

El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de *Breath of Fire: Dragon Quarter*¹

Arturo Vázquez Rodríguez

arvazro@alumni.uv.es

Universitat de València

Recibido: 20/07/2015 | Revisado: 07/12/2015 | Aceptado: 12/09/2016

Resumen

En el presente artículo abordamos el error de traducción tomando como objeto de estudio un producto audiovisual, que en este caso es un videojuego de rol japonés traducido del inglés al español. En nuestro estudio damos un breve repaso a toda la teoría traductológica respecto al error de traducción expuesta hasta el momento y la aplicamos en forma de tipología de errores de traducción a un corpus compuesto por un texto audiovisual. Finalmente, extraemos una serie de conclusiones sobre toda la teoría analizada basándonos en los resultados obtenidos del análisis del corpus recogido. En nuestro análisis observamos dos tipos de errores no presentes en las tipologías estudiadas: el error de variación lingüística y el error de ausencia de traducción. También encontramos errores causados por características del medio audiovisual estudiado, como es el uso de abreviaciones y acortamientos no existentes en el idioma meta, motivados por la limitación de caracteres en pantalla.

Palabras clave: traducción, error de traducción, localización, videojuegos.

Abstract

*Translation Error in the Localization of Video Games: The Case of *Breath of Fire: Dragon Quarter**

This article explores the complex field of study of translation errors taking as an object of study an audiovisual product, more specifically, a Japanese RPG video game translated from English into Spanish. In this study, we review the Translation Studies theory related to translation errors and apply this theory to a corpus extracted from an audiovisual text. Finally, we draw several conclusions from the theory described based on the analysis of our collected corpus. We found two types of error which were not included in the typologies studied: the linguistic variation error and the lack of translation. We also found errors caused by some of the particularities of this type of audiovisual media, such as the use of abbreviations that do not exist in the target language due to the character limit on screen.

Keywords: translation, translation error, localization, video games.

1. Introducción

El éxito de la industria del videojuego es un hecho más que constatado hoy en día. Las ventas de este tipo de productos audiovisuales superan ya en muchos países a las de otras industrias paralelas, como son el cine o la música (Mangiron, 2013: 145). En España, además, los videojuegos han sido declarados productos culturales por el Gobierno en el año 2009 (Constenla, 2009: en línea). Sin embargo, la mayor parte de videojuegos que se consumen en España son de producción extranjera (de Japón y Estados Unidos). Por esta razón los videojuegos distribuidos en nuestro país son, en muchos casos, localizados y traducidos antes de su venta al público. Precisamente, es este ámbito de la distribución de un videojuego, el de su localización y traducción, el que despierta nuestro interés en este estudio.

El segundo tema que nos atañe, el del error de traducción, refleja una cuestión cuya teorización ha reunido a una gran cantidad de académicos y profesionales. Sin embargo, hoy en día todavía no está claramente delimitado qué es un error de traducción y tampoco disponemos de un consenso respecto a una taxonomía capaz de clasificar errores. Existe, pues, una gran falta de acuerdo en este campo de estudio, que algunos autores creen que se resolverá mediante la producción de nuevos estudios empíricos (Hurtado, 2011: 308).

Una vez dicho esto, justificamos nuestro estudio en la doble necesidad, por un lado, de llevar a cabo más investigación académica sobre el novedoso campo de estudio que plantea la localización de videojuegos y, por otro, de tratar de arrojar algo más de luz sobre el error de traducción.

1.1. Objetivos

Nuestro objetivo principal es el de realizar un estudio descriptivo del error de traducción en un videojuego traducido al español. Con el fin de cumplir con este objetivo, nos proponemos dos objetivos específicos:

- Llevar a cabo una revisión teórica del concepto de localización;
- Revisar y homogeneizar los distintos conceptos y enfoques respecto a la definición del error de traducción y sus tipologías.

1.2. Hipótesis

Trataremos de validar las siguientes hipótesis para cumplir con los objetivos que acabamos de mencionar:

- En el análisis del corpus que hemos recogido encontraremos nuevos casos de errores no tipificados en la revisión teórica incluida en este trabajo, puesto que nuestro análisis se llevará a cabo sobre un tipo de producto que, hasta ahora, que sepamos, no ha sido sometido a un análisis descriptivo como este.

- El número de errores hallados en la reformulación del texto meta será superior al número de errores en la comprensión del texto origen porque, en la mayoría de los casos, los errores de comprensión dejarán su huella en el texto meta en forma de errores de reformulación.
- Debido a las restricciones de espacio en pantalla presentes en este medio audiovisual, encontraremos errores provocados por la falta de espacio para introducir texto traducido.

1.3. Metodología

Nuestra investigación se encuentra a mitad de camino entre los estudios exploratorios y descriptivos. Por un lado, es exploratorio dado que realiza una aplicación práctica de algo que ha sido mayoritariamente teorizado (el error de traducción). Por otro lado, también podemos enmarcar esta investigación dentro de los estudios descriptivos, porque trata de dar cuenta del uso real del lenguaje a través de la descripción de lo que sucede en un corpus específico.

Los pasos que hemos seguido para llevar a cabo el presente estudio son los siguientes:

- Hemos realizado una revisión teórica de los dos puntos clave de nuestro estudio: los conceptos de localización y error de traducción.
- Hemos recopilado un corpus de estudio bilingüe inglés-español sobre el cual aplicar todos los conocimientos expuestos en la revisión teórica. Este corpus está compuesto por los errores de traducción encontrados en un videojuego en su versión meta español peninsular así como su respectivo texto en la versión origen.
- La compilación de dicho corpus se llevó a cabo de la siguiente forma: durante el transcurso de una partida del videojuego *Breath of Fire: Dragon Quarter*, cuya duración fue aproximadamente de unas 20 horas en cada uno de los dos idiomas (inglés y español), se tomaron capturas de pantalla de los errores de traducción detectados en la versión meta, así como del respectivo texto en la versión origen. Este procedimiento se llevó a cabo de manera exhaustiva desde el principio de la partida hasta su fin, para poder cubrir la totalidad del texto que se encuentra presente en el videojuego.
- Una vez finalizada la partida en los idiomas origen y meta, procedimos a analizar todos los errores encontrados y a clasificarlos conforme al apartado teórico de este estudio.
- Tras llevar a cabo esta clasificación, dirigimos nuestro foco sobre aquellos errores que resultaban problemáticos por no encajar, *a priori*, en ninguna de las tipologías planteadas por los diversos autores en la revisión teórica.
- Finalmente, tras haber estudiado el corpus recogido y haber expuesto los resultados derivados de ello, alcanzamos una serie de conclusiones que exponemos en el último apartado de este estudio.

2. La localización de videojuegos

Con el fin de poder comprender qué es la localización de videojuegos, primero vamos a descomponer este concepto en los dos términos que le dan forma y a explicarlos brevemente.

Los videojuegos son productos audiovisuales cuya compleja naturaleza dificulta poder ofrecer una definición sencilla que los abarque a todos (O'Hagan, 2007: 1). Podemos apreciar esta dificultad para dar con una definición más o menos exacta en las entradas de distintos diccionarios como, por ejemplo, el *Diccionario de Lengua Española* de la Real Academia, donde videojuego queda definido de la siguiente manera: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.” (2014: en línea). Una definición similar podemos encontrarla en el *Oxford English Dictionary* “a game played by electronically manipulating images displayed on a television screen” (2013: en línea). Como comentábamos previamente, estas definiciones se antojan problemáticas puesto que, por ejemplo, actualmente existen videoconsolas portátiles en las que no se utiliza ninguna pantalla de televisión ni de ordenador para jugar. Diversos autores que han escrito sobre la localización de videojuegos también se han atrevido a ofrecer su propia definición del concepto de videojuego, como Bernal (2006: en línea): “In my opinion, video games are an interactive multimedia form of entertainment, powered by computer electronics, controlled by a keyboard or a mouse (or other peripherals like game controllers or steering wheels), and displayed on some kind of screen”. Por otro lado, Mangiron y O'Hagan (2006: 11) optan por la definición que ofrece Frasca (2001: 4) “computer-based entertainment software, using any electronic platform [...], involving one or multiple players in a physical or networked environment”. Mangiron, por su parte, también ha propuesto otra definición mucho más extensa:

Los videojuegos son aplicaciones de *software* de entretenimiento que contienen texto, imágenes y sonido y que se pueden jugar en distintas plataformas electrónicas [...]. Son, por tanto, productos multimedia interactivos de contenido eminentemente visual que se basan en un sistema de reglas complejo y tienen como función entretener (2013: 146).

Pese a que consideramos que las definiciones propuestas por todos estos autores son adecuadas, habida cuenta de la realidad actual nos parece procedente completarlas teniendo en cuenta ciertos aspectos que dichas definiciones no parecen contemplar. A partir de esta consideración, entendemos por videojuego un producto audiovisual, cuyo fin puede ser no solamente entretener, sino también educar, informar, entrenar, rehabilitar, etc., que se ejecuta sobre una plataforma o *hardware* determinado y que permite cierto grado de interacción con su consumidor. Consideramos que es necesario utilizar términos como producto audiovisual² y consumidor a la hora de definir el concepto de videojuego, puesto que, como se verá a continuación, la localización de videojuegos consiste nada más y nada menos que en la adaptación de este producto audiovisual a un nuevo tipo de consumidor.

El segundo concepto que nos atañe para poder definir localización de videojuegos sería el de localización. Pym (2011: 149) entiende que la localización es la adaptación que sufre un producto para llegar a otra cultura (otro tipo de consumidor) y que la traducción es únicamente uno de los muchos pasos de los que se compone el proceso de localización. Bernal (2006: 31) también ha ofrecido una definición del mismo tipo y es la que nosotros vamos a utilizar aquí para definir el concepto de localización: “I would define the term ‘localisation’ used in commercial translation as the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language”.

Así pues, entenderemos por localización de videojuegos el proceso que sufre un videojuego antes de ser puesto a la venta en otro mercado distinto del que fue concebido originalmente y que puede conllevar sobre el producto final cambios motivados por razones lingüísticas, culturales, técnicas y legales.

2.1. Agentes del proceso de localización de videojuegos

La localización de *software* (videojuegos, en este caso) exige la formación de un equipo de profesionales pertenecientes a ámbitos muy dispares y que, *a priori*, podría parecer que no guardan ninguna relación. Podríamos dividir estos profesionales en dos grandes sectores, uno de ellos estaría compuesto por informáticos y el otro tendrían que componerlo traductores y especialistas en lenguas. Según Bernal (2013: 140-142), los principales agentes de la localización de videojuegos serían los siguientes: un encargado de proyecto (coordina a todo el equipo), un coordinador de localización (organiza a los traductores), ingenieros de localización (exportan el texto para su traducción y lo reinsertan en el producto una vez traducido), un jefe de equipo de control de calidad (coordina al equipo de control de calidad), un equipo de control de calidad lingüística (realizan tareas de revisión sobre la traducción) y, por último, se sitúan los traductores (pueden trabajar como autónomos o en plantilla). Desde esta perspectiva profesional, se puede observar perfectamente cómo la traducción es un engranaje más que forma parte del complejo mecanismo que es el proceso de localización.

2.2. Problemas en la localización de videojuegos

Otros problemas a los que deben enfrentarse los traductores que trabajan en localización de videojuegos son de índole lingüística, cultural y técnica (Scholand, 2002: 5). Los problemas lingüísticos y culturales no suelen distar mucho de los que nos encontraríamos en otras modalidades de traducción. Sin embargo, los problemas técnicos son más específicos de esta disciplina traductora.

Como problemas lingüísticos podemos destacar, por decir alguno, el uso de vocabulario acuñado específicamente para un videojuego, como por ejemplo la palabra *beatmap* en el videojuego rítmico de PC *osu!*.

Respecto a los problemas culturales, estos suelen ser los que provocan cambios más visibles en los videojuegos. Un ejemplo de esto lo podemos ver en las portadas

de los videojuegos, que se modifican en función del mercado en el que se lanza el producto, al igual que ocurre con las portadas de muchos libros.

En alguna que otra ocasión, un problema de tipo cultural ha provocado que un videojuego sea retirado del mercado o que su lanzamiento sufra algún tipo de retraso. Por ejemplo, *Little Big Planet* de Play Station 3 contenía en su banda sonora una canción cuya letra contaba con versos del Corán. La religión musulmana prohíbe hacer un uso del Corán como este, así que el videojuego tuvo que ser reeditado antes de su lanzamiento (*El Mundo*, 2008: en línea). Por otro lado, también hay casos en los que un videojuego se ha readaptado por completo para otra cultura. Este es el caso de *Buzz!*, un videojuego de preguntas tipo trivial. En un artículo académico (Crosignani, 2011: 10), sus traductores al italiano comentan que tuvieron que inventar nuevas preguntas para reemplazar las originales porque algunas de estas hubieran resultado imposible de resolver por los jugadores de su país. Así pues, vemos que los problemas culturales, en algunas ocasiones, provocan que la localización de un producto no se resuelva con una traducción, sino que se han de llevar a cabo cambios muchos más profundos sobre el producto que, a veces, lo acaban convirtiendo en uno completamente nuevo o distinto al original.

Más allá de casos concretos como los mencionados arriba, Tercedor (2005: 153-159) analiza aquellos aspectos que definen la dimensión cultural de la localización e identifica cinco aspectos distintos: los iconos, los aspectos lingüístico-textuales, los aspectos gráficos, los aspectos técnicos y los aspectos cognitivos. En el caso de los iconos, la autora destaca la necesidad de respetar las metáforas establecidas entre imagen y texto a la hora de traducirlos. Por ejemplo, Tercedor pone el caso de un programa con un icono con forma de tronco de árbol con un título que reza *system log monitor*. La palabra *log* en inglés además de significar “tronco” también quiere decir “registro”. Por tanto, para un nativo de la lengua inglesa puede ser evidente la conexión entre el tronco del árbol y la función del programa. En los videojuegos también encontramos iconos constantemente en las numerosas interfaces que componen un videojuego. Además, el uso de estos iconos, se ve propiciado por la limitación de caracteres en pantalla, lo que los convierte en un elemento indispensable para todo videojuego. En segundo lugar, los aspectos lingüísticos y textuales hacen referencia a las propiedades que permiten identificar los distintos tipos de textos, como por ejemplo el registro, la tipografía, el formato, etc., pero también hacen referencia a los aspectos conceptuales en el texto, a la intertextualidad o a los neologismos. En tercer lugar, los gráficos representan, según la autora, una problemática adicional dado que, en ocasiones, nos enfrentamos a la clásica dicotomía extranjerizante o domesticante a la hora de abordar o no su traducción. Los aspectos técnicos, que ocupan el cuarto lugar, hacen referencia a cuestiones tales como la dirección del texto, el tamaño del mismo o su encuadre en los distintos elementos que componen la interfaz del programa o videojuego en cuestión. Finalmente, entre los aspectos cognitivos de la localización relacionados con la cultura se puede mencionar las metáforas, como la imagen de un mago para representar a un asistente de instalación (*wizard*); modelos

mentales, como el formato del calendario y el primer día de la semana; navegación, donde se incluyen las interfaces de pantalla; interacción, donde entrarían todos aquellos elementos con los que el usuario pueda interactuar; y, finalmente, la presentación visual, auditiva y táctil.

Por último, los problemas técnicos, como comentábamos más arriba, son más característicos de la localización que de otras modalidades traductoras (aunque algunos de estos sí se comparten con otras modalidades de Traducción Audiovisual). Hemos de tener presente que un videojuego es un producto audiovisual y, además, es *software* y, por tanto, el modo en el que el motor del videojuego manipula su propio texto va a provocar que su traducción sea más sencilla o más compleja. Bernal (2007: 4) hace mención a algunos de estos problemas técnicos:

Within the same project, they (the translators) have to deal with a wide variety of issues, such as reproducing the oral quality of dialogue in writing for subtitling and pop-up dialogue windows, lip-syncing for dubbing, space and time constraints for subtitling, the number of characters per subtitle, UI constraints, etc.

Y es que en un mismo videojuego nos podemos encontrar con una gran variedad de textos de diversos estilos y formatos: texto narrativo, texto de diálogos, texto que compone las entradas de una base de datos, etc. Otro problema añadido es que no todo el texto de un videojuego puede trasladarse a un archivo de texto plano, ya que muchas veces se incluyen archivos gráficos con imágenes que tienen algo escrito y estas también se han de traducir, respetando siempre el estilo y diseño originales (Bernal, 2007: 4). Otro problema técnico al que se han de enfrentar los traductores es el uso de etiquetas. Las etiquetas son trozos de código que dan formato al texto. Por ejemplo, un salto de línea se suele representar con un `/n` y, si no se inserta adecuadamente, puede ocurrir que el texto se salga del espacio que el videojuego ha reservado para este fragmento de texto, o que este no se visualice correctamente.

Además de las etiquetas, también podemos encontrarnos otros fragmentos de código en el texto que hay que respetar. En este caso estamos hablando de las variables. Una variable es un código que almacena un dato que no es estable y que, por tanto, se modifica al menos en una ocasión. Por ejemplo, en muchos videojuegos se permite que el jugador bautice al protagonista principal. Cuando esto ocurre, el nombre que da el usuario al personaje se almacena en una variable que sirve para hacer referencia después a dicho nombre y mostrarlo como texto en pantalla. Esta forma de trabajar con variables puede acarrear muchos problemas a los traductores. Por poner un ejemplo real, en el videojuego de Nintendo DS *The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road*, el jugador puede nombrar a todos los personajes principales. En este videojuego, cuando un personaje es envenenado se muestra la siguiente línea: “%s is poisoned!”. Ese %s es la variable que contiene el nombre de uno de los protagonistas del videojuego. A simple vista, podemos caer en la tentación de traducir dicho segmento como “¡%s está envenenado!” y, *a priori*, parece que esta traducción se ajusta a las

necesidades del texto original. Sin embargo, uno de los protagonistas es una mujer y podríamos toparnos con una falta grave de concordancia de género si dicho personaje es envenenado y se nos muestra este segmento: “¡Dorothy está envenenado!”. Así pues, los traductores deben trabajar con una mentalidad distinta para reconocer estas situaciones y buscar una solución para la traducción de variables teniendo en cuenta las características morfosintácticas de la lengua meta. En este caso, por ejemplo, habría que utilizar un segmento que no esté marcado por ningún género, como sería “¡%s sufre envenenamiento!”.

Como podemos apreciar, los problemas técnicos a los cuales se tienen que enfrentar los traductores en la localización de videojuegos pueden inducir a cometer errores de todo tipo. Además, tenemos que sumar a todo esto los problemas que pueda ocasionar el material del que dispone el traductor para trabajar. En el caso de la localización de videojuegos, al traductor se le suele enviar el texto para traducir en una tabla de Excel que contiene todo el texto descontextualizado, aunque a veces puede venir provisto de algunas indicaciones, como por ejemplo el número de caracteres que se puede utilizar para cada segmento o los nombres de los personajes que hablan en un diálogo. Mangiron (2014: 155-156) hace mención a los problemas que conlleva para un traductor el hecho de trabajar en una tabla de Excel: “[...] muy frecuentemente el traductor de videojuegos trabaja con Excel, una herramienta que no resulta apropiada para la traducción, ya que ha sido diseñada como hoja de cálculo”. Esta forma de trabajo produce ciertas restricciones que Mangiron explica con un ejemplo sencillo: ¿cómo traducimos la palabra *open* si nos la encontramos en una hoja de Excel sin ningún tipo de contexto? En español esta palabra la podemos traducir como el verbo *abrir* o como el adjetivo *abierto* (Ibid: 153). Parece evidente que, en una primera instancia, el traductor no va a tener forma posible de saber cuál es la forma correcta de traducir un segmento como este, así que su corrección quedará a cargo del equipo de control de calidad. El control de calidad representa una fase crucial para evitar un gran número de errores como este que menciona Mangiron.

Tras este breve repaso a algunos de los problemas que se pueden encontrar los traductores que trabajan en la localización de videojuegos, nos centraremos en el error de traducción.

3. El error de traducción

Como comentábamos en la introducción, son muchos los autores que se han aventurado a definir el concepto de error de traducción, hecho que ha provocado que hoy en día contemos con un gran abanico de definiciones pero también con una enorme falta de consenso al respecto de este concepto. A continuación, plasmamos algunas de las aportaciones que han realizado todos estos autores³.

Bajo el paradigma de la equivalencia, Palazuelos *et al.* (1992: 39) entienden el error como una falta de equivalencia entre el sentido del texto origen y el sentido del

texto meta. También Hurtado (2011: 289) define, de un modo general, el concepto de error de traducción como una equivalencia inadecuada.

Desde el funcionalismo, las aportaciones en torno a una definición del concepto de error de traducción son más numerosas. Kupsch-Losereit (1985: 170) opta por una concepción funcionalista según la cual el error de traducción aparece cuando un texto origen y un texto meta no cumplen la misma función textual, cuando se transgrede la coherencia del texto, la forma textual, las convenciones lingüísticas y culturales o el sistema lingüístico. Wilss (1988: 262) describe el error de traducción como la desobediencia de una norma. Santoyo (1994: 9) también hace uso de una perspectiva funcionalista para definir el error como una falta de equivalencia entre el funcionamiento de un texto en una cultura de origen y la cultura meta. Nord (2005: 187) opina que el concepto de escopo (*skopos*) es fundamental para definir el error y, por tanto, su aportación sigue una línea funcionalista: “If, for example, the translation skopos requires the reproduction of the whole of the content, the smallest omission, as long as it is not due to a TT receiver-specific presupposition, is a translation error”. Gouadec (1989: 38) toma en consideración el error desde un punto de vista genérico como una violación de dos tipos de reglas: aquellas dictadas por el sistema de comunicación empleado y aquellas que dicta el proyecto de traducción. Larose (1989: 7) define el error de traducción como un fracaso a la hora de seguir las normas del proyecto de traducción. Cruces (2001: 816) alude a la función comunicativa del texto y al encargo de traducción como elementos clave en la definición del error de traducción y distingue este tipo de errores de aquellos causados por una formulación lingüística incorrecta.

Finalmente, otros autores definen el error en base a una deficiente comprensión por parte del traductor. De este modo, Bensoussan y Rosenhouse (1990: 65) definen el error como una falta de comprensión que se produce durante la lectura del texto original. En esta misma línea, para Delisle (1993: 30-31), el error sería una falta que se define como un error de forma o de fondo cometido por una carencia de conocimientos o de usos lingüísticos firmemente establecidos

A pesar de todas estas definiciones, pensamos, al igual que Tolosa, que no se trata este de un concepto tan simple como pudiera parecer *a priori*:

Más que un concepto concreto, la noción de error parece un contenedor o cajón de sastre en el que se diría que todas las definiciones tienen cabida, lo cual complica sobremanera la posibilidad de concretar una definición que venga a decir lo que es y supone el error en el ámbito de la traducción (2013: 77).

Además de ofrecer todas estas definiciones, muchos de estos autores también se han atrevido a ofrecer una tipología para tratar de clasificar los errores de traducción, que se plasma de forma esquematizada a continuación:

Tabla 1. Errores de traducción: clasificación por autores⁴.

Autores	Tipos de errores		
House	Errores patentes		Errores encubiertos
Wilss	Errores de competencia receptiva		Errores de competencia reproductiva
Gouadec	Errores absolutos		Errores relativos
Spilka	Errores	Faltas	Desviaciones
Nord	Errores pragmáticos	Errores culturales	Errores lingüísticos
Newmark	Errores referenciales	Errores lingüísticos	Errores de uso
Sager (Dos tipologías)	Errores causados por desconocimiento de la lengua meta		Errores causados por desconocimiento de la lengua origen
	Errores lingüísticos	Errores semánticos	Errores pragmáticos
Dancette	Error por mala decodificación lingüística		Errores en las operaciones cognitivas
Séguinot	Varían según su causa (capacidades cognitivas limitadas, multitarea de la actividad traductora, limitaciones de acceso al conocimiento, condiciones de trabajo, factores externos)		
Williams	Error de traducción (mayor y menor)		Error de lengua (mayor y menor)
Bensoussan y Rosenhouse	Error en el nivel de la equivalencia superficial	Error en el nivel de la equivalencia semántica	Falta de equivalencia pragmática
Gile	Faltas de comprensión		Faltas de restitución
Pym	Errores binarios		Errores no binarios
Delisle	Faltas de lengua		Faltas de traducción
Hurtado	Errores de comprensión del texto origen	Errores de expresión	Errores pragmáticos
Santoyo	Varían según su causa (distracción, preparación, conocimientos, habilidad expresiva, prisas, falta de sentido común, inspiración)		
Kussmaul	Errores léxicos		Errores pragmáticos
Hatim y Mason	Errores a nivel textual (registro, pragmática, semiótica)		
Cruces	Errores de atribución de sentido		Errores de reformulación
Hansen	Errores lingüísticos y estilísticos		Errores causados por interferencias o <i>false-cognates</i>
Tolosa	Brote presintomático		Brote postsintomático

Una vez vistas todas estas definiciones y tipologías del error de traducción, nos parece evidente que el estudio del mismo plantea ciertos problemas en su definición y correspondiente clasificación para la Traductología. Según Hurtado (2011: 289), uno de estos problemas es que el error de traducción “no cuenta hasta la fecha con una base sólida de estudios empíricos que sustenten una tipología de errores”. Otros problemas que plantea la investigación al respecto del error de traducción, son, según Tolosa (2013: 17), las dificultades que plantea un estudio de este tipo, así como también lo etéreo del concepto de error. Este autor, además, añade a su crítica que la Traductología siempre ha enfocado su estudio del error de traducción hacia el producto. Por esto, Tolosa (2013: 15) aboga por una investigación del error basada en un triple análisis de la traducción: análisis del producto, análisis del proceso y análisis combinado producto-proceso Pym también señala los problemas que se plantean al realizar una clasificación de errores a partir del análisis de un texto determinado:

Although it is relatively easy to produce a terminological system of three or seven or perhaps twenty odd types of translation error [...] it is quite a different matter to classify errors as they actually appear in translated texts, [...]. Such classifications will always have either too few or too many terms, at least for as long as there is no clear awareness of why translation errors should be classified in the first place (1992: 283).

Por otro lado, Cruces (2001: 813) señala la necesidad de deshacerse de la subjetividad en la que se envuelven algunas de las definiciones del concepto del error de traducción:

[...], el análisis del origen y clasificación del error en traducción (y no sólo con finalidades pedagógicas), tiene que estar necesariamente precedido de una definición del mismo, eliminando en la medida de lo posible criterios imprecisos y subjetivos, tales como «no suena bien» o «así no se dice».

Tras leer a estos autores, parece evidente que la Traductología tal y como la conocemos hoy en día no está preparada para ofrecer una definición del error de traducción que podamos considerar estable y universal. La falta de investigación empírica en esta materia, como ya ha mencionado Hurtado, parece ser la principal responsable de esto.

Lo primero que capta nuestra atención es que la mayoría de las tipologías que hemos visto son binarias y que muchas de ellas parten de una distinción entre errores de reformulación frente a errores de interpretación. El problema que plantean estas tipologías binarias es que engloban a grupos demasiado heterogéneos como para que su clasificación tenga alguna utilidad real en un estudio empírico. De este modo, coincidimos con la opinión de Tolosa (2013: 79), quien lo expresa del siguiente modo: “En efecto, las clasificaciones que hemos analizado son heterogéneas y difíciles de sistematizar”.

Algo que nos resulta llamativo es el hecho de que prácticamente ninguno de los autores que hemos tratado ha hecho mención alguna a la traducción audiovisual (ex-

ceptuando a Chaume). De algún modo, parece como si se hubiera ignorado esta modalidad traductora al respecto del error de traducción. Pensamos que sería interesante teorizar sobre el error de traducción a partir de un estudio empírico de una traducción audiovisual, como el que se presenta en este trabajo, puesto que, dadas las características intrínsecas del texto audiovisual y su traducción, surgirán nuevos tipos de errores no contemplados en un texto no audiovisual.

Por otro lado resulta llamativo que el estudio del error de traducción se haya enfocado principalmente desde un punto de vista pedagógico y no tanto profesional. Salvo algunas excepciones como Sager (1989), Séguinot (1989), Gouadec (1989), Waddington (1999), Conde Ruano (2009), LISA (SDL, 2011) y Tolosa (2013), entre otros, la mayoría de autores citados previamente han abordado el estudio del error a partir de traducciones de estudiantes.

Creemos que sería mucho más interesante e incluso útil para la pedagogía en traducción estudiar traducciones profesionales que ya estén circulando en el mercado, pues estas pueden mostrar las carencias reales de la didáctica en traducción, o lo que es lo mismo, sacar a la luz fallos que comete un traductor profesional que ya se ha formado. Así pues, pensamos que el análisis de traducciones profesionales podría servir de complemento al otro enfoque y ayudar a los docentes a mejorar la enseñanza de la traducción puesto que estas ponen de relieve posibles carencias didácticas que tuvieron lugar durante el periodo de formación.

Por último, también nos parece destacable que únicamente un autor (Kussmaul) de los veintidós citados anteriormente tenga en cuenta la calidad del texto original para estudiar el error de traducción. Este es un factor fundamental, dado que la traducción siempre está condicionada de algún modo por la calidad del texto que se está traduciendo y, por tanto, este texto origen puede provocar que el traductor cometa ciertos errores que no habrían tenido lugar si el texto hubiera sido redactado de otro modo. Pensamos que, en un futuro, sería interesante llevar a cabo un estudio contrastivo entre distintas traducciones que partieran de versiones de un mismo texto origen de diferente calidad para probar esta hipótesis.

Tras reflexionar sobre algunas aportaciones teóricas en torno al error de traducción, se tratará de establecer una taxonomía que nos sirva para analizar los errores hallados en el corpus audiovisual que hemos recopilado. Para ello, primero hemos aglutinado todos los tipos de errores y los hemos unificado en seis grandes grupos (véase Tabla 2):

- El primer grupo lo componen errores que se producen en la fase de comprensión del texto origen, esto es, aquellos errores que surgen de una mala interpretación del texto que se traduce.
- El segundo grupo está formado por los errores que tienen lugar en la reformulación del texto meta, o lo que es lo mismo, errores que aparecen durante el acto de escritura en la traducción.
- El tercer grupo se compone por los errores lingüísticos. Estos errores son aquellos que infringen las normas de la lengua meta. Serían un subgrupo de los errores de reformulación.

- El cuarto grupo está compuesto por los errores pragmáticos, es decir, errores que no se clasifican por ser faltas de comprensión ni de escritura pero que siguen constituyendo un error, como por ejemplo lo sería romper la finalidad de la traducción.
- El quinto grupo se compone de los errores catalogados como errores de praxis. Estos errores son provocados por factores que afectan directamente al traductor como individuo y que influyen en su capacidad traductora.
- El sexto grupo está formado por errores de índole cultural y contiene errores culturales de Nord y referenciales de Newmark.

Tabla 2. Errores de traducción: clasificación por tipos.

Errores en la comprensión del texto origen	Errores en la reformulación del texto meta	Errores lingüísticos	Errores pragmáticos	Errores de praxis	Errores culturales
Errores de competencia receptiva (Wilss)	Errores patentes (House)	Errores lingüísticos (Nord)	Errores encubiertos (House)	Causados por: capacidades cognitivas limitadas,	Errores culturales (Nord)
Errores causados por desconocimiento de la lengua origen. Errores semánticos (Sager)	Errores de competencia reproductiva (Wilss)	Errores lingüísticos (Newmark)	Errores pragmáticos (Nord)	multitarea de la actividad traductora, limitaciones de acceso al conocimiento, condiciones de trabajo, factores externos (Séguinot)	Errores referenciales (Newmark)
Errores en las operaciones cognitivas (Dancette)	Errores absolutos Errores relativos (Gouadec)	Errores lingüísticos (Sager)	Errores pragmáticos (Sager)		
Error en el nivel de equivalencia superficial. Error en el nivel de equivalencia semántica (Bensousan y Rosenhouse)	Errores, faltas y desviaciones (Spilka)	Error de lengua (mayor y menor) (Williams)	Falta de equivalencia pragmática (Bensousan y Rosenhouse)	Causados por: distracción, preparación, conocimiento, habilidad expresiva, prisas, falta de sentido común, inspiración (Santoyo)	
Faltas de comprensión (Gile)	Errores de uso (Newmark)	Faltas de lengua (Delisle)	Errores pragmáticos (Hurtado)		
Errores de comprensión del texto origen (Hurtado)	Errores causados por desconocimiento de la lengua meta (Sager)	Errores léxicos (Kussmaul)	Errores pragmáticos (Kussmaul)		
Errores de atribución de sentido (Cruces)	Errores por mala decodificación lingüística (Dancette)	Errores lingüísticos y estilísticos (Hansen)			
	Error de traducción (mayor y menor) (Williams)	Errores semánticos (Sager)			
	Faltas de restitución (Gile)	Error en el nivel de la equivalencia semántica (Bensousan y Rosenhouse)			
	Faltas de traducción (Delisle)				
	Errores de expresión (Hurtado)				
	Errores de reformulación (Cruces)				

A continuación, se expone nuestra propia tipología de errores, que parte del estudio de todas las clasificaciones expuestas previamente y que aplicaremos al análisis de nuestro corpus. Dicha clasificación toma como punto de partida dos de los seis grandes grupos descritos arriba: los errores de comprensión del texto origen y los errores de reformulación del texto meta.

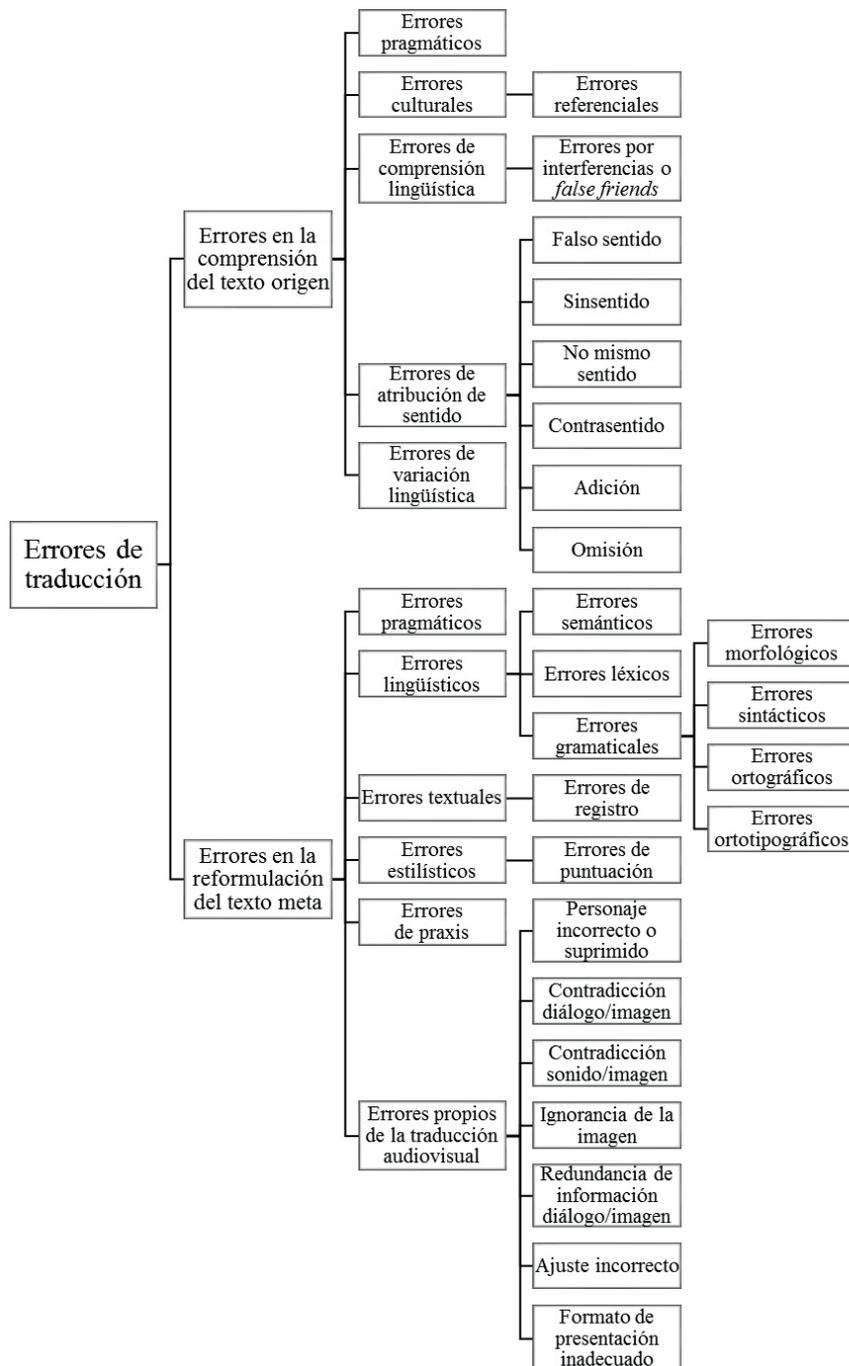
Respecto a las otras cuatro categorías, hemos colocado los errores pragmáticos en un nivel inferior y los hemos incluido tanto dentro de los errores de comprensión como dentro los errores de reformulación, pues parece lógico suponer que para que se dé un error pragmático primero se tiene que haber cometido un error de reformulación o de comprensión.

Los errores lingüísticos los hemos situado asimismo en un nivel inferior y los hemos incluido también en la categoría de los errores de comprensión y en los de reformulación del texto meta, puesto que creemos que estos errores no son independientes, sino que más bien van ligados a y surgen de una descodificación deficiente del texto origen o de una mala reformulación del texto meta.

Respecto a la tipología binaria de Pym, ya que esta propuesta parte de un enfoque cuantitativo y no cualitativo como el resto de las tipologías expuestas y crea grupos demasiado heterogéneos para nuestro estudio, hemos decidido no incluirla. Ocurre lo mismo con los errores de brote presintomático y postsintomático que propone Tolosa. Además, para detectar este tipo de errores es necesario estar presente en el momento en el que se realiza la tarea traductora, cosa que no nos ha sido posible en este estudio.

En la Figura 1 exponemos de forma esquemática el resultado final de nuestra propuesta de clasificación de los errores de traducción:

Figura 1. Propuesta de clasificación de errores de traducción.



3.1. Tipologías de errores de traducción en la industria

Si bien nuestro objetivo era el de estudiar las tipologías de errores formuladas desde el ámbito académico, no se han de olvidar aquellas tipologías que se utilizan en la industria de la traducción y que forman parte de las métricas destinadas a medir la calidad de las traducciones en la industria.

De este modo, encontramos tipologías de errores en el sector de la calidad de traducción, enmarcadas dentro de enfoques destinados a evaluar la calidad de las

traducciones de una forma prácticamente aritmética. Estas tipologías, además, suelen establecer un grado de gravedad para cada tipo de error, algo que, como hemos visto, no es habitual en las tipologías de errores expuestas previamente.

Antiguamente, la ya extinta LISA ofrecía una tipología propia con un total de veinticinco tipos de errores. Su intención era la de proponer un modelo estándar pero, aunque consiguió ganarse adeptos con él, con frecuencia sus usuarios modificaban y adaptaban dichas categorías para ajustarlas a sus propias necesidades. Esto acabó convirtiendo en un fracaso su intento de estandarizar una tipología de errores de traducción en la industria (Lommel *et al.*, 2014: 457).

Por este motivo, en la actualidad, encontramos otros modelos que son más flexibles, pues permiten su personalización sin perder su integridad. Un claro ejemplo de esto lo constituye el modelo que ofrece *TAUS (Translation Automation User Society)* en su *Dynamic Quality Framework (DQF)*, que constituye un nuevo intento para lograr la estandarización mediante un modelo que sirva para evaluar la calidad de las traducciones (Görög, 2014: 443). Según Görög (2014: 444), la buena calidad se alcanza cuando el cliente está satisfecho pero, a su juicio, los modelos existentes hasta ahora para evaluar traducciones se han limitado a establecer tipologías de errores que otorgan un peso mayor o menor a cada tipo de error sin tener en cuenta la opinión de dicho cliente. La tipología de errores utilizada en el *DQF* se basa en la de LISA y se divide en tres grandes grupos: *Translation-specific*, *Localisation-specific* y *Others*. Dentro del primer grupo hay cuatro subgrupos denominados *Language*, *Terminology*, *Accuracy* y *Style*. Dentro del segundo grupo encontramos dos subgrupos: *Country Standards* y *Layout*. Finalmente, dentro del tercer grupo se encuentran las subcategorías de *Query implementation*, *Client Edit*, *Repeat* y *Kudos*.⁵ Además, esta tipología ofrece cuatro grados de gravedad para los errores: “Minor, Major, Critical and Neutral”.

En 2014, surgió el *MQM (Multidimensional Quality Metric)* (Lommel *et al.*, 2014: 455). Sus autores lo definen como un *framework* abierto y extensible para declarar y describir parámetros que permitan medir la calidad de una traducción a través de una tipología de problemas (errores) común y compartida. Asimismo, afirman que dicho modelo se diseñó desde el principio para ser flexible y adaptable a otros modelos vigentes de evaluación de traducciones (Lommel *et al.*, 2014: 458). Actualmente, *MQM* dispone de 114 tipos de errores distintos, agrupados en nueve grandes grupos: *accuracy* (precisión), *design* (diseño), *fluency* (fluidez), *internationalization* (internacionalización), *locale-convention* (convenciones), *style* (estilo), *terminology* (terminología), *verity* (veracidad) y *other* (otros).⁶ Si bien hemos de reconocer que se trata de un modelo exhaustivo, echamos en falta la existencia de una categoría donde tengan cabida errores propios de los textos audiovisuales como los que hemos mencionado previamente citando a Chaume (2001).

Por otro lado, se encuentran las traducciones realizadas mediante plataformas de *crowdsourcing*, en la que son los usuarios de un programa, videojuego o página web los que realizan y/o evalúan la calidad de su traducción. Jiménez Crespo (2011: 136-

139) comenta el modelo híbrido de *Facebook*, en el que los usuarios traducen segmentos y puntúan la calidad de los mismos para que, finalmente, un equipo de traductores realice una revisión de aquellos segmentos más conflictivos. En este caso concreto no se dispone de una tipología de errores, sino que el usuario simplemente puntúa positiva o negativamente las distintas posibles traducciones para un segmento determinado y, de este modo, se elige democráticamente la traducción más acertada y el resto de opciones quedan automáticamente descartadas.

4. Análisis del corpus

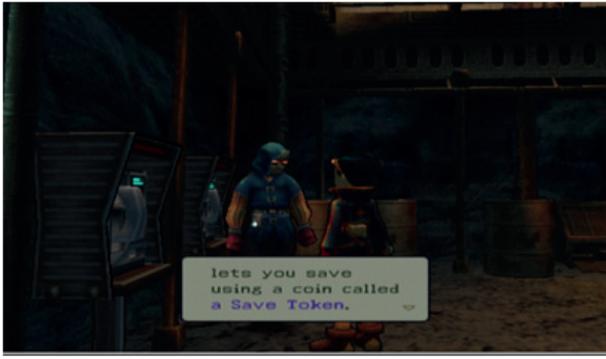
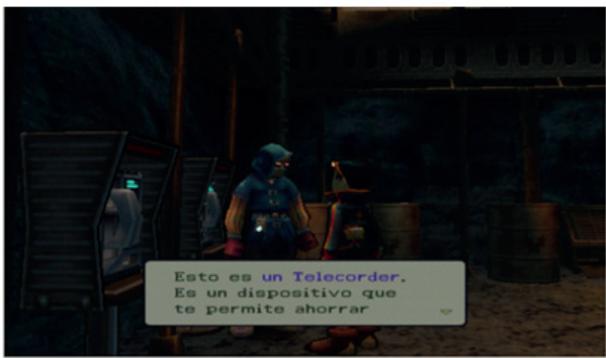
Para aplicar la teoría de clasificación de errores de traducción que hemos venido recogiendo en los apartados previos, contamos con un corpus compuesto por textos extraídos de un videojuego en su versión estadounidense, que sirvió de texto origen, y su versión de español europeo, que constituye el texto meta. Recordamos que el corpus del que disponemos está formado por capturas de pantalla y no por un archivo de texto. Este formato supone una limitación para un estudio con corpus, aunque nos permite observar y conservar el texto en su contexto de uso real, que es el momento exacto de ejecución en la partida en el que se muestra dicho texto.

El videojuego que compone nuestro corpus lleva el nombre de *Breath of Fire: Dragon Quarter* y fue lanzado en Japón para la videoconsola de Sony Play Station 2 en el año 2002. Este videojuego llegó al mercado estadounidense a principios de 2003 y posteriormente fue lanzado en el mercado europeo a finales de año (GameFAQs, 2002: en línea). Pese a ser de origen japonés, el videojuego se tradujo desde su versión estadounidense, algo bastante habitual en la industria de la localización de videojuegos, según Mangiron (2014: 154-155) y Muñoz (2011: en línea). Las razones de la elección de este producto y no otro para nuestro estudio son las siguientes:

- Al pertenecer al género *RPG* (Role-Playing Game) o *JRPG* (*Japanese Role-Playing Game*) contiene una cantidad de texto importante que nos permite recoger un corpus extenso;
- Apareció en una época en la que el género *RPG* vivió una auténtica explosión en el mercado (años 2000-2003 aproximadamente). Así pues, podemos tratarlo como un representante de su género;
- Se trata de un videojuego con una historia lineal y, por tanto, permite compilar un corpus cerrado.

Una vez presentado el objeto de estudio, procedemos a exponer el análisis llevado a cabo sobre el mismo. Dado que, por razones de espacio, es imposible mostrar en este artículo el total de fichas que componen nuestro estudio (un total de 46), únicamente se presentará una muestra ilustrativa de las mismas.

Ficha 1. Error en la comprensión del texto origen (atribución de sentido del tipo “no mismo sentido”) y error en la reformulación del texto meta (lingüístico del tipo léxico).

Ficha	13	Ubicación	Sector inferior. NPC: Ranger junto a <i>telecorder</i> .
VO			
			
VM			
			
Transcripción	(This is a Telecorder. It's a device that lets you <u>save</u> using a coin called a Save Token.	Esto es un Telecorder. Es un dispositivo que te permite <u>ahorrar</u> (usando monedas llamadas Fichas Salv..)	
Tipo de error	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Error en la comprensión del texto origen. <ul style="list-style-type: none"> • Error de atribución de sentido. <ul style="list-style-type: none"> ▪ No mismo sentido. ➤ Error en la reformulación del texto meta. <ul style="list-style-type: none"> • Error lingüístico. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Error léxico. 		

Comentario:

En la ficha número 13 ha tenido lugar un error en la comprensión del texto origen del tipo de atribución de sentido que ha desembocado en un “no mismo sentido”. Este, además, se ha visto reflejado en la reformulación del texto meta a través de un error lingüístico de tipo léxico. El error del que estamos hablando es el de traducir *save* por ahorrar. Para entender este error, debemos entender que un *telecorder* no permite ahorrar nada, sino que es un instrumento que le permite al jugador guardar (*to save*) el progreso de su partida para poder dejar de jugar y continuar donde lo dejó en otro momento.

Ficha 2. Error en la comprensión del texto origen (atribución de sentido del tipo sinsentido) y error en la reformulación del texto meta (lingüístico del tipo léxico).

Ficha	20	Ubicación	Estación de tren sector final. NPC: Bosch.
VO			
			
VM			
			
Transcripción	My Beast Blade, not <u>work</u> !? Impossible!!	¿¡Mi Hoja de Bestia, no <u>trabaja</u> !? ¡Imposible!	
Tipo de error	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Error en la comprensión del texto origen. <ul style="list-style-type: none"> • Error de atribución de sentido. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sinsentido. ➤ Error en la reformulación del texto meta. <ul style="list-style-type: none"> • Error lingüístico. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Error léxico. 		

Comentario:

En esta ficha hemos observado un error en la comprensión del texto origen del tipo de error de atribución de sentido y sinsentido. Este se ve reflejado en el texto meta a través de un error en la reformulación del mismo del tipo lingüístico y léxico. El error del que hablamos se encuentra en la traducción de la palabra *work* por trabajar. Para entender este error, antes debemos ofrecer algo de contexto. Este fragmento de texto surge durante una batalla entre Bosch y Ryu (el protagonista). Durante el transcurso del combate, Ryu adopta una forma mitad humana mitad dragón y se vuelve invencible. En este estado, Bosch no es capaz de herir a Ryu con su florete (que recibe el nombre de Hoja de Bestia). Dicho todo lo anterior, parece evidente que la traducción de *work* por trabajar no es la más afortunada, puesto que lo que está queriendo decir el personaje es que su florete no ejerce ningún daño y que, por tanto, no funciona.

Además, la traducción de *work* por funcionar es completamente válida según varios diccionarios bilingües, como el de Larousse (2014: en línea). Por otro lado, un florete es un objeto inanimado y no puede trabajar.

Ficha 3. Dos errores en la reformulación del texto meta: gramatical del tipo ortográfico y estilístico del tipo error de puntuación.

Ficha	25	Ubicación	Kokon Horay – Entrada. NPC: Hada.
VO			
VM			
Transcripción	(The most dangerous dungeon of all! The door to the next level only opens) when yoo defeat all enemies <u>where</u> yoo are!	(¡El más peligroso de todos los calabozos! La puerta al siguiente nivel sólo se abre cuando derrotas a todos los enemigos del) <u>kugar</u> en que estás. Baja completamente..	
Tipo de error	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Error en la reformulación del texto meta. <ul style="list-style-type: none"> • Error gramatical. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Error ortográfico. • Error estilístico. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Error de puntuación. 		

Comentario:

En esta ficha, se han detectado dos errores distintos en la reformulación del texto meta. El primero se trata de un error gramatical de tipo ortográfico presente en la escritura de la palabra *kugar** con *k* inicial y no *l*. El segundo error sería estilístico y

de puntuación, y consiste en la escritura de dos puntos seguidos, en lugar de un único punto o tres puntos que constituirían puntos suspensivos.

Ficha 4. Error en la reformulación del texto meta: textual del tipo error de registro.

Ficha	34	Ubicación	Menú – Equipar habilidades.
VO			
			
VM			
			
Transcripción	<p><u>The closer</u> you are, the more damage it deals.</p>		<p><u>Mientras más</u> cerca estás más daño ocasiona este ataque.</p>
Tipo de error	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Error en la reformulación del texto meta. <ul style="list-style-type: none"> • Error textual. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Error de registro. 		

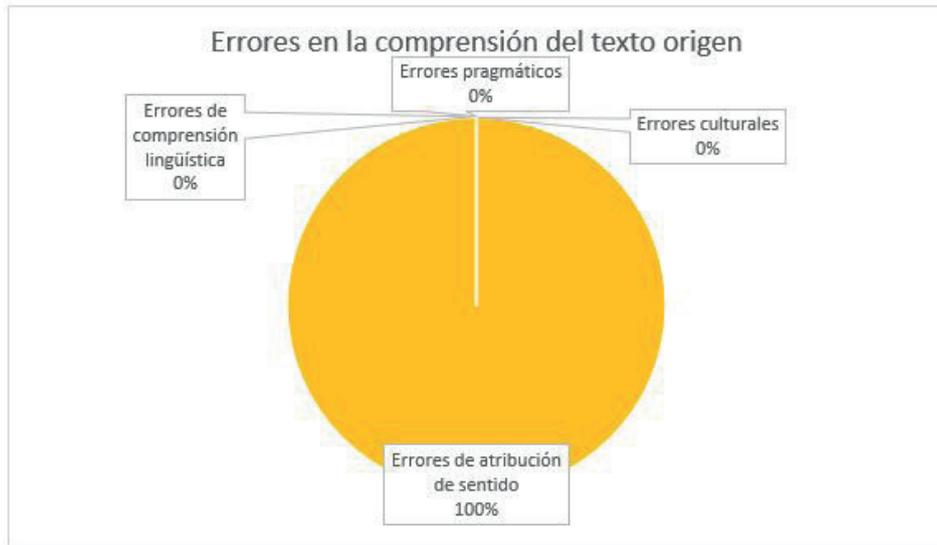
Comentario:

En esta ficha hemos identificado un error en la reformulación del texto meta de tipo textual y de registro. El error reside en el uso de la expresión *mientras más*, que, según el DPD, es la variante propia del registro coloquial de la expresión *cuanto más*. Dicho esto, podemos asumir que no es válida para este contexto de uso (2005: en línea).

5. Resultados

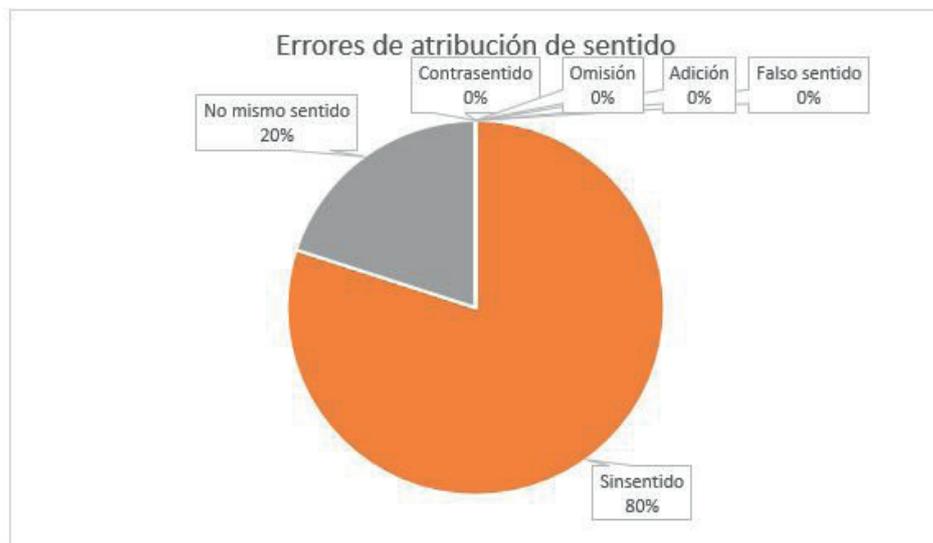
En total, hemos investigado en nuestro corpus 93 errores de traducción repartidos en 46 fichas similares a las cuatro que hemos mostrado en el apartado anterior. A continuación desgranamos cómo se distribuyen dichos errores de traducción a lo largo de la tipología de errores empleada.

Figura 2. Errores en la comprensión del texto origen.



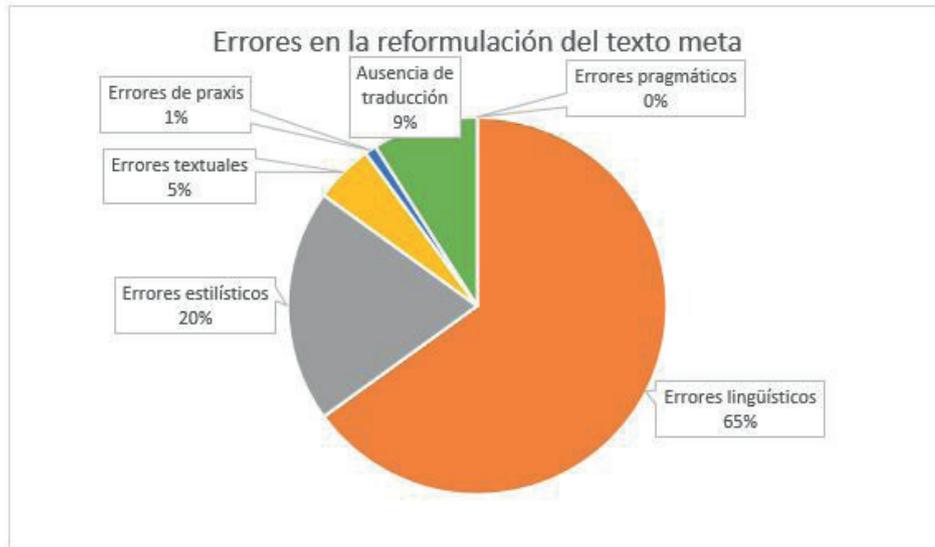
Los errores de comprensión detectados, que suman un total de 20, pertenecen a la categoría de errores de atribución de sentido, como se puede observar en la Figura 2.

Figura 3. Errores de atribución de sentido.



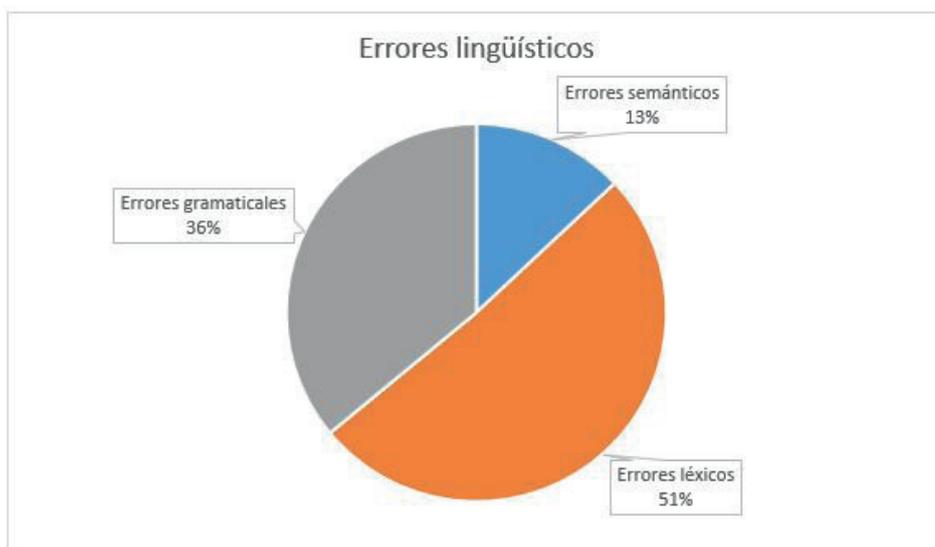
Dentro la categoría de errores de atribución de sentido, los errores detectados se han distribuido de la siguiente manera: 16 de ellos pertenecen a la subcategoría de sin sentido y 4 de ellos a la subcategoría de no mismo sentido, como podemos observar en la Figura 3. El resto de subcategorías no se han visto representadas en el corpus que hemos analizado.

Figura 4. Errores en la reformulación del texto meta.



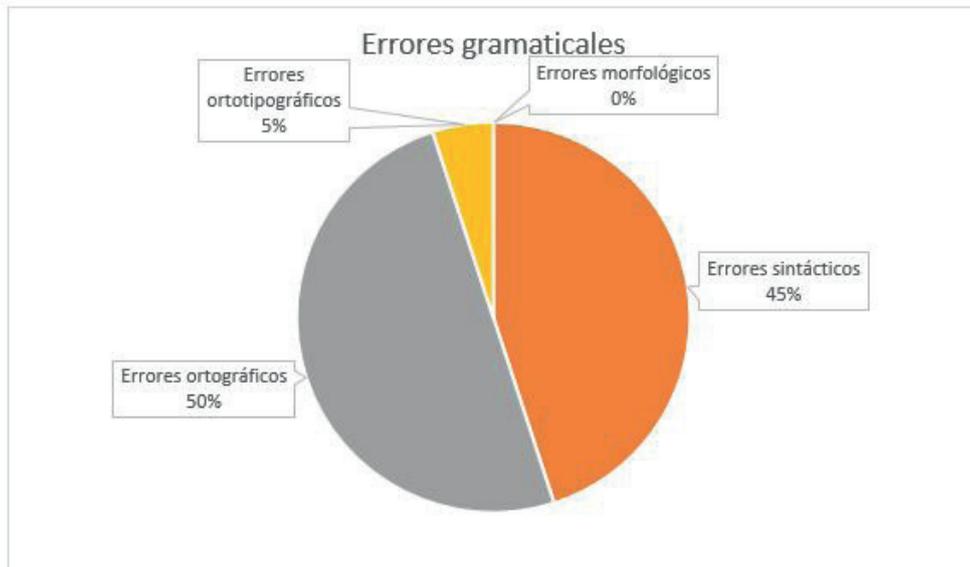
En la Figura 4 podemos ver que la categoría de errores lingüísticos es la que más representación ha tenido (48 casos), seguida de los errores estilísticos (14 casos), textuales (4 casos) y de praxis (1 caso). En esta figura también observamos la presencia del error tipificado como ausencia de traducción, en el que hemos identificado 6 casos en los que un segmento o parte de él permanece en el idioma de origen en la versión meta. Este tipo de error no se contemplaba en la tipología recogida en la Figura 1. Por ejemplo, en uno de los casos, cuando el protagonista dice “Capitán, I,...nosotros...”, observamos que ese “I” se corresponde con el pronombre de primera persona en inglés y, por tanto, se tendría que haber traducido como “Yo” puesto que forma parte de la vacilación del protagonista al hablar. Además, pensamos que puede tratarse de un error característico (pero no exclusivo) de la localización de videojuegos dada la posible inestabilidad del texto de origen, comentada por O’Hagan y Mangiron (2013: 118).

Figura 5. Errores lingüísticos.



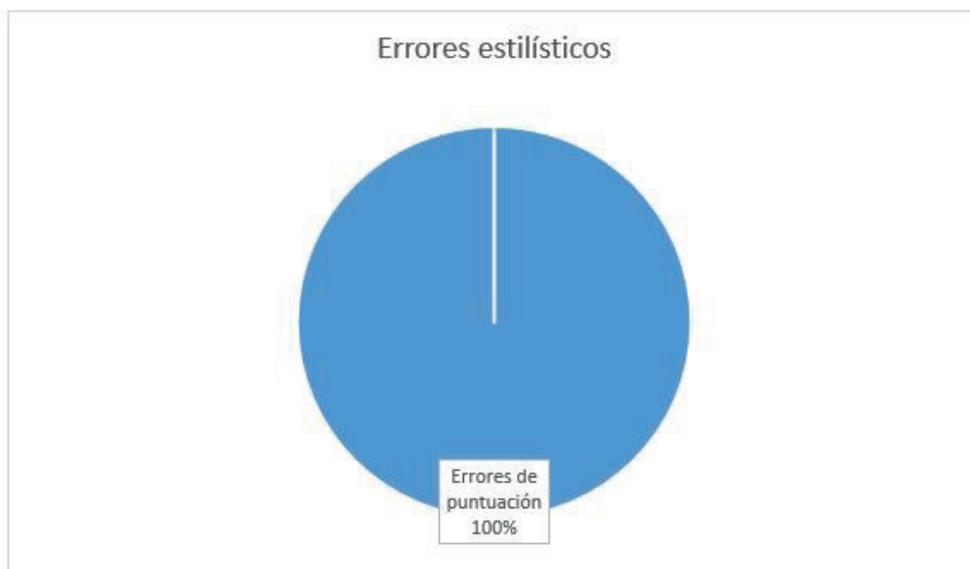
Los errores lingüísticos presentes en el corpus analizado son, en su mayoría, errores léxicos (24 casos). En segundo lugar, encontramos los errores gramaticales (18 casos) seguidos por los errores semánticos (6 casos).

Figura 6. Errores gramaticales.



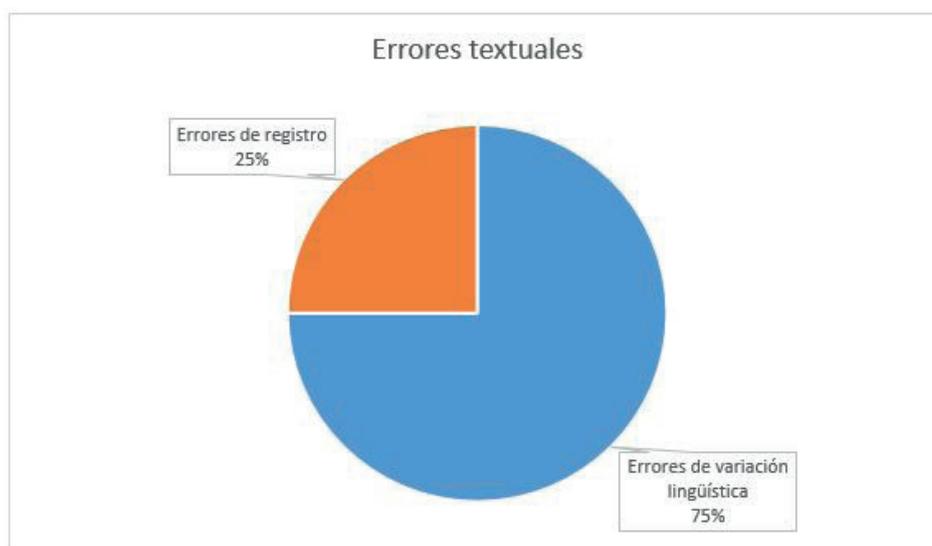
Los errores gramaticales presentes en el corpus analizado son, principalmente, ortográficos (9 casos) y sintácticos (8 casos). Únicamente hemos encontrado un caso de error ortotipográfico y ninguno morfológico.

Figura 7. Errores estilísticos.



Los errores estilísticos detectados son en su totalidad errores de puntuación (14 casos).

Figura 8. Errores textuales.



Finalmente, los errores textuales presentes en nuestro corpus se dividen entre errores de variación lingüística (3 casos) y errores de registro (1 caso). Los errores de variación lingüística dan lugar a una categoría adicional que no se recogía en la tipología plasmada en la Figura 1. Se trata de segmentos en los que la variante lingüística del español empleada no es europea, pese a que el videojuego en el formato que hemos consultado solo puede utilizarse en Europa dadas las restricciones de vídeo impuestas por el formato PAL frente a NTSC. Por ejemplo, en uno de las interfaces del videojuego se puede leer lo siguiente: “¡Ganar 9 batallas al hilo sin recibir daño!”. La expresión *al hilo*, no forma parte del español peninsular según la Real Academia de la Lengua, que lo recoge así en su diccionario: “al ~. 2. loc. adv. Arg. y Perú. a hilo (|| sin interrupción)” (2014: en línea).

6. Conclusiones

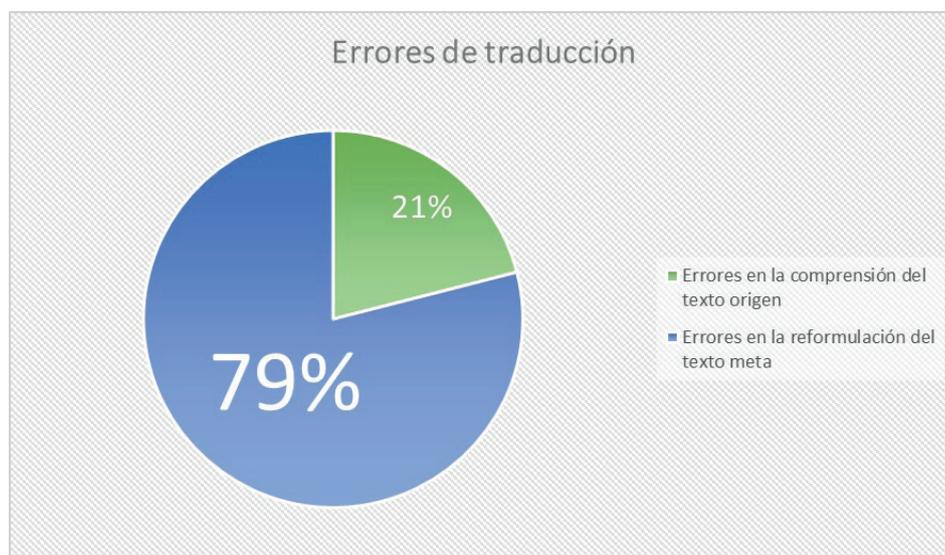
El principal objetivo de nuestra investigación era realizar un estudio descriptivo sobre el error de traducción en un corpus recopilado a partir de un videojuego. Consideramos que se ha alcanzado dicho objetivo mediante la descripción y posterior categorización de todos los errores hallados en nuestro corpus. Para ello ha sido necesario llevar a cabo una revisión teórica, por una parte, del concepto de localización, así como de los agentes que intervienen en la misma y, por otro lado, una revisión del concepto de error de traducción, así como de sus distintas tipologías.

Los resultados parecen indicar que se han confirmado las tres hipótesis previamente planteadas. Respecto a la primera de ellas, en el análisis del corpus que hemos recopilado nos hemos encontrado con dos nuevos tipos de errores que no han sido mencionados en las tipologías estudiadas en nuestra revisión teórica: el primero de ellos sería el error de variación lingüística, que hasta ahora solo estaba presente como error de comprensión pero no de reformulación. El error de variación lingüística en la reformulación del texto meta podríamos decir que consiste en un ajuste incorrecto

a la lengua que se esperaría en el texto de llegada. En los ejemplos que hemos encontrado en nuestro corpus, hemos detectado el uso de una variante lingüística del español no europea. Sin embargo, tengamos en cuenta que esta versión del producto (perteneciente a la región PAL) no puede consumirse en las zonas donde se utiliza dicha variante lingüística empleada. El segundo tipo de error sería el que denominamos como ausencia de traducción. Este no se trata de una omisión o subtraducción, puesto que no desaparece ningún elemento del texto origen, sino que más bien consiste en la no reformulación de parte del texto origen en la versión meta, puesto que hay un elemento que tendría que haber sido traducido pero se ha mantenido en la lengua original de la versión meta sin alteración alguna.

La segunda hipótesis también ha arrojado un resultado positivo, puesto que de los 93 errores que hemos detectado en nuestro corpus, 20 (un 21%) han sido errores en la comprensión del texto origen y 73 de ellos (un 79%) han sido errores en la reformulación del texto meta. Además, de los 20 errores en la comprensión del texto origen hallados, únicamente dos no han provocado un error en la reformulación del texto meta mientras que el resto sí lo han hecho. Dicho de otro modo, un 90% de los errores en la comprensión del texto origen detectados han ocasionado al menos un error de reformulación.

Figura 9. Errores de traducción.



Finalmente, la tercera de las hipótesis que planteábamos al comienzo de nuestro trabajo también ha sido probada como válida, puesto que hemos detectado errores causados por restricciones en pantalla propias de este tipo de medio audiovisual. Principalmente, nos referimos a los errores cometidos al realizar abreviaciones y acortamientos no existentes en el idioma meta con el fin de que el texto traducido quepa en el espacio asignado pantalla.

Antes de concluir, queremos dejar claro que somos conscientes de las limitaciones del estudio, así como de que este no es suficiente para extraer conclusiones que permitan esclarecer los problemas en la teorización del error en traducción. Por esto

mismo, pensamos que sería necesario realizar un trabajo de características similares utilizando un corpus de estudio considerablemente más amplio y diverso.

Finalmente, durante el estudio se han planteado cuestiones sobre las que sería útil profundizar. Por ejemplo, dado que el proceso de localización de un videojuego consta de varias partes (fundamentalmente, exportación de textos, su traducción, su posterior revisión y la reinsertión de los mismos en el código), sería necesario investigar la responsabilidad que recae sobre cada uno de los agentes involucrados en este proceso cuando se comete un error de traducción. También podría ser interesante llevar a cabo un estudio de recepción para comprobar la tolerancia que muestran los jugadores de videojuegos ante distintos tipos de errores de traducción, así como estudiar en qué modo puede afectar todo esto desde un punto de vista mercadotécnico, es decir, analizar el impacto económico que pudiera suponer para una empresa el lanzar al mercado un producto, en este caso es un videojuego, con errores de traducción.

7. Bibliografía

- Bensoussan, Marsha y Judith Rosenhouse (1990). Evaluating student translations by discourse analysis, *Babel*, 36/2, (págs. 65-84).
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2006). On the Translation of Video Games. *Jostrans*. N° 6. <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php> [Consulta: 15 diciembre 2014].
- — (2007). “Challenges in the translation of video game.” *Tradumàtica*. N° 5. <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>> [Consulta: 15 diciembre 2014].
- — (2011). A Brief History of Game Localisation. *Trans - Revista de Traductología*. N° 15. <http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf> (15 diciembre 2013)
- — (2013). Videojuegos y traducción: de la excepción a ¿la norma? En Martínez Sierra, J.J. (Ed.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos* (págs. 131-144). València: PUV.
- Chaume, Frederic (2001). *Proyecto docente: Traducción Audiovisual inglés-catalán*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.
- Constenla, Tereixa (2009). Un respeto para el videojuego. *El País*. <http://elpais.com/diario/2009/03/26/cultura/1238022002_850215.html> [Consulta: 4 mayo 2014].
- Crosignani, Simone y Fabio Ravetto (2011). Localizing the Buzz! Game Series (Or how to successfully implement transcreation in a multi-million seller video game). *Trans - Revista de Traductología*. N° 15. <http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/29-38.pdf> [Consulta: 16 diciembre 2014].
- Cruces Colado, Susana (2001). El origen de los errores en traducción. En Real, E., Jiménez, D., Pujante, D. y Cortijo, A. (Eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête* (págs. 813-822). València: Universitat de València.
- Conde Ruano, José Tomás (2009). *Proceso y resultado de la evaluación de traducciones*. Tesis Doctoral, Universidad de Granada.

- Dancette, Jeanne (1989). La faute de sens en traduction, *TTR*, 2/2 (págs. 83-102), Association canadienne de traductologie/Université Concordia/Université du Québec à Trois-Rivières.
- Delisle, Jean (1993). *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*. Col. Pédagogie de la traduction 1, Les Presses de l'Université d'Ottawa.
- El Mundo (2008). Little Big Planet, aplazado porque contiene versos del Corán. *elmundo.es NAVEGANTE*. Unidad Editorial Internet S.L. <<http://www.elmundo.es/navegante/2008/10/20/juegos/1224488430.html>> [Consulta: 16 diciembre 2014].
- Frasca, Gonzalo (2001). *Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising*. Ensayo presentado en SIGGRAPH 2001. <<http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>> [Consulta: 25 diciembre 2014].
- GameFAQs (2002). *Breath of Fire: Dragon Quarter Release Information for Play Station 2*. CBS Interactive. <<http://www.gamefaqs.com/ps2/561476-breath-of-fire-dragon-quarter/data>> [Consulta: 29 diciembre 2014].
- — (2003). *Breath of Fire: Dragon Quarter Box Shots and Screenshots for Play Station 2*. CBS Interactive. <<http://www.gamefaqs.com/ps2/561476-breath-of-fire-dragon-quarter/images>> [Consulta: 16 diciembre 2014].
- Gile, Daniel (1992). Les fautes de traduction: une analyse pédagogique. *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal*, 37, nº 2, (págs. 251-262).
- Görög, Attila (2014). Quantifying and benchmarking quality: the TAUS Dynamic Quality Framework. *Tradumàtica*. Nº 12. <<http://revistes.uab.cat/tradumatica/article/view/n12-gorog2/pdf>>
- Gouadec, Daniel (1989). Comprendre, évaluer, prévenir, *TTR*, 2/2 (págs. 35-54), Association canadienne de traductologie/Université Concordia/Université du Québec à Trois-Rivières.
- Hansen, Gyde (2009). A classification of Errors in Translation and Revision. En Forstner, M. et al. (Eds.) *CIUTI-Forum 2008: Enhancing Translation Quality: Ways, Means, Methods* (págs. 313-326). Berna, Berlín, Bruselas, Fráncfort, Nueva York, Oxford, Viena: Peter Lang.
- Hatim, Basil e Ian Mason (1997). *The translator as Communicator*. Londres: Routledge.
- Hernández Sampieri, Roberto *et al.* (1994). Capítulo 4: Definición del tipo de investigación a realizar: básicamente exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. En Hernández Sampieri, R. et al. (Eds.), *Metodología de la investigación* (págs. 69 - 78). Colombia: Mcgraw-hill.
- House, Juliane (1997). *Translation quality assessment: a model revisited*. Tübingen: Gunter Narr.
- Hurtado Albir, Amparo (2011). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Jiménez-Crespo, Miguel Ángel (2011). From many one: Novel approaches to translation quality in a social network era. *Linguistica Antverpiensia, New Series – The-*

- mes in Translation Studies. N°10. <<https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/article/view/281/179>> [Consulta: 10 octubre 2016].
- Kupsch-Losereit, Sigrid (1985). The problem of Translation Error Evaluation. En Titford, C. y A. E. Hieke (Eds.), *Translation in Foreign Language Teaching and Testing* (págs. 169-179). Tübingen: Gunter Narr.
 - Kussmaul, Paul (1995). *Training the Translator*. Ámsterdam: John Benjamins.
 - Larose, Robert (1989). L'erreur en traduction: par delà le bien et le mal, *TTR*, 2/2 (págs. 7-10), Association canadienne de traductologie/Université Concordia/Université du Québec à Trois-Rivières.
 - Larousse. (2014). Work. En *Larousse Bilingual Dictionary English – Spanish*. <<http://www.larousse.com/en/dictionaries/english-spanish/work/43058>> [Consulta: 6 Abril 2014].
 - Leukart, Hank (2011). How I became a Japanese teen heartthrob: Examining Japan's obsession with cuteness. *Without Baggage: Travel fearlessly*. Web. <<http://withoutbaggage.com/essays/japan-tokyo-kawaii/>> [Consulta: 16 diciembre 2014].
 - Lommel, Arle, Hans Uszkoreit y Aljoscha Burchardt (2014). Multidimensional Quality Metrics (MQM): A Framework for Declaring and Describing Translation Quality Metrics. *Tradumàtica*. N° 12. <<http://revistes.uab.cat/tradumatica/article/view/n12-lommel-uzskoreit-burchardt/pdf>> [Consulta: 1 junio 2016].
 - Mangiron Hevia, Carmen (2013). La localización de videojuegos. El arte de traducir para entretener. En Martínez Sierra, Juan José (Ed.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos* (págs. 145-160). València: PUV.
 - Mangiron Hevia, Carmen y Minako O'Hagan (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans*. N° 6. <http://www.josttrans.org/issue06/art_ohagan.php> [Consulta: 15 diciembre 2014].
 - Martínez Sierra, Juan José (2008). The Contact between Cultures and the Role of Translation and the Mass Media. *Translation Journal*. N° 12. <<http://bokorlang.com/journal/43av.htm>> [Consulta: 23 enero 2014].
 - — (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
 - Marx, Christy (2010). *Write Your Way into Animation and Games: Create a Writing Career in Animation and Games*. Boston: Elsevier. <<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-240-81343-1.00010-8>> [Consulta: 1 mayo 2014].
 - Muñoz Sánchez, Pablo (2011). Cinco recomendaciones para llegar a ser localizador de videojuegos. *La linterna del traductor*. N° 06. <<http://www.lalinternadeltraductor.org/n6/localizador-videojuegos.html>> [Consulta: 29 diciembre 2014].
 - Newmark, Peter (1988). *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall.
 - Nord, C. (1996). El error en traducción: categorías y evaluación. En Hurtado, A. (ed.), *La enseñanza de la traducción* (págs. 91-107). Col. Estudios sobre la Traducción, 3, Castellón: Universitat Jaume I.

- — (2005). *Text Analysis in Translation*. (2ª ed.). Amsterdam: Rodopi B.V.
- O'Hagan, Minako (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica*. N° 5. <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>> [Consulta: 15 Diciembre 2014].
- O'Hagan, Minako y Carme Mangiron (2013). *Game Localization: Translation for the global digital entertainment industry*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Oxford University Press (2013). Video-, comb. form. En *Oxford English Dictionary (OED)*. <<http://www.oed.com/view/Entry/223262?redirectedFrom=video+game#eid15555246>> [Consulta: 15 diciembre 2014].
- Palazuelos Montecinos, Juan Carlos *et al.* (1992). *El error en traducción*, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Pym, Anthony (1992). Translation Error Analysis and the Interface with Language Teaching. In Cay, Dollerup & Anne Loddegaard (eds.), *The Teaching of Translation* (págs. 279-288). Amsterdam: John Benjamins.
- — (2011). *Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario*. Tarragona: Intercultural Studies Group. URV. <https://www.academia.edu/883815/Teorias_contemporaneas_de_la_traduccion> [Consulta: 15 diciembre 2014].
- Real Academia Española (2014). Videojuego. En *Diccionario de la Lengua Española (DLE)*. <<http://lema.rae.es/drae/?val=videojuego>> [Consulta: 4 agosto 2016].
- — (2014). Al hilo2. En *Diccionario de la Lengua Española (DLE)*. Extraído de <<http://dle.rae.es/?id=KPCAvyq>> [Consulta: 11 septiembre 2016].
- — (2005). Más1. En *Diccionario panhispánico de dudas (DPD)*. Extraído de <<http://lema.rae.es/dpd/?key=m%C3%A1s>> [Consulta: 8 abril 2014].
- Sager, Juan Carlos (1989). Quality and Standards - the evaluation of translations. En C. Picken (ed.), *The Translator's Handbook* (págs. 91-102). Londres: Aslib.
- Santoyo, Julio César (1994). Por qué yerra el traductor: análisis de textos y errores, en P. Fernández Nistal (ed.), *Aspectos de la traducción inglés/español* (págs. 9-30). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Scholand, Michael (2002). Localización de Videojuegos. *Tradumàtica*. N° 1. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>> [Consulta: 16 diciembre 2014].
- *SDL [Software and Documentation Localization]* (2011). LISA QA Metric. <http://producthelp.sdl.com/SDL_TMS_2011/en/Creating_and_Maintaining_Organizations/Managing_QA_Models/LISA_QA_Model.htm> [Consulta: 8 agosto 2016].
- Séguinot, Candace (1989). Understanding Why Translators Make Mistakes, *TTR*, 2/2 (págs. 73-81), Association canadienne de traductologie/Université Concordia/Université du Québec à Trois-Rivières.

- Spilka, Irene V. (1984). Analyse de traduction. Thomas, A. y J. Flammand (eds.): *La traduction: l'universitaire et le praticien* (págs.72-81). Éditions de l'Université d'Ottawa.
- Tercedor Sánchez, Maribel (2005). Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. *Quaderns. Revista de traducció. N° 12* (págs. 151-160). < <http://ddd.uab.cat/pub/quaderns/11385790n12/11385790n12p151.pdf> > [Consulta: 4 agosto 2016]
- Tolosa Igualada, Miguel (2013). *Don de errar: Tras los pasos del traductor errante*. (1 ed.). Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
- Waddington, Cristopher (1999). *Estudio comparativo de diferentes métodos de evaluación de traducción general (inglés-español)*. Universidad Pontificia Comillas: Madrid.
- Williams, Malcom (1989). The Assessment of Professional Translation Quality Creating Credibility out of Chaos, *TTR*, 2/2 (págs. 13-33), Association canadienne de traductologie/Université Concordia/Université du Québec à Trois-Rivières.
- Wilss, Wolfram (1988). *Übersetzungswissenschaft: Probleme und Methoden*, Stuttgart, E. Klett (*La ciencia de la traducción. Problemas y métodos*. Universidad nacional autónoma de México, 1988).

Notas

1. Nuestro agradecimiento al Dr. Juan José Martínez Sierra por compartir con nosotros sus impresiones sobre este artículo.
2. Entendemos el concepto de *producto audiovisual* desde una perspectiva cultural del mismo modo que lo hace Martínez Sierra: "In this case, the products are the films, series, documentaries, and the like that reach our screens, and the way in which we consume them or the need for them that we have depends on our culture" (2008: en línea).
3. La lista de autores que tratan el error de traducción en la que nos basamos está extraída de Tolosa (2013) y Hurtado (2011). Sin embargo, hemos decidido acudir a las obras originales de cada respectivo autor para realizar la siguiente exposición teórica.
4. Hemos decidido no incluir en esta tabla los errores propios de la traducción de textos audiovisuales, extraídos de la clasificación de Chaume (2001), porque constituyen una propuesta ampliada que no parece plantear ningún tipo de conflicto con las clasificaciones de otros autores ya que, además, esta coincide con la clasificación de Hurtado en la parte referida a los textos no audiovisuales. Por tanto, adoptaremos las categorías planteadas por Chaume directamente en nuestra propuesta de clasificación (véase Figura 1).
5. Para obtener más detalles sobre dicha tipología, véase: https://taus.net/knowledgebase/index.php?title=Error_category#List_of_error_categories
6. Se puede consultar dicha tipología desglosada al completo a través del siguiente enlace: <http://www.qt21.eu/mqm-definition/issues-list-2015-12-30.html>