



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN

Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final
Fantasy VII, Chiclayo - 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Traducción e Interpretación

AUTORA:

Br. Mego Luis Milagros del Carmen (ORCID: 0000-0002-1580-0452)

ASESOR:

Mg. José Carlos Yoctun Cabrera (ORCID: 0000-0003-4526-9268)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y terminología

Chiclayo- Perú

2019

Dedicatoria

Dedico esta tesis en primer lugar a dios por haberme dado la suficiente fuerza y fortalezas para continuar este proyecto. En segundo lugar, a mis padres y hermanos que estuvieron apoyándome y guiándome con los mejores consejos para que todo esto se pueda realizar.

Agradecimiento

El agradecimiento infinito a mi Dios todo poderoso por haberme ayudado a tener paciencia en la realización de esta tesis. A mis padres por el gran apoyo empeñoso que mostraron durante mi vida académica.

Al Mg. Esdras Joel Torres Vargas por sus grandes consejos y conocimientos que hicieron posible que este proyecto se cumpla, siempre dispuesto a ofrecer su ayuda, al Mg. José Carlos Yoctun Cabrera por su gran paciencia y dedicación, haciendo posible llegar al final de este proceso investigativo. Por último y no menos importante a mis amigos Luis, Andrés y Raquel que durante todo este año me apoyaron y me brindaron consejos que hicieron mejorar mi trabajo.

Declaratoria de autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Milagros del Carmen Mejo Luis.....
estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la
Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 47555719..., con el trabajo
de investigación titulado, "Análisis de la adaptación en la traducción
del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII.....
.....

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es de autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto; el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto-plagiado; es decir, no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados; por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse faltas por fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), auto-plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo ...16...de...octubre..., 2019

Nombres y apellidos Milagros del Carmen Mejo Luis

DNI 47555719

Firma



Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del Jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de gráficos.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	15
2.1 Diseño de investigación.....	15
2.2 Operacionalización de variables:.....	16
2.3 Población y muestra.....	17
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	18
2.5 Método de análisis de datos.....	19
2.6 Aspectos éticos.....	19
III. RESULTADOS.....	20
IV. DISCUSIÓN.....	26
V. CONCLUSIONES.....	29
VI. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS.....	35
Acta de aprobación de originalidad de tesis.....	77
Reporte turnitin.....	78
Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV.....	79
Autorización de la versión final del trabajo de investigación.....	80

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	16
Tabla 2: Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	18
Tabla 3 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones	21
Tabla 4 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones	22
Tabla 5 Dimensión del aspecto lingüístico con sus respectivas sub dimensiones.....	23
Tabla 6 Dimensión del aspecto cultural con sus respectiva sub dimensiones	24
Tabla 7 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones	25

Índice de gráficos

Gráfico 1 Sub dimensiones del aspecto cultural y lingüístico.....	21
Gráfico 2 sub dimensiones de las dimensiones del aspecto cultural y lingüístico de la escena 2 ...	22
Gráfico 3 Sub dimensiones de la dimensión aspecto lingüístico.....	23
Gráfico 4 Sub dimensiones de la dimensión del aspecto cultural de las 43 escenas	24
Gráfico 5 Sub dimensiones de las dimensiones del aspecto cultural y lingüístico de las 43 escenas	25

RESUMEN

La evolución y la gran demanda que hoy en día envuelve los videojuegos han ido creciendo a gran escala, colocándolo como un sector principal del entretenimiento actual. Posteriormente, los videojuegos han tenido una particular trascendencia en algunas disciplinas académicas, como en la carrera de traducción e interpretación, ya que su traducción puede tener el mismo éxito al igual que el original. Por lo tanto, el traductor deberá tener en cuenta los cambios culturales y lingüísticos que se puedan presentar entre la lengua de origen y la lengua meta, puntos principales que marcan una diferencia en la cual se necesitara seguir ciertas pautas para lograr una buena traducción entendible por medio de la adaptación.

Por lo tanto, en el presente trabajo titulado “Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego —Final Fantasy VII”, Chiclayo – 2018 se aplicó el método de investigación analítico sintético para evaluar la adaptación del videojuego mediante el desarrollo de una lista de cotejo y una matriz de análisis. Se tuvo como población al contenido dicho videojuego y como muestra el script del mismo dividido en escenas.

Palabras claves: videojuego, culturales, lingüísticos, adaptación.

ABSTRACT

Nowadays video games involve an evolution and high demand and that has grown on a large scale, placing as main sector of the current entertainment. Subsequently, video games have had a particular significance in some academic disciplines, for example in the career of translation and interpretation, because its translation can have the same success as well as the original. Therefore, the translator must take into account the cultural and linguistic changes that may occur between the source language and target language, main points that make a difference in which it will need to follow certain guidelines in order to achieve a good translation understandable through adaptation.

Thus, in the present study entitled "Analysis of adaptation in the translation and subtitling of the game - Final Fantasy VII", Chiclayo – 2018 was applied to evaluate the adaptation through the development of a checklist and an analysis matrix. The population was composed of the content of the videogame and the sample was the script divided by scenes.

Keywords: videogame, cultural, linguistic, adaptation.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología audiovisual cada día proporciona métodos comunicativos más rápidos, precisos y eficaces, un claro ejemplo, los videojuegos, dispositivos (ROM) que actualmente contienen formatos con alta calidad de imágenes que permiten apreciar la jugabilidad mediante un televisor o computadora acompañados de unos mandos especiales.

Los videojuegos son actividades de entretenimiento elegidas por muchas personas, las cuales toman el mundo digital como un pasatiempo. La demanda ha impulsado a los desarrolladores a traducir cada vez más sus productos en diferentes idiomas con la finalidad de expandir su mercado (Méndez, G, 2012, p.60).

Sin embargo, los videojuegos que poseen un entretenimiento interactivo, es decir, que contienen historias, parecen requerir una clase particular de traducción. El desarrollo de esta nueva práctica profesional requiere de una nueva investigación dentro de los estudios de la traducción.

A primera vista, la traducción de videojuegos no parece ser sustancialmente diferente de otros tipos de traducción. Así como un producto audiovisual que está relacionado a la traducción de otros medios audiovisuales. Por lo tanto, todo videojuego que gira en torno a una historia necesita un proceso de localización y traducción, debido a que si se omite este proceso se podría perder gran contenido del juego (Muñoz, S, 2013, p. 81).

Este trabajo de investigación analizará la técnica de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego del inglés al español, considerando como corpus —Final Fantasy VIII, creado por la empresa Sony Computer Entertainment, y traducido por Antonio Carmona en su versión español.

En una realidad problemática el mundo de la traducción audiovisual ha abierto muchos campos en el sector empresarial, uno de ellos es el campo de los videojuegos que a simple vista para un público en general puede ser simple, pero para las personas que gustan de este tipo de entretenimiento puede ser algo perfecto, es ver el videojuego desde una perspectiva de aprendizaje y desarrollo de diversas habilidades como la familiarización con las nuevas tecnologías debido a que en su mayoría giran en torno a una historia.

Así como el desarrollo en el que se crea el videojuego debe ser perfecto, la traducción también debe ser perfecta ya que va dirigido a un público en específico “los gamers”, personas que toman muy en serio el desarrollo en que se da un videojuego y que depende de ellos que el videojuego logre o no tener una acogida a nivel mundial.

No hay duda que los países de Estado Unidos y Japón son los principales líderes icónicos de la creación de videojuegos desde los años 90 como Pacman (Namco), Battle Zone (Atari) Donkey Kong, Street fighter (Capcom). (Belly y López, 2008, p. 163). Sin embargo, cuando las empresas de este campo lanzan sus videojuegos a nivel internacional buscan el método de llegar hacia los gamers de diferentes países que no tienen conocimiento del idioma original, y esto se da mediante la localización.

Estas empresas localizadoras se encargan no solo de hacer un cambio en los gráficos del videojuego, sino que también el de realizar un cambio a nivel textual debido a que está en el idioma original y lo que se busca principalmente es que el producto sea entendible para el público receptor.

Por ello los cambios se darán dependiendo a que cultura y estructura lingüística va dirigido el videojuego, por lo tanto, el traductor deberá tener un amplio conocimiento del videojuego, ello indica que deberá primero conocer la historia, el rol de los personajes y sus referentes culturales, si es apto para un público en general o para mayores de edad, para que así pueda manejar un lenguaje correcto.

Por lo tanto el trabajo del traductor será el de transmitir el mensaje original, una de las técnicas más usadas y más recomendadas por los expertos en traducción de videojuegos es la adaptación, debido a que implica cambios culturales y lingüísticos ya que todos los países en donde se lanzará dichos videojuegos son diferentes por lo que dicha técnica le da esa libertad de poder modificar el texto a traducir sin perjudicar lo que realmente quiere transmitir el mensaje, para que así la recepción de dicho mensaje se note natural en su idioma (O'Hagan y Mangiron, 2004, p.151-153).

En el plano internacional, en países de habla hispana, España es el país líder en subtitulación y doblaje de videojuegos, y a pesar de ser un mercado que está abriendo nuevas fronteras aún sigue siendo poco conocido debido a que recientemente se está ofreciendo asignaturas y postgrado. La traducción de videojuegos en España no apareció como una nueva rama dentro de la traducción, sino que surgió en forma de jerarquía entre las ramas ya establecidas como la traducción audiovisual y la localización de software. (Vela, J, 2011, p.2).

En las ramas de la traducción, la localización es uno de los campos que ha crecido y evolucionado a grandes escalas por estos tiempos en casi toda Europa y Latinoamérica debido a la gran demanda ocasionada por las empresas creadoras de los videojuegos. Hoy en día existen infinidad de videojuegos de diferentes categorías aptas o no aptas para todo público. Sin embargo, varias facultades de traducción han tardado en integrarlas dentro de sus planes académicos traductológicos, debido a cinco factores principales, según Merino. B (2007):

- Falta de interés (o información) por parte de los departamentos de Traducción.
- Falta de profesionales y docentes especialistas esta rama.
- Excesivo coste, debido a que la localización de videojuegos requiere el uso de equipos informáticos y la adquisición de herramientas de software muy específicas.
- Falta de contacto con las empresas de localización.
- Dificultad para conseguir el material didáctico, puesto que gran parte del software está encriptado y protegido por copyright (Bernal, 2007, p. 143).

La localización de videojuegos nació ante la creciente demanda de aficionados (gamers) que en su mayoría no entendían o no podían conocer el proceso del videojuego debido a que gran parte de su texto se encontraba en el idioma de origen, es por tal motivo que se dio la necesidad de hacer llegar el producto a procesos de traducción en la lengua de llegada. Sin embargo, aún son muy escasos los traductores que se especialicen en la localización debido a la falta de profesores con alto conocimiento y experiencia, debido a que la localización de videojuegos es un

campo nuevo en el ámbito audiovisual.

Pero ante esta creciente demanda, países como México y Brasil están optando por localizar videojuegos, ya que algunas universidades se han arriesgado por ofrecer la enseñanza que se requiere para este campo de traducción, colocando a la localización dentro de las ramas de traducción audiovisual o en traducción e interpretación de idiomas.

En el Perú, aún no existe una empresa que se dedique a la traducción de videojuegos. Pero se está pensando en la posibilidad ya que cada vez está teniendo protagonismo en la millonaria industria que antes no se veía.

En el proceso de la localización de videojuegos es un campo muy creativo, debido a que se exige una preparación o conocimiento cultural muy importante por parte del traductor. Esto se da dependiendo de la categoría del juego, de terror, de guerras, de peleas, de aventuras, de carreras, etcétera. Las empresas buscan personas muy creativas, que incluso tengan la capacidad de producir soluciones de traducción apartados del uso de la literalidad del texto origen, pero que lleguen a funcionar dentro de la cultura meta, y que son o puedan ser apreciadas o reconocidas fácilmente por los gamers. (Chaume, 2015).

La incentivación por parte de Chaume es que a nivel Latinoamérica la demanda de los videojuegos va en aumento con el pasar de los años, por ende, muchos de los gamers prefieren apreciar el videojuego a través de su lengua materna, dependiendo de cada país de Latinoamérica, en ella involucra, sus variantes lingüísticos, culturales y argots que son distintos tanto del idioma origen como del idioma de llegada. En este caso, si el traductor busca especializarse en la rama de la localización deberá obtener estudios de este nuevo mercado de los videojuegos y realizar técnicas específicas que favorezcan la naturalidad del videojuego hacia el país que va dirigido teniendo en cuenta dichas variantes que involucra la adaptación, técnica muy requerida dentro de este campo.

A nivel local aún no hay investigaciones o trabajos previos en el campo de la traducción de videojuegos, y a pesar de haber un gran número de gamers, aún no se aporta estudios de localización en la universidad Cesar Vallejo, primera universidad en la región en donde se brindan estudios de traducción e interpretación, si bien es

cierto en los últimos años se ha incursionado el curso de traducción audiovisual dentro de la carrera, aportando estudios y prácticas en el campo, con respecto a la traducción de videojuegos aún no se dan estudios profundos o prácticas de acuerdo a esta rama, por lo que el presente trabajo puede ser considerado como pionero en este ámbito y en especial en el campo de la subtitulación.

Habiendo hecho la consulta a diferentes fuentes se encontraron los siguientes trabajos previos que apoyan a este trabajo de investigación:

Lepre, O. (2014), en su tesis “The translation of humor in video games: a case study” identifica los diferentes tipos de humor que se puede presentar en un videojuego, en este caso del inglés al italiano, ya que forma parte de un componente principal en los videojuegos y que puede resultar una tarea difícil cuando se habla de traducir. Por lo tanto, mediante su tesis destaca como la naturaleza interactiva de los videojuegos puede afectar la traducción si no se presta atención a las instancias de humor basadas en los elementos culturales que presenta cada país.

En esta investigación la autora menciona que para traducir textos de humor en los videojuegos el traductor tendrá una libertad, porque lo que se quiere lograr alcanzar es tener un buen entendimiento del humor dependiendo al tipo de cultura en donde el videojuego será traducido.

González, A. (2016) en su tesis “La localización de videojuegos japoneses al español”, analiza la localización de los videojuegos enfocándose en la traducción ya que esta involucra la parte de gráficos y texto, por lo tanto la presente tesis manifiesta que el trabajo de un traductor es el de tener la libertad de poder adaptar la parte textual de un videojuego mediante la parte lingüística y cultural ,procesos indispensables para que el producto tenga éxito, debido a que el punto principal de la realización de una localización de un videojuego es que el usuario se sienta familiarizado con el producto, y de ellos dependerá que el videojuego genere millones de dinero.

De acuerdo a las teorías relacionadas al tema la presente investigación se basa en la teoría de la localización que es muy importante debido a que nace de la expansión de los diferentes mercados a nivel internacional, originados por la gran demanda que envuelve las nuevas tecnologías y la globalización y que por lo tanto hace que la labor del traductor sea más necesaria y más eficiente.

Tal y como afirma LISA (2003) La Asociación de Estándares de la Industria de Localización, define a la localización como "el proceso de modificación de productos o servicios para ser vendidos en distintos mercados. Ello indica que la localización no es solo un proceso lingüístico, sino que también se debe tomar en cuenta los contenidos culturales y técnicos. (LISA, 2003, p.13).

Dolher (1997) La localización es el proceso de adaptar un producto, en nuestro contexto, un programa de software, a una ubicación específica, es decir, a su lenguaje y normas culturales, así como a las necesidades y expectativas de un mercado objetivo específico. Un producto adecuadamente localizado también cumple con todos los requisitos legales vigentes en la región del usuario. Los usuarios pueden interactuar con un producto localizado con éxito en su propio idioma y en un entorno que les parezca natural. Esto significa, por ejemplo, que todos los mensajes están en su propio idioma, que pueden ingresar nombres, direcciones, fechas y otros datos de la misma manera que los escribirían en papel, que pueden usar libremente sus caracteres de teclado estándar donde sea se puede hacer una entrada, y que cualquier mensaje de error es comprensible para ellos en lugar de representar el geekspeak estadounidense. La localización comprende el programa en sí y cualquier documentación en línea o impresa.

Pérez (2010) desde el punto de vista de la traducción relaciona a la "localización" como un "producto" debido al impacto que pueda lograr obtener el videojuego en un país extranjero, por lo que entra en el terreno del marketing. Las diferencias fundamentales proceden, no obstante, de una serie de conceptos a los que está asociada la localización. El primero es este breve término "local" (en inglés como en español) que denota un conjunto de parámetros lingüísticos y culturales que define el contexto del uso final del producto. Es un término convenientemente corto para sustituir expresiones como "idioma o cultura de llegada" tan frecuentes en muchas teorías de la traducción. (Perez. F, 2010, p. 32).

Esselink (2000) tradicionalmente, la traducción solo es una de las actividades de un proyecto, donde el material es transferido del idioma origen hacia el idioma meta y en ella se incluyen la investigación de terminología, edición, correcciones, compaginación, etcétera. Mientras, que en la localización se han agregado más actividades a la lista. Por ejemplo, las actividades de la localización que no forman parte necesariamente de la traducción tradicional, incluyen la gestión del proyecto multilingüe, el software, las herramientas online en ingeniería, el testeo, la conversión de la documentación traducida hacia otros formatos, la traducción de memoria, soporte multilingüe del producto. (Esselink, 2000, p. 2).

Gouadec (2003) menciona que la localización muchas veces es confundida como traducción, pero lo cierto es que constituye sólo una parte de ella. Por lo que, el traductor es un eslabón de la cadena localizadora ya que trabaja de la mano con profesionales de la pantalla como creadores, desarrolladores, grafistas, redactores y un conjunto de especialistas y técnicos de la edición digital. Sin embargo, para este autor, el traductor no es un simple eslabón, sino que es el más importante de todos ya que es el encargado de que todo el producto traducido tenga éxito en los países donde el producto será lanzado. (Gouadec, 2003, p. 528-529).

Méndez (2016) Existe un consenso general hoy en día sobre los videojuegos y es que se han convertido en un fenómeno mundial, y de hecho, esta es la razón fundamental para la localización del juego. Es la localización lo que permite que los juegos desarrollados principalmente en EE. UU., Canadá, el Reino Unido o Japón en inglés o japonés, en el caso de los juegos de consola, se distribuyan a una amplia gama de mercados objetivo en las versiones apropiadas. Pero para el logro de este éxito la cultura forma parte fundamental en la traducción, debido a que es indispensable transmitir en una forma adecuada para lograr que el consumidor del producto pueda llegar a comprender todos los matices que envolvía el texto original.

Yuste (2014) El éxito en la localización de un videojuego depende de una buena traducción del texto, debido que la mayoría del texto puede construir la historia del juego que se vive cuando se está proyectando la imagen en pantalla. Un traductor de videojuegos no es aquel que traduce los textos que se van a escuchar (doblaje) o se van a leer (subtitulado) en pantalla sino que también es el primer agente paratraductor, es decir lo paratextual (imágenes representativas del videojuego) y, por consiguiente, el mejor localizador quien decidirá la edición definitiva de todos y cada uno de los paratextos que acompañan, rodean y envuelve todo el videojuego en pantalla, y aquellos que se prolongan, introducen y presentan fuera de ella. (Yuste, 2014, p. 9).

Desde un plano general y contrastando con los autores quienes hacen mención de la localización, se conceptualiza por adaptar un producto ya sea audiovisuales y multimedia que ahora están ampliamente disponibles gracias a los avances realizados con respecto a la tecnología digital hacia los lugares de destino donde será importando en términos de sus requisitos lingüísticos, técnicos, culturales y legales. Por otro lado con respecto a la localización de videojuegos, el trabajo de un traductor en este campo es más que traducir solo textos debido a que un videojuego se combina en uno las características del producto de otras artes y disciplinas como el cine, la literatura, el diseño tridimensional y programación de computadoras, por lo tanto el traductor es uno de los procesos más importantes dentro de la localización ya que si se hace un mal trabajo como una mala traducción, instrucciones confusas, menús poco claros la jugabilidad puede sufrir, por lo tanto, un concepto crucial para el localización de videojuegos porque afecta, no solo la sensación final del producto, sino más lo que es más importante el disfrute real de los usuarios de la experiencia del juego.

La adaptación o traducción libre es usable en muchos aspectos y campos de comunicación ya que la lingüística y cultura juegan un papel muy importante debido a que tanto en el idioma de origen como en el idioma de llegada sus diferencias son notables. Su finalidad es que el mensaje sea natural ante el receptor, pues se consigue que este no note que la traducción viene de una fuente de otro idioma.

Una traducción es libre desde la perspectiva lingüística porque las estructuras de los idiomas son diferentes en todos los países, así que cuando se habla de traducir de un idioma a otro el traductor tendrá el trabajo de hacer cambios y hasta reemplazar palabras porque el objetivo es que el mensaje sea entendible para el receptor, claro está evitando que se distorsione el mensaje, esto llevará al traductor a hacer un cambio lingüístico y buscar variaciones que no alteren el sentido en la traducción.

Una traducción también es libre desde la perspectiva cultural, este es un punto muy importante porque las culturas a nivel mundial son muy diferentes, quizás algunas guarden relación, por eso es preciso transmitir de forma adecuada para que el receptor pueda llegar a comprender plenamente todos los matices que pueda poseer el texto original.

Por lo tanto, es fundamental que, desde los estudios de traducción, que los traductores den importancia a lo que se tiene que comprender bien con respecto a un referente cultural en el texto original para que así pueda darse cuenta de que estrategia pueda ser la más adecuada para que funcione bien en la traducción.

Dentro de la localización la adaptación de software o de textos le da un entretenimiento interactivo al videojuego, por lo que su traducción del inglés a otro mercado con otra lengua diferente no es sólo una tarea de traducción, sino que lleva a todo un proceso de creación de todo el producto que envuelve el videojuego y que esto pueda responder ante las necesidades y exigencias por parte de los usuarios y la cultura de destino. (Scholand, 2002, p. 4).

Por ello el punto fundamental para no caer en problemas de traducción no es exclusivamente saber un idioma extranjero, sino conocer a un nivel casi experto la lengua del texto meta para que el mensaje sea idéntico al original. Claro está que se debe conocer la lengua de origen, pero otro punto fundamental es la cultura del texto meta que es también un principio básico para la traducción. Para lograr un alto nivel de destreza tanto en la lengua de origen como en la lengua meta es aumentar el bagaje cultural (indispensable para traducir), para poder así aprender las variedades de expresiones y palabras que puedan existir entre las dos lenguas.

En la traducción de videojuegos el primer paso que tendrá que tener en cuenta el traductor con el videojuego deberá ser la diferencia que pueda existir entre los aspectos lingüísticos de la lengua de origen hacia la lengua de llegada.

Por lo que se pueden distinguir dentro de los aspectos lingüísticos tenemos las siguientes categorías:

Interjecciones, las cuales son empleadas en las traducciones de videojuegos, notados normalmente en la subtitulación. (Alcalde, 1996, p. 273-327). Existen variedad de interjecciones por ejemplo:

Interjecciones expresivas, Dentro de la subtitulación de videojuegos, las interjecciones expresivas son muy usadas debido a que la historia en que se desarrolla el juego lleva a los personajes a usar expresiones como impresiones repentinas de tristeza, de dolor, de sorpresa etcétera. Ejemplo: ¡A ver!, ¡Ah!, ¡Ay!

Interjecciones apelativas, En este caso debido a que el videojuego gira en torno a una historia ya que se caracteriza por ser un producto interactivo, es decir, las interacciones que se dará entre el usuario y los personajes de la historia. Estos pueden ser de manera exhortativa hasta la advertencia. Ejemplo: ¡Venga!, ¡eh!
¡Vamos! ¿No?

Signos de puntuación Estos signos son los que más abundan en todo tipo de texto ya que su uso es para dar énfasis o ritmo a dichos textos, así que cuando se habla de un videojuego el traductor tendrá que tener conocimiento de si el producto será subtulado o doblado debido a que sus contenidos son conformados por diálogos.

Punto, El uso del punto en la lengua inglesa es mucho más frecuente que en la del español ya que solo la utiliza para indicar una pausa o separación. Para un videojuego especialmente en un subtulado su uso es más frecuente debido al dialogo que existe entre los personajes.

Coma, El traductor de videojuego deberá prestar mucha atención, especialmente en el subtulado, debido a la gran diferencia de uso de este signo que existe entre el inglés y el español.

Signos de interrogación y Signos de exclamación, En la lengua española, el uso de estos signos se coloca tanto al principio como al final de cada oración o expresión, mientras que el uso en el inglés varía mucho debido a que solo se aplica al final de cada oración o expresión.

Por otro lado dentro el adaptar un videojuego hacia otra lengua varia también dependiendo de los aspectos culturales

Según Méndez (como se citó en Steiner, 1992, p. 370-372) El traductor debe importar del extranjero convenciones, modelos de sensibilidad, géneros expresivos en la que su propia lengua y cultura aún no han alcanzado. [...] Es lógicamente concebible que el traductor, que viene ganando un gran dominio en una la lengua de origen, concluirá " entiendo este texto, pero no encuentro ningún camino que se asemeje hacia mi propia lengua materna.

La variedades culturales a nivel mundial existen desde tiempos atrás, pero cuando se habla de traducción muchos autores destacan los desafíos que un traductor enfrenta cuando se trata de transmitir el mensaje original hacia la lengua de llegada de los receptores mismos, ya que el cambio que realiza el traductor debe consistir en que el mensaje sea idéntico al original a pesar de que ello implique buscar palabras equivalentes dentro de la cultura de la lengua de llegada para su mejor entendimiento, por lo tanto una de las cambios que pueden existir involucra lo siguientes:

Según Méndez (como se citó en Nida, 1947) La domesticación es un estilo transparente y fluido que ayuda a minimizar las diferencias que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.

El uso de esta estrategia en la traducción puede borrar las diferencias lingüísticas como la gramática y sus referentes culturales del texto de origen por medio de la adaptación, superando así los obstáculos que puedan ser causados por dichas diferencias, lo cual permitirá al lector sentirse que está leyendo un texto de origen en vez de una traducción.

Dentro de los videojuegos existen muchos ejemplos de adaptaciones culturales y de muy variada índole. Uno de ellos es el videojuego de Animal Crossing, en la que el juego, desarrollado originariamente en Japón, incluye festividades propias de su cultura que a un niño de otra cultura no le dicen absolutamente nada ya que no tienen un conocimiento. En este caso, si el cliente no quiere invertir en la adaptación total del juego (que en este caso implicaría cambiar la estructura del mismo), habrá que conseguir mantenerse lo más neutro posible. (Montilla. C, 2008).

Otra variación que puede existir en un videojuego es su lenguaje dialectal y acentos, la mayoría de los videojuegos son ambientados en ciertos lugares particulares estas pueden ir desde montes, carreteras hasta ciudades o suburbios por lo tanto sus personajes tendrán un característico dialecto o acento que usan a la hora de realizar una conversación. En este caso el traductor tendrá saber que expresiones coloquiales va a emplear a la hora de traducir para que la persona que esté jugando pueda notar que el personaje proviene de un lugar singular (Bateman, 2012, p.217).

Existen videojuegos en donde el humor forma parte de ello, por lo tanto, dentro de la traducción de videojuegos de historia existe uno de los principales retos que el traductor tendrá que salir victorioso y es el humor que puede presentarse a medida que el videojuego se va desarrollando, la adaptación de este humor tendrá que ser traducida con mucha cautela ya que lo primordial es que la persona que esté jugando el videojuego entienda y pueda reírse.

Cuando un videojuego es traducido hacia otro idioma sus argot son un punto imprescindible en la que el traductor tendrá que lidiar, pero, se debe tener en cuenta que el uso de las palabras groseras en el país donde se realizara la traducción pueden resultar ofensivas para la cultura del país que habla la misma lengua así, por ejemplo, el uso del verbo —coger en España no tiene mayor complicidad, mientras que utilizar esa palabra en un juego para niños en Argentina puede acarrear muchos problemas. (Montilla, C, 2008).

Final Fantasy desarrollado por la empresa Squaresoft, empresa que hoy en día se conoce como Square-Enix, es una franquicia muy conocida en todo el mundo debido a su historia de fantasía lleno de personajes y mecánicas de juego. El videojuego Final Fantasy VII salió a la venta a principios de 1997, y fue a partir de su lanzamiento que se convirtió en uno de los videojuegos RPG (del inglés role playgame) más emblemáticos dentro del mundo gamer. Su popularidad se debió a que fue el primer videojuego que mostraba una historia llena de gráficos en 2D. Antes de su lanzamiento se dice que la empresa gastó alrededor de 45 millones de dólares para desarrollar Final Fantasy 7, el mayor presupuesto que jamás se haya gastado en un juego de video seguida de una campaña de publicidad que duró cerca de tres meses, la mayor campaña de publicidad en ese momento.

A partir de lo analizado el problema de investigación es el siguiente ¿Cómo se ha aplicado la técnica de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII?

La investigación se justifica debido a que en los últimos años el nuevo mercado de los videojuegos ha ido evolucionando a grandes pasos mediante sus gráficos y diseños con contenido de historia, por lo que indica que las traducciones sean cada vez más demandadas, debido a que cada país presenta aspectos lingüísticos y culturales diferentes por lo que el traductor deberá tener un amplio conocimiento sobre que técnicas puede aplicar en el videojuego para evitar caer en errores que puedan perjudicar el lanzamiento del videojuego.

Sin embargo, los estudios sobre traducción de videojuegos aún no forman parte de las ramas traductológicas debido a la falta de conocimiento sobre el tema por parte de las escuelas mismas. Por lo tanto, este trabajo de investigación estará basado en una de las técnicas más usadas por el traductor de videojuegos, la adaptación, dicha técnica hará que el traductor obtenga un bagaje de términos de la cultura meta para que el mensaje sea idéntico al original.

Esta técnica de traducción debe ser estudiada en su multiforme funcionamiento, es por ello que la presente investigación se basa en analizar cómo se debe emplear el uso de la adaptación dentro de la rama traductológica en la modalidad de subtitulación ya que para el traductor deberá ser necesario estudiarla más a fondo para ir cosechando cada vez más conocimientos y soluciones a futuros problemas de traducción.

En cuanto a nuestra situación actual en nuestro país no se ha desarrollado aún ninguna modalidad de traducción de videojuegos en el campo laboral, debido a que es relativamente nueva, dado esto surge la necesidad de realizar investigaciones relacionadas a este campo para que la sociedad tome consciencia de la importancia que envuelve el trabajo de un traductor y que en un futuro nuestro país pueda al igual que España ser productor sobre traducción de videojuegos para así ampliar el campo laboral del traductor.

La hipótesis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII se ha aplicado teniendo en cuenta los aspectos lingüísticos y culturales.

El objetivo general se trató de analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego—Final Fantasy VII, Chiclayo-2018.

Los objetivos específicos son los siguientes: Diseñar y validar el instrumento de recolección de datos para la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego-Final Fantasy VII Chiclayo- 2018. Identificar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII Chiclayo-2018. Clasificar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego —Final Fantasy VII Chiclayo-2018. Evaluar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego —Final Fantasy VII Chiclayo-2018.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Investigación descriptiva

El diseño de investigación del presente proyecto es descriptivo simple, según Dankhe (1986) este tipo de estudio usualmente describe situaciones y eventos, es decir como son y como comportan determinados fenómenos. Este estudio mide o evalúa diferentes aspectos, tamaños o elementos del fenómeno a investigar. Aquí se elige una serie de conceptos o variables y se mide cada uno de ellos de manera independiente para así poder describir lo que se está investigando. Estos estudios pueden otorgar la posibilidad de realizar predicciones. El principal interés de este estudio es medir con la mayor precisión posible.

Este trabajo de investigación tiene como diseño el descriptivo simple ya que la variable es la adaptación en la traducción del videojuego, el cual primero se identificó mediante los aspectos culturales y lingüísticos para luego clasificarlas y finalmente analizarlas, debido que los cambios son diferentes tanto para el texto meta como para el texto origen, siendo de gran importancia el fenómeno presente en el empleo de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII.

M → O

De donde

M: Muestra

O: Observación

2.2 Operacionalización de variables:

Tabla 1 operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicador	Escala
La adaptación en la traducción del subtítulo	El término adaptación tiene en el ámbito de la traducción dos acepciones: —unas veces, se le vincula a la producción de un texto meta (TM) que tenga un programa conceptual distinto al del texto original (TO), y otras veces se entiende como el resultado del empleo de las técnicas traductológica utilizadas precisamente para resolver la contradicción entre la máxima fidelidad posible al programa conceptual del TO y la aceptabilidad del TM en la cultura meta. (Pascua, 1998).	En el presente trabajo de investigación se analiza la adaptación de la traducción, identificándose mediante los aspectos culturales y lingüísticos, para luego ser clasificados y posteriormente evaluados utilizando como corpus el videojuego —Final Fantasy VII Chiclayo-2018.	Aspecto Lingüístico	Interjecciones expresivas	Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.	Nominal
				Interjecciones apelativas	Presenta una adecuada traducción de interjecciones apelativas.	
				Signos de puntuación	Muestra una diferencia de signos de puntuación tanto en el texto origen como en el texto meta.	
				Signos de interrogación y exclamación	Muestra una diferencia de signos de interrogación y exclamación tanto en el texto origen como en el texto meta	
			Aspecto Cultural	Domesticación	Minimiza las diferencias culturales que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.	
				Léxico dialectal y acentos	Presenta una traducción de dialectos y acentos adecuados.	
				Humor	Presenta una traducción en el humor, procurando que el lector entienda el sentido.	
				Argots	Presenta diferencia de traducción sobre expresiones coloquiales en ambos textos.	

2.3 Población y muestra

La población de la presente investigación que representa el corpus está conformada por la adaptación de la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII, llegándose a contar con 14 capítulos de 142 escenas que corresponden al desarrollo de todo el videojuego. Para esta investigación se ha considerado el videojuego Final Fantasy VII para el respectivo análisis ya que es el primer videojuego role play, es decir con contenido de historia por medio de la subtitulación.

Final Fantasy VII, proviene de la franquicia —Final Fantasy que abarca desde la parte I hasta la XV creada por la empresa SQUARE ENIX para la plataforma PlayStation, salió a la venta en el año 1997, y se colocó en uno de los primeros videojuegos lanzados para Europa y posteriormente unos años después lanzándose en Hispanoamérica y Latinoamérica localizándose en español. Final Fantasy VII fue uno de los videojuegos más vendidos en todo el mundo por ser un videojuego rol, es decir, por mostrar gráficos tridimensionales y con contenido de historia, está compuesto por 14 capítulos dentro de tres discos y la historia se centra en el personaje de Cloud Strife, un mercenario que inicialmente se une al grupo ecoterrorista Avalanche para detener el control mundial de la corporación Shinra que está drenando la vida del planeta para usarla como fuente de energía. Conforme la historia avanza, Cloud y sus aliados se ven envueltos en un conflicto que representa una amenaza aún mayor para el mundo, enfrentándose a Sefirot, el antagonista principal del juego.

La muestra en el presente trabajo de investigación ha sido determinada con el propósito de argumentar la población en total, el porcentaje que se ha tomado para la muestra es de 30% del total de la población siendo equivalente a ciento doce páginas, aplicando para la selección el método del muestreo no probabilístico. Este muestreo se basa en la selección de un elemento de la población que va a formar parte de la muestra, se basa hasta cierto punto en el criterio del investigador o entrevistador de campo las técnicas más conocidas del muestreo no probabilísticos son: el muestreo por conveniencia, el muestro por juicio y el muestreo por prorrato. (Kinnear y Taylor, 1998, p. 405). En esta investigación se tomó la técnica del muestreo por conveniencia determinado así por la investigadora.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Tabla 2: Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnicas	Instrumentos
Análisis	Matriz de análisis
Observación	Lista de cotejo

El valor de un estudio se basa en la fidelidad de una investigación donde se ha recolectado suficiente información, obteniendo así un producto investigativo de calidad. Para Ebel(1989) la validez es el grado en que un estudio proporciona información que es apropiada a la decisión que se toma. Mientras que la confiabilidad es la exactitud y precisión del procedimiento de medición, es decir, los coeficientes de confiabilidad proporcionan una indicación de la extensión, en que una medida es consistente y reproducible. Este procedimiento puede estar relacionado con factores variados como: economía, conveniencia e interpretación para determinar si una prueba es práctica para ser usada ampliamente.

En el presente trabajo la validación de los instrumentos se obtendrá a través del juicio de expertos, constituido por dos traductores y un metodólogo, dicha actividad se revisó en todas las fases de la investigación, con el propósito de someter a los expertos conocedores del tema y así facilitar la evaluación de los instrumentos y hacer las correcciones posibles, garantizando de esta manera la calidad de los instrumentos. Así mismo la confiabilidad del proyecto de investigación está dada por la estabilidad y consistencia de los instrumentos validados anteriormente.

2.5 Método de análisis de datos

El presente trabajo de investigación tiene como método el analítico sintético, descrito en un documento por Ritchey. T (1996) en Swedish Morphological Society, como método científico define que ambos siempre van de la mano ya que se complementan entre si debido a que cada síntesis se basa en los resultados de un análisis anterior, y cada análisis requiere una posterior síntesis a fin de verificar y corregir sus resultados

Este método ayudará a recoger y analizar de manera detallada los resultados de las observaciones del estudio, en este caso los resultados de la investigación se probarán mediante un análisis de los diálogos del videojuego —Final Fantasy VII, los cuales darán resultados veraces que comprueben el uso de la adaptación en la traducción del subtítulo al español del videojuego —Final Fantasy VII, Chiclayo – 2018, para luego integrar las características más relevantes del objeto de estudio. El estudio analítico – sintético de esta investigación brindará información necesaria para nuevas investigaciones acerca del tema.

2.6 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación muestra veracidad ya que la información ha sido investigada de manera concisa y congruente, producto de una realidad existente, por lo que ha sido redactado por la autora misma.

El trabajo se ha llevado a cabo mediante el uso de las citas bibliográficas para indicar que las investigaciones han sido hechas por autores originales, respetando así la identidad intelectual de cada uno de ellos.

Las normas APA sexta edición forma parte esencial en la investigación con el fin de citar los diversos autores con sus respectivas investigaciones. Además, se hizo uso de la técnica del parafraseo sin alterar el texto informativo original, por lo tanto, no existe manipulación de la información a conveniencia de la autora.

III. RESULTADOS

Descripción de resultados

Este capítulo se ha conformado por la presentación de resultados y el alcance del instrumento de evaluación, una lista de cotejo y una matriz de análisis las cuales serán presentadas de manera tabular con la finalidad de analizar el porcentaje de las sub dimensiones de los aspectos lingüísticos y culturales dentro de la adaptación en la traducción utilizados en el videojuego Final Fantasy VII cuyo corpus son las escenas del mismo videojuego.

TABLA N°1:

Aspecto Lingüístico y cultural: Presenta sub dimensiones para analizar la adaptación en la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII correspondiente a la escena 1.

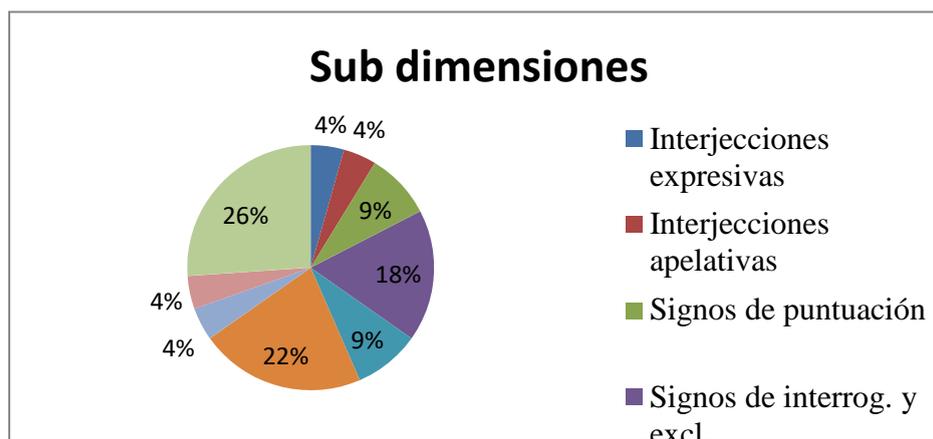
Tabla 3 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones

Dimensión	Sub dimensiones	SI NO	Porcentaje
Aspecto lingüístico	Interjecciones expresivas	1	4%
	Interjecciones apelativas	1	4%
	Signos de puntuación	2	9%
	Signos de interrog. y excl.	4	17%
	Mayúsculas	2	9%
Aspecto Cultural	Domesticación	5	22%
	Léxico dialectal y acentos	1	4%
	Humor	1	4%
	Argots	6	26%
	Total	23	100%

Fuente: elaboración propia.

GRÁFICO N°1

Gráfico 1 Sub dimensiones del aspecto cultural y lingüístico



En el presente gráfico se observan los resultados concernientes a las subdimensiones, en el aspecto lingüístico, las cuales son: Interjecciones expresivas con un 4%, Interjecciones apelativas con un 4%, Signos de puntuación con un 9%, signos de exclamación e interrogación con un 17% y las mayúsculas con 9%, en lo que concierne al aspecto cultural, las sub dimensiones utilizadas fueron: domesticación con un 22%, léxico dialectal y acentos con un 4%, humor con un 4% y argot con un 26% del corpus estudiado.

TABLA N°2:

Aspecto Lingüístico y cultural: Presenta sub dimensiones para analizar la adaptación en la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII correspondiente a la escena 2.

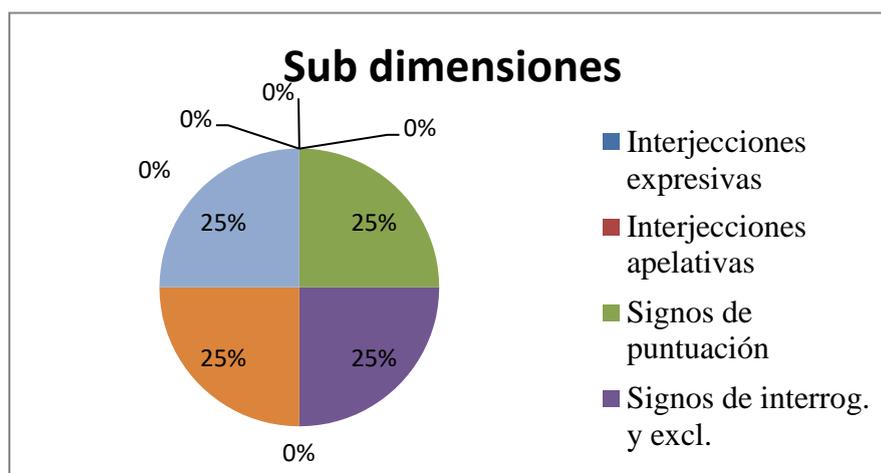
Tabla 4 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones

Dimensión	Sub dimensiones	SI NO	Porcentaje
Aspecto lingüístico	Interjecciones expresivas	0	0%
	Interjecciones apelativas	0	0%
	Signos de puntuación	1	25%
	Signos de interrog. y excl.	1	25%
	Mayúsculas	0	0%
Aspecto Cultural	Domesticación	1	25%
	Léxico dialectal y acentos	1	25%
	Humor	0	0%
	Argots	0	0%
	Total	4	100%

Fuente: elaboración propia.

GRÁFICO N°2

Gráfico 2 sub dimensiones de las dimensiones del aspecto cultural y lingüístico de la escena 2



En el presente gráfico se observan los resultados concernientes a las sub dimensiones, en el aspecto lingüístico, las cuales: las Interjecciones expresivas, Interjecciones apelativas, mayúsculas mostraron un 0% cada uno, mientras que los signos de puntuación y los signos de interrogación y exclamación con un 25% cada uno. Por otro lado, en lo que concierne al aspecto cultural, las sub dimensiones utilizadas tales como humor y argot mostraron un 0% cada uno, mientras que la domesticación y el léxico dialectal mostraron un 25% cada uno del corpus estudiado.

TABLA N°3:

Aspecto Lingüístico: Presenta sub dimensiones para analizar la adaptación en la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII correspondiente a las 43 escenas.

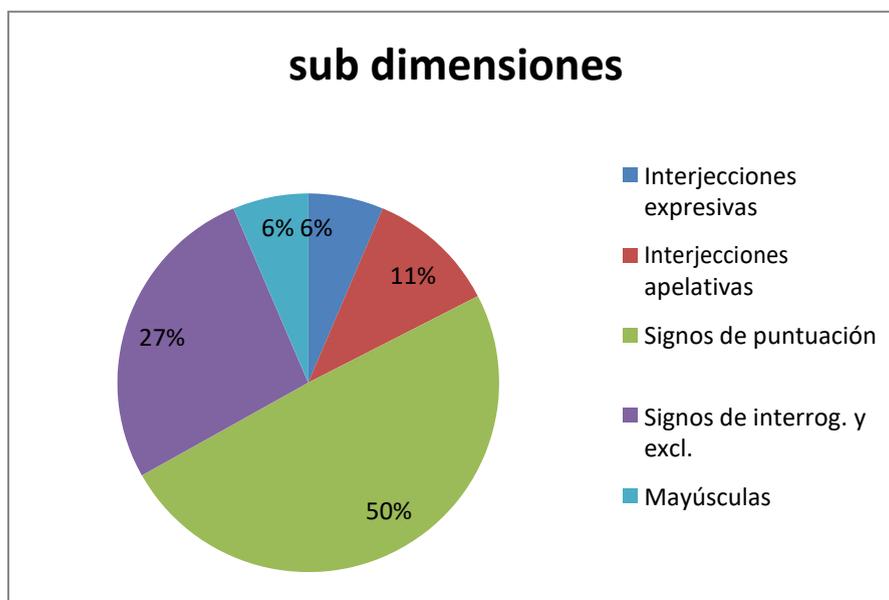
Tabla 5 Dimensión del aspecto lingüístico con sus respectivas sub dimensiones

dimensión	Sub dimensiones	SI NO	Porcentaje
Aspecto Lingüístico	Interjecciones expresivas	11	6%
	Interjecciones apelativas	19	11%
	Signos de puntuación	85	49%
	Signos de interrog. y excl.	46	27%
	Mayúsculas	11	6%
Total		172	100%

Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO N°3

Gráfico 3 Sub dimensiones de la dimensión aspecto lingüístico



En el presente gráfico se observan los resultados de las 43 escenas del videojuego Final Fantasy VII, concernientes a las sub dimensiones, en el aspecto lingüístico, las cuales: las Interjecciones expresivas con un 6%, las interjecciones apelativas con un 11%, los signos de puntuación con un 50%, los signos de interrogación y exclamación con un 27% y las mayúsculas mostraron un 6% cada uno del corpus estudiado.

TABLA N°4:

Aspecto Cultural: Presenta sub dimensiones para analizar la adaptación en la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII correspondiente a las 43 escenas.

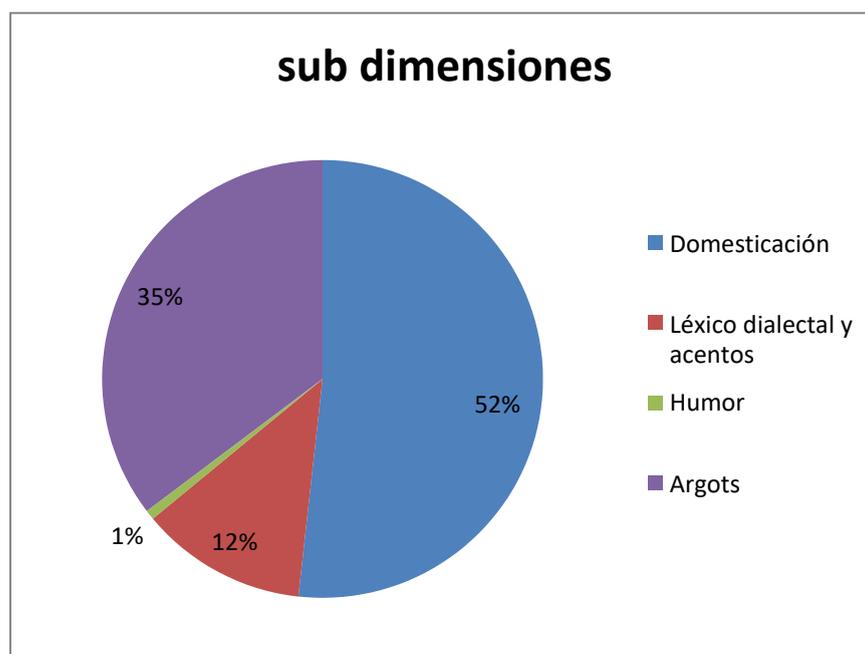
Tabla 6 Dimensión del aspecto cultural con sus respectiva sub dimensiones

Dimensión	Sub dimensiones	SI NO	Porcentaje
Aspecto Cultural	Domesticación	148	52%
	Léxico dialectal y acentos	35	12%
	Humor	2	1%
	Argots	101	35%
	Total	286	100%

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICO N°4

Gráfico 4 Sub dimensiones de la dimensión del aspecto cultural de las 43 escenas



En el presente gráfico se observan los resultados de las 43 escenas del videojuego Final Fantasy VII, concernientes a las sub dimensiones al aspecto cultural las cuales fueron domesticación con un 52%, léxico dialectal y acentos con un 12%, humor con un 1% y argot con un 35% del corpus estudiado.

TABLA N°5:

Sub dimensiones correspondientes al Aspecto Lingüístico y cultural: para analizar la adaptación en la traducción en la subtitulación del videojuego Final Fantasy VII correspondiente a todas las 43 escenas

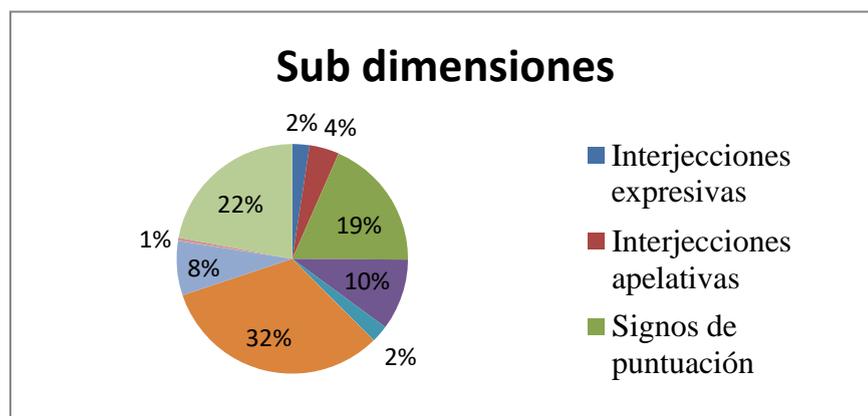
Tabla 7 Dimensiones del aspecto lingüístico y cultural con sus respectivas sub dimensiones

Dimensión	Sub dimensiones	SI NO	Porcentaje
Aspecto Lingüístico	Interjecciones expresivas	11	2%
	Interjecciones apelativas	19	4%
	Signos de puntuación	85	19%
	Signos de interrog. y excl.	46	10%
	Mayúsculas	11	2%
Aspecto Cultural	Domesticación	148	32%
	Léxico dialectal y acentos	35	8%
	Humor	2	0%
	Argots	101	22%
	Total	458	100%

Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO N°5

Gráfico 5 Sub dimensiones de las dimensiones del aspecto cultural y lingüístico de las 43 escenas



En el presente gráfico se observan los resultados concernientes a las sub dimensiones desde un plano general, es decir las 43 escenas, en el aspecto lingüístico, las cuales son: Interjecciones expresivas con un 2%, Interjecciones apelativas con un 4%, Signos de puntuación con un 19%, signos de exclamación e interrogación con un 10% y las mayúsculas con un 2%, en lo que concierne al aspecto cultural, las sub dimensiones utilizadas fueron: domesticación con un 32%, léxico dialectal y acentos con un 8%, humor con un 1% y argot con un 22% del corpus estudiado.

IV. DISCUSIÓN

Objetivo específico N° 01

Identificar la adaptación en la traducción del videojuego Final Fantasy VII

De acuerdo al primer objetivo específico: Identificar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII Chiclayo-2018; y conforme a los resultados obtenidos, la técnica de la adaptación en un videojuego es identificada a través de los aspectos culturales y lingüísticos, ya que es importante que el traductor sepa qué tipo de videojuego traducirá dependiendo de la cultura y lengua meta, por ejemplo dentro de las 43 escenas el aspecto lingüístico y cultural estuvo presente en un 100% contrastando, así con lo que menciona Gouadec (2003) quien manifiesta que el traductor no es un simple eslabón, sino que es el más importante de todo lo que envuelve la localización de un videojuego ya que es el encargado de que todo el producto traducido tenga éxito en los países donde el producto será lanzado, es decir adaptando el producto de acuerdo al usuario receptor, quien calificará y determinará si la traducción a su propia cultura y lengua es buena o pésima.

Objetivo específico N° 02

Clasificar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego Final Fantasy VII

De acuerdo con el tercer objetivo: Clasificar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego —Final Fantasy VII Chiclayo-2018. y conforme a los resultados obtenidos, la adaptación en la traducción del videojuego se clasificó en dos dimensiones y cada una presenta sub dimensiones, los cuales se usaron los siguientes: en el aspecto lingüístico Perez (2010) involucra las interjecciones expresivas y apelativas para dar énfasis a expresiones que dichos personajes del videojuego puedan presentar ya sea sorpresa, miedo o dolor, los signos de puntuación para dar énfasis a pausas entre las conversaciones de los personajes, haciéndolo natural para el público receptor, los signos de interrogación y exclamación dan más naturalidad a la conversación entre los personajes ya sea duda, reclamo, exigencia, etc. Mayúsculas su uso dentro de un videojuego es para recalcar cuando un personaje quiere expresar su enojo. Por otro lado en el aspecto cultural Méndez (2016) involucra la domesticación

adaptar el contexto de acuerdo a la situación que se está dando a través de la historia entre los personajes, lenguaje dialectal y acentos dependiendo de las características y comportamientos de cada personaje es que se adapta la forma de hablar y expresarse de cada uno de ellos, humor adaptar las bromas de acuerdo a la cultura de llegada y argots términos específicos que tiene cada lengua, logrando una naturalidad y entendimiento entre el videojuego y el usuario. Como un claro ejemplo dentro de las 43 escenas en lo que concierne al aspecto lingüístico las sub dimensiones más resaltantes fueron los signos de puntuación y los signos de exclamación e interrogación, por otro lado, en el aspecto cultural las sub dimensiones más resaltantes fueron domesticación y argots.

Objetivo específico N° 03

Evaluar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego Final Fantasy VII

Finalmente, el último objetivo fue: Evaluar los aspectos lingüísticos y culturales del videojuego Final Fantasy VII Chiclayo- 2018 se observó que existe una amplia diferencia entre ambas lenguas ya que la traducción de un videojuego abarca toda la parte textual, mostrándose una gran variedad de porcentajes en ambos aspectos. La parte lingüística cumple una función muy importante la cual no debe dejarse pasar, así como afirma Gonzales (2016) en su tesis en “La localización de videojuegos japoneses al español” manifiesta que, la localización de un videojuego no debe buscar la producción de un equivalente exacto, sino que debe intentar causar el mismo efecto en el usuario de destino que el efecto que experimenta el usuario del videojuego original, ya que un aspecto lingüístico puede involucrar cambios en las interjecciones, signos de puntuación, signos de exclamación e interrogación, alcanzando una naturalidad para el usuario quien es el principal objetivo en el éxito de un videojuego.

Por otro lado la parte cultural en un videojuego es esencial para la naturalidad que el usuario necesita, entender de manera fluida en su propio idioma, es decir el contexto en que se puede involucrar un videojuego en el idioma de origen deberá ser adaptado de acuerdo a donde será localizado el videojuego, por lo tanto de acuerdo con Lepre (2014) en su tesis “The translation of humor in video games: a case study” menciona que para la traducción de un videojuego en donde exista variedades como en el caso del humor, el traductor obtendrá cierta libertad para adaptar dicho contexto hacia el

idioma meta, procurando que el mensaje no se vea afectado por las traducciones literales, ya que lo primordial para este tipo de productos es la naturalidad que deba existir entre el videojuego y el usuario. Contrastando con lo que sostiene Yuste (2014) quien dice que para el éxito en la localización de un videojuego depende de una buena traducción del texto, debido que la mayoría del este puede construir la historia del juego que se vive cuando se está proyectando la imagen en pantalla. Dentro de las 43 escenas las sub dimensiones más resaltantes fueron las sub dimensiones del aspecto cultural que son la domesticación y argots.

V. CONCLUSIONES

Elaborado el presente trabajo de investigación cuyo objetivo es analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII, Chiclayo 2018, se llegó a las siguientes conclusiones.

Como resultado de la investigación presentada, se concluye que la adaptación en la traducción del videojuego “Final Fantasy VII” fue totalmente identificada por medio de los aspectos culturales y lingüísticos como por ejemplo los argots, referentes culturales y diferentes signos (interrogación, puntuación, etc.) entre la lengua origen y meta debido a que el videojuego narra una historia por lo tanto se da una adaptación comparando los diálogos del inglés al español.

Al clasificar los aspectos lingüísticos y culturales en sub dimensiones para las escenas del videojuego se utilizaron en conjunto para poder determinar si existe o no existe adaptación, concluyéndose que todas las sub dimensiones son importantes ya que permite identificar en que momento es apropiado de hacer una adaptación mediante el contexto lingüístico y cultural.

Con respecto a la adaptación se concluyó que presenta cambios en los aspectos lingüísticos y culturales en el videojuego Final Fantasy VII debido a que su traducción pertenece al hispano ibérica ya que fue lanzado para España.

VI. RECOMENDACIONES

Después de expuestas las conclusiones se propone las siguientes recomendaciones.

Se recomienda identificar la presencia de la adaptación en la traducción del videojuegos Final Fantasy VII por medio de los aspectos lingüísticos y culturales tomados como dimensiones, para así garantizar que el producto traducido sea entendible de forma fluida y natural para el público meta, que en este caso serían los usuarios, ya que mientras un videojuego tenga una buena traducción, la creación de estos aumentará, dándole a los futuros traductores un nuevo campo en esta rama de traducción.

Las sub dimensiones concernientes a cada aspecto forman parte esencial para la traducción de videojuegos, tomándolo como guías para la buena fluidez y entendimiento para los usuarios. Por lo tanto, se recomienda su uso para futuras traducciones, clasificándolas adecuadamente.

Finalmente se recomienda profundizar estudios más exhaustivos sobre las dimensiones culturales y lingüísticas en el que involucra la adaptación en la traducción, un aspecto importante en la localización de videojuegos, ya que permite borrar o minimizar cualquier tipo de referentes culturales y cambios lingüísticos que puede existir entre ambos idiomas, por lo tanto, ayudara a que el usuario se sienta familiarizado con el videojuego

REFERENCIAS

- Alcaide, E. (1996). La expresión de la modalidad en el habla de Sevilla. Sevilla: Servicio de Publicaciones del Ayuntamiento de Sevilla.
- Bateman. (2012). Guionismo para Videojuegos. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=5YhrEHicSjcC&pg=PA217&dq=lenguaje+dialectal+y+acentos+Bateman&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwix0q3sjM_bAhULq1MKHUSfBbAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=lenguaje%20dialectal%20y%20acentos%20Bateman&f=false
- Belly y López. (2008). Breve historia de los videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de <http://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>
- Bushouse, E. (2015). The Practice and evolution of Video Game Translation: Expanding the definition of Translation. University of Massachusetts Amherst. Recuperado de https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1218&context=masters_theses_2
- Chaume. (2015). Traducción de videojuegos: un nuevo espacio laboral (Mensaje en un blog). Recuperado de <https://redactorvallejiano.lamula.pe/>
- Dankhe. (1986). Capitulo III Metodología. Recuperado en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/jasso_b_m/capitulo3.pdf
- Dolher, P. (1997). Facets of software localization?. Translator Journal. N°1, Volume Recuperado en <https://translationjournal.net/journal/softloc.htm>

Ebel. (1989). Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación para la recolección de datos. Recuperado en <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>

Esselink (2000) A Practical Guide to Localization. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=WHwStYj70BQC&oi=fnd&pg=PP2&dq=a+practical+guide+to+localization&ots=jE-nTpMUf&sig=iRHiKY8U3tsXnA2dLRQykOslx-U#v=onepage&q=a%20practical%20guide%20to%20localization&f=false>

Gouadec, D. (2003). Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Recuperado en <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2003-v48-n4-meta725/008724ar/>

Kinnear. T & Taylor. J. (1998). Investigación de Mercados: Un enfoque aplicado. Mexico. Recuperado en: http://www.academia.edu/23438594/Kinnear_Taylor_Investigacin_de_mercados_un_enfoque_aplicado_pdf

Lepre, O. (2014). The translation of humor in video games: a case study. University College London. Recuperado en http://discovery.ucl.ac.uk/1468872/1/Lepre_Thesis_Video_Game_Humor_2015.pdf

Lisa. (2003). The Localization Industry Primer. Recuperado en <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>

Mendez Gonzales, R. (2012). La Traducción y Paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia. Universidad de Vigo. Recuperado en

file:///C:/Users/hp/Downloads/Traducción%20y%20paratraducción%20de%20videojuegos.pdf

- MendezGozales, R. (2016). Localización y Cultura: Comprender los Videojuegos como referentes culturales. Universidad de Vigo. Recuperado en <http://www.entreculturas.uma.es/n7yn8pdf/articulo35.pdf>
- Merino, B. (2007). Challenges in the translation of video games. Recuperado de <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
- Montilla, C. (2008). La traducción de videojuegos según Carlos Montilla [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://laurapo.blogs.uv.es/>
- Muñoz, S. (2007). Manual de traducción de videojuegos. El fascinante mundo del Romhacking. Recuperado en http://sayans.romhackhispano.org/old/documentos/manual_de_traducccion_de_videojuegos.pdf
- O'Hagan, M. (2013). Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Pascua, F. (1998). La adaptación en la traducción de la literatura infantil. Recuperado en <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A6986/pdf>
- Perdikaki, K. (2016). Adaptation as Translation: Examining Film Adaptation as a Recontextualised Act of Communication. University of Surrey. Recuperado en http://epubs.surrey.ac.uk/812918/1/K.%20Perdikaki_PhD%20thesis.pdf
- Pym, A. (2012). Teorías Contemporáneas de la Traducción. Recuperado en file:///C:/Users/IMPRESIONES%2001/Downloads/2016_ETT_second_edition_spanish.pdf

- Ritchey.T. (1996).Analysis and Synthesis On Scientific Method - Based on a Study by Bernhard Riemann. Recuperado en <http://www.swemorph.com/pdf/anaeng-r.pdf>
- Scholand. M. (2002).Localización de videojuegos. Recuperado en www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF
- Takaezu. D. (2014) Final FantasyVii: Una Historia sobre la pérdida y la identidad. RECUPERADO EN <http://lafacultadgamer.com/final-fantasy-vii-una-historia-sobre-la-perdida-y-la-identidad/>
- Vela, J. (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf
- Yuste. F. (2014). Traducción y Paratraducción en laLocalizaciónDe Videojuegos. Recuperado de http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Localizacion_TyP_Videojuegos_JoseYusteFrias_2014.pdf
- Yuste. F. (2014). Traducción y Paratraducción en la Localización de Videojuegos. Recuperado de http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Localizacion_TyP_Videojuegos_JoseYusteFrias_2014.pdf
- Yuste. F. (2014). Traducción y Paratraducción en la Localización de Videojuegos. Recuperado de http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Localizacion_TyP_Videojuegos_JoseYusteFrias_2014.pdf

ANEXOS

ANEXO N°1

INSTRUMENTOS

Lista de Cotejo para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego—Final Fantasy VIII Chiclayo -2018)

N°Escena:

ParteN°1

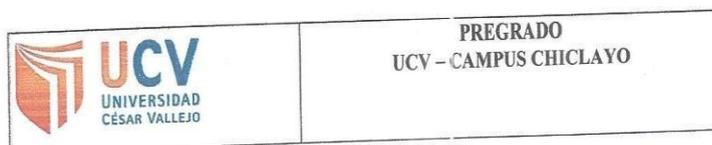
Fecha: / /

Variable	Dimensiones	Indicadores	T.O	T.M	Si	No
Adaptación de la traducción	Aspecto Cultural	Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.				
		Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.				
		Muestra una diferencia de signos de puntuación tanto en el texto origen como en el texto meta.				
		Muestra una diferencia de signos de interrogación y exclamación tanto en el texto origen como en el texto meta.				
	Aspecto Lingüístico	Minimiza las diferencias culturales que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.				
		Presenta una traducción de dialectos y acentos adecuados.				
		Presenta una traducción en el humor, procurando que el lector entienda el sentido.				
		Presenta diferencia de traducción sobre expresiones coloquiales en ambos textos.				

Ficha de matriz para analizar de la adaptación en la traducción del subtulado del videojuego Final Fantasy VIII, Chiclayo - 2018)

Ficha	1	Ubicación	Escena : titulo
T.O			
Imagen			
T. M			
Imagen			
Transcripción			
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S.Puntuación		
	S. Intr. Y Exclm		
	Mayusculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Lexico. D y A		
	Humor		
	Argot		

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "Matriz para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII", Chiclayo 2018 " para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII", Chiclayo – 2018 Su autor (a) es: Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 14 capítulos de 142 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(a) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Dr. Ernesto Elías Ventura Bravo
DNI: 45921770
Chiclayo, 04 de octubre del 2018



PREGRADO
UCV – CAMPUS CHICLAYO

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "lista de cotejo para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII", Chiclayo – 2018 Su autor (a) es: Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 14 capítulos de 142 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.


Dr. Ernesto Elías Ventura Bravo
DNI: 45921770
Chiclayo, 04 de octubre del 2018

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	PREGRADO UCV – CAMPUS CHICLAYO
--	-----------------------------------

CONSTANCIA

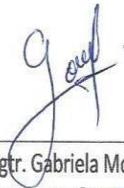
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Matriz para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo 2018 ” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es **Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo – 2018** Su autor (a) es: **Milagros del Carmen Mego Luis**, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 43 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(a) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Gabriela Montoya Muñoz

DNI: 43184006

Chiclayo, 24 de setiembre del 2018

	PREGRADO UCV – CAMPUS CHICLAYO
---	-----------------------------------

CONSTANCIA

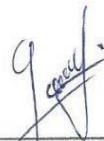
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "lista de cotejo para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es **Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VI", Chiclayo – 2018** Su autor (a) es: **Milagros del Carmen Mego Luis**, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 43 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Gabriela Montoya Muñoz

DNI: 4384006

Chiclayo, 24 de setiembre del 2018

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	PREGRADO UCV – CAMPUS CHICLAYO
--	---

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Matriz para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo 2018 ” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo – 2018 Su autor (a) es Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 43 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de ~~Octubre~~ del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(a) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Herry Lloclla Gonzales

DNI: 16765432

Chiclayo, 12 de octubre del 2018

CONSTANCIA

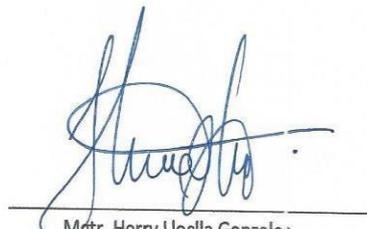
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "lista de cotejo para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII", Chiclayo – 2018 Su autor (a) es: Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 43 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Herry Lloclla Gonzales

DNI: 16765432

Chiclayo, 12 de octubre del 2018



PREGRADO
UCV – CAMPUS CHICLAYO

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "lista de cotejo para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego "Final Fantasy VII", Chiclayo – 2018 Su autor (a) es: Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 14 capítulos de 142 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Dr. Luis Montenegro Camacho
DNI: 16672474
Chiclayo, 28 de setiembre del 2018

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Matriz para analizar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo 2018 ” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego “Final Fantasy VII”, Chiclayo – 2018 Su autor (a) es Milagros del Carmen Mego Luis, estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 14 capítulos de 142 escenas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2018, según técnica de análisis y observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(a) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Dr. Luis Montenegro Camacho
DNI: 16672474
Chiclayo, 28 de setiembre del 2018

ANÁLISIS DE LA MUESTRA

Lista de Cotejo para identificar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII, Chiclayo 2018

N° Escena: 1

Parte N°1

Fecha: / /

Variable	Dimensiones	Sub Dimensiones	Indicadores	Texto Origen	Texto Meta	Si	No
Adaptación de la traducción	Aspecto lingüístico	Interjecciones expresivas	Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.	Barret "C'mon newcomer. Follow me."	Barret — ¡Vamos, novato! ¡Sígueme!	X	
		Interjecciones apelativas.	Presenta una adecuada traducción de interjecciones apelativas.	Biggs "Wow! You're from soldier all right! It's hard to believe that one of theirs has joined a group like Avalanche!"	Biggs — Vaya...No me esperaba esto de alguien de SOLDADO. Se me raro que estés colaborando con Avalanche.	X	
		Signos de puntuación	Muestra una diferencia de signos de puntuación tanto en el texto origen como en el texto meta.	Jessie "Soldier? But they're the enemy..."	Jessie — ¿De SOLDADO? ¿Esos tíos no son del enemigo?	X	
		Signos de interrogación y exclamación	Muestra una diferencia de signos de interrogación y exclamación tanto en el texto origen como en el texto meta.	"What's he doing with us in AVALANCHE?"	— ¿Qué hace uno de SOLDADO con nosotros?	X	
		Mayúscula	Muestra una diferencia de usos de mayúscula tanto en el texto origen como en el texto meta.	Biggs "No Jessie, he's not with them anymore. He quit Shin-Ra."	Biggs — Tranqui, Jesse. Se fue de Shinra y ahora es de los nuestros.	X	
	Aspecto cultural	Domesticación	Minimiza las diferencias culturales que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.	"He quit them and now is one of us." "I didn't catch your name..."	— Ah, por cierto. ¿Cómo te llamabas...?	X	
		Dialectos y acentos	Presenta una traducción de dialectos y acentos adecuados.	Cloud			
		Humor	Presenta una traducción en el humor, procurando que el lector entienda el sentido.				

		Argot	Presenta diferencia de traducción sobre expresiones coloquiales en ambos textos.	<p>"...Cloud." Biggs "Cloud, eh? I'm..."</p> <p>Cloud "I don't care what your names are. Once this job's over... I'm outta here."</p> <p>Barret "The hell you all doin'!? I told ya... Never move in a group!" "Our target's the North Mako Reactor. We'll meet on the bridge in front of it."</p> <p>"Ex-SOLDIER, huh? Don't trust ya!"</p> <p>Barret "Yo! This your first time in a reactor?"</p> <p>Cloud "No. After all, I did work for Shinra, y'know."</p>	<p>Cloud "...Cloud." Biggs — Cloud, ¿eh? Yo soy...</p> <p>Cloud — No me interesan vuestros nombres. Lo único que quiero es terminar este trabajo e irme cuanto antes.</p> <p>Barret — ¿Qué hacéis ahí pasmados?! — ¡Moved el maldito culo! — Nuestro objetivo es el reactor Mako 1. Nos reuniremos en el puente que hay enfrente. — Mmm... Trabajabas para Shinra. ¿Eh? ¡No te voy a quitar el ojo de encima!</p> <p>Barret — ¡Eh! ¿Es la primera vez que estás en un reactor?</p> <p>Cloud — No te dije que trabaja para la Compañía Shinra. Barret</p>	X	
--	--	-------	--	---	---	---	--

				<p>Barret "The planet's full of Mako energy. People here use it every day."</p> <p>"Mako's the lifeblood of our planet! An' Shin-Ra's suckin' it dry with all this weird junk!."</p> <p>Cloud "Oh, spare me the speeches. Let's just get this over with."</p> <p>Barret "That's it! You're comin' with me from now on."</p> <p>Jessie "Biggs and I got the code for this door."</p> <p>Biggs "Code deciphered"</p> <p>Biggs "Think how many of our people risked their lives, just for this code..."</p> <p>Jessie "Code deciphered"</p> <p>Jessie "Push that button over there!"</p> <p>Barret</p>	<p>— El planeta está lleno de energía mako. La gente la usa cada día. Pero en realidad no saben lo que es</p> <p>— Mako es la energía vital de nuestro planeta y esos chupatintas de Shinra están absorbiéndola hasta agotarla con esos armatostes.</p> <p>Cloud —No me cuentes historias para no dormir. Terminemos esto de una vez.</p> <p>Barret — ¡Pero serás...! ¡De ahora en adelante vendrás conmigo!</p> <p>Jessie — Código decifrado</p> <p>Biggs — Código decifrado</p> <p>Jessie — Código decifrado</p> <p>Jessie — Pulsa ese botón.</p> <p>Barret — Poco a poco los reactores absorben la vida del planeta.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

				<p>"Little by little the reactors'll drain out all the life. And that'll be that." Cloud "It's not my problem."</p> <p>Barret "Don't ya get it, Cloud?"</p> <p>Cloud "The only thing I care about is finishin' this job before security and the Roboguards come." Barret "When we blow this place, this ain'tgonna be nothin' more than a hunka junk." "Cloud, you set the bomb." Cloud "Shouldn't you do it?"</p> <p>Barret "I'll watch. Gotta make sure ya don't screw up."</p> <p>Cloud "Fine, be my guest." Watch out! This isn't just a reactor!!</p> <p>Barret "...What's wrong?"</p> <p>Cloud</p>	<p>Hasta que tarde o temprano llegue el día... Cloud — ¿Y qué? No me interesa... Barret — ¿No lo pillas? ¡El planeta va a morir!</p> <p>Cloud —Solo quiero terminar este trabajo antes de que lleguen más roboguardianes. Barret —Cuando reventemos este sitio solo quedará una montaña de chatarra. —Pon la bomba Cloud Cloud ¿No deberías hacerlo tú?</p> <p>Barret —Yo vigilaré. Asegúrate de no pilfiarla.</p> <p>Cloud —Como quieras. Barret — ¿Te... al... go? Cloud — ¿Eh?</p> <p>Barret</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

				<p>"Huh?"</p> <p>Barret "I said, 'what is it? C'mon hurry it up!'"</p> <p>Cloud "Yeah, sorry."</p> <p>Barret "Heads up, here they come!"</p> <p>Enemy: Scorpion Tail Enemy: Machine Gun Beam</p> <p>Cloud "Come on, let's get outta here!"</p> <p>Ten minutes to detonation!</p> <p>Cloud "You all right?"</p> <p>Jessie "My leg got stuck." "Thanks!"</p> <p>Biggs "Let's go!"</p> <p>Jessie "Code deciphered"</p> <p>Jessie "Alright, be careful."</p> <p>Biggs "Code deciphered"</p>	<p>— ¿Te pasa algo, tío? ¡Pon ya la bomba!</p> <p>Cloud — Si, lo siento.</p> <p>Barret — Parece que tenemos visita</p> <p>Enemigo: Coletazo de Escorpión Enemigo: Metralleta de plasma</p> <p>Cloud — ¿Una alarma? ¡Hay que salir de aquí!</p> <p>Cloud — ¿Estás bien?</p> <p>Jessie — Agh... Se me ha quedado la pierna atascada. — ¡ Gracias. Tío!</p> <p>Jessie — Código decifrado</p> <p>Biggs — Código decifrado</p>		
--	--	--	--	---	---	--	--

Ficha	1	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“Wow... You’re from Soldier all right!”	—Vaya... No me esperaba esto de alguien de SOLDADO.
Aspecto Lingüístico	I. Expresiva		
	I. Apelativa		
	S. Puntuación	En el inglés la oración termina sin punto final debido a que existen los signos de exclamación, mientras que en el español si se da debido a que no presenta signos de exclamación.	
	S. Interr y Exclm	Omisión del signo de admiración en la traducción. Sin embargo no pierde su sentido.	
	Mayúsculas	En la traducción del español presenta la palabra SOLDADO en mayúscula haciendo referencia a un personaje importante perteneciente a un tipo de grupo.	
Aspecto Cultural	Domesticación	Presenta domesticación en la traducción al español haciendo más amplia la respuesta y más fluida para el jugador, mientras que en el inglés es más directa.	
	Léxico. D. y A.		
	Humor		
	Argot		

Ficha	2	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
T.O			
			
T. M			
			
Transcripción		“it’s hard to believe that one of theirs has joined a group like Avalanche!”	Se me hace raro que estés colaborando con Avalanche.
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam	El signo de interrogación es presentado en el inglés mientras que en el español se ha omitido debido que hay un cambio en la traducción, sin embargo no pierde su sentido y el mensaje se mantiene de acuerdo al contexto en la imagen.	
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	Presenta domesticación en la traducción de Avalanche por Avalancha. Dándole un entendimiento más fluido para el jugador.	
	Léxico. D y A.		
	Humor		
	Argot		

Ficha	3	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“Soldier? But they’re the enemy...”	— ¿De SOLDADO? ¿Esos tíos no son del enemigo?
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación	Se han agregado los signos de admiración en la segunda línea de la traducción al español debido a que el personaje muestra sorpresa dentro del contexto, mientras que en el inglés solo se muestra una vez dentro de su contexto.	
	S.Interr. Exclam mayúsculas	En la traducción del español presenta la palabra SOLDADO en mayúscula haciendo referencia a un personaje importante perteneciente a un tipo de grupo.	
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Ficha	4	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“No, Jessie, he’s no with them anymore. He quitShin-Ra.”	—Tranqui, Jessie. Se fue de Shinra y ahora es de los nuestros
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot	Presenta uso de argot en la traducción al español con el término “tranqui” dándole un sentido de confianza entre ambos personajes, mientras en el inglés se muestra algo crudo.	

Ficha	5	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“I didn’t catch your name...”	—Ah, por cierto, ¿Cómo te llamabas...?
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam	En el inglés la frase termina con puntos suspensivos, mientras que en la traducción al español también pero se le ha agregado los signos de interrogación debido a que en el contexto traducido se le pregunta su nombre.	
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Ficha	6	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
T.O			
			
T. M			
			
Transcripción		"The hell you all doin'!? I told ya... Never move in a group!"	— ¡¿Qué hacéis ahí pasmados?! ¡Moved el maldito culo!
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot	Presenta argot en la expresión ¡Moved el culo! Expresión que suele ser muy fuerte pero que en el español de español es muy usada, mientras que en el inglés su expresión es coloquial.	

Ficha	7	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
T.O			
			
T. M			
			
Transcripción		“Ex –Soldier, huh?Don’t trust ya!	—Mmm... Trabajabas para Shinra, ¿eh? ¡No te voy a quitar el ojo de encima!
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	Uso de domesticación al emplear la frase “trabajabas para Shinra”, dándole un concepto más entendible hacia el jugador para ver de donde proviene ese personaje.	
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Ficha	8	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		”Yo!This your first time in a reactor?”	— ¡Eh! ¿Es la primera vez que estás en un reactor?
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa	En el español se le ha agregado la interjección apelativa ¡eh!, dando señal al contexto de una manera desafiante. Sin embargo en el inglés muestra el “Yo!” del “You” en una manera coloquial	
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Ficha	9	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	---	-----------	---

T.O



T.M



Transcripción		“Mako’s the lifeblood of our planet! An’ Shin-Ra’s suckin’ it dry with all this weird junk!”	—Mako es la energía vital de nuestro planeta y esos chupatintas de Shinra están absorbiéndola hasta agotarla con esos armatostes.
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot	Presenta uso de argot en la palabra “Chupatintas” para uso despectivo sobre algo de baja categoría, mientras que en el inglés muestra palabras coloquiales.	

Ficha	10	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



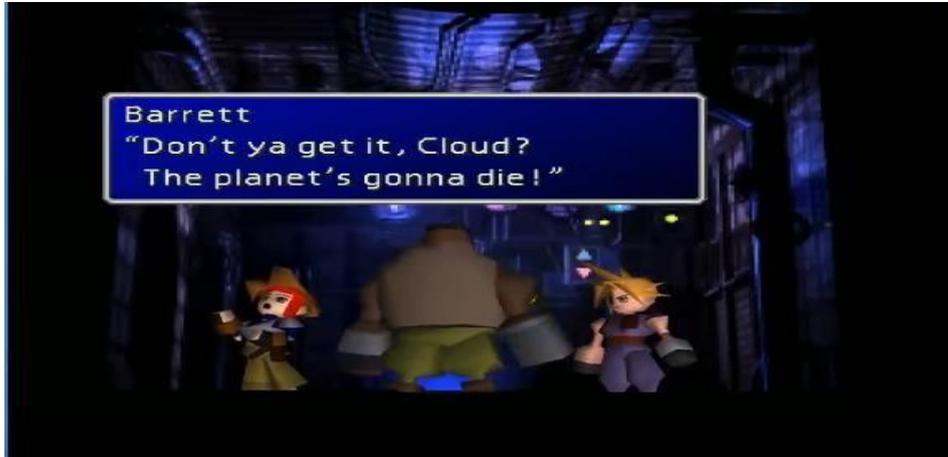
T.M



Transcripción		“Oh, spare me the speeches. Let’s just get this over with	—No me cuentes historias para no dormir. Terminemos esto de una vez.
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva	Omisión de la interjección expresiva “Oh”, en el contexto en inglés el personaje dice su frase con sorpresa mientras que en el español el personaje va directo al grano de lo que piensa.	
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor	Presenta humor de una manera sarcástica en ambos textos, en el texto español muestra una correcta adaptación de humor de acuerdo al contexto y a como es el personaje.	
	Argot		

Ficha	11	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“Don’t ya get it, Cloud?”	— ¿No lo pillas? ¡El planeta va a morir!
Aspecto Lingüístico	I.Expresivas		
	I.Apelativas		
	S.Puntuacion		
	S.Exclm. yIntr.		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico D. y A.		
	Humor		
	Argot	Uso de argot en la expresión ¿No lo pillas?, expresión muy común entre el dialogo coloquial en el español de España, mientras que en el inglés muestra palabras coloquiales.	

Ficha	12	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		¡I'll watch. Gotta make sure ya don't screw up."	— Yo vigilaré. Asegúrate de no pifiarla
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot	Uso de argot en la palabra “pifiarla”, uso coloquial que significa errar un tiro o un golpe y que suele ser muy usada en el español de España, mientras que en el inglés muestra palabras coloquiales.	

Ficha	13	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		“ I said, ‘What is it? C’mon, hurryit up!’”	— ¿Te pasa algo, tío? ¡Pon ya la bomba!
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación		
	Léxico. D. y A	Uso del Lenguaje dialectal y acentos en la expresión “Tío”, ya que el personaje es una persona que proviene de los suburbios tiene expresiones muy coloquiales.	
	Humor		
	Argot		

Ficha	14	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



T.M



Transcripción		Scorpion Tail	Coletazo de escorpión
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Interr. Exclam		
	Myusculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	Domesticación en el nombre del villano “Coletazo de escorpión”, entendiéndose como un villano súper fuerte con el superlativo de cola.	
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Ficha	15	Ubicación	Escena 1: Presentimiento - Avalancha
-------	----	-----------	---

T.O



T. M



Transcripción		Machine GunBeam	Metralleta de plasma
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Intr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	Domesticación en el nombre del villano “Metralleta de plasma”, ya que el arma que usa sale la bala en forma de plasma..	
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot		

Lista de Cotejo para identificar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII, Chiclayo 2018

N° Escena: 2

Parte N°1

Fecha: / /

Variable	Dimensiones	Sub Dimensiones	Indicadores	Texto Origen	Texto Meta	Si	No
Adaptación de la traducción	Aspecto lingüístico	Interjecciones expresivas	Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.	Biggs "That should keep the planet going... at least a little longer." Wedge "Yeah."	Biggs — Esperemos que con esto el planeta aguante un poco más. Wedge — A ver...		X
		Interjecciones apelativas.	Presenta una adecuada traducción de interjecciones apelativas.	Barret "....."	Barret —...	X	X
		Signos de puntuación	Muestra una diferencia de signos de puntuación tanto en el texto origen como en el texto meta.	Jessie "Done! Now stand clear!" Barret	Jessie — Vale, atrás todo el mundo. Barret	X	
		Signos de interrogación y exclamación	Muestra una diferencia de signos de interrogación y exclamación tanto en el texto origen como en el texto meta.	"All right, now let's get out of here." "Rendezvous at Sector 8 station! Split up and get on the train!" Cloud "H, hey!" Barret	Barret — Hora de abrirse, tíos.— ¡Nos vemos en la estación del Sector8! Cloud — ¡Espera! Barret		X
		Mayúscula	Muestra una diferencia de usos de mayúscula tanto en el texto origen como en el texto meta.	Barret "If it's about your money save it 'til we're back at the hideout."	Barret — Si quieres el dinero espérate a que llegemos a la guarida.		X
	Aspecto cultural	Domesticación	Minimiza las diferencias culturales que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.			X	
		Dialectos y acentos	Presenta una traducción de dialectos y acentos adecuados.			X	
		Humor	Presenta una traducción en el humor, procurando que el lector entienda el sentido.				X
		Argot	Presenta diferencia de traducción sobre expresiones coloquiales en ambos textos.				X

Ficha	16	Ubicación	Escena 2: Escape del reactor 7
T.O			
			
T. M			
			
Transcripción		“Done!Now stand clear!”	—Vale, atrás todo el mundo.
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación	Presenta signos de puntuación en la traducción del español como el punto final, mientras que en el inglés el dialogo termina sin punto final debido a que termina con los signos de exclamación.	
	S.Intr. Exclam	El signo de interrogación es presentado en el inglés mientras que en el español se ha omitido debido que hay un cambio en la traducción, sin embargo no pierde su sentido y el mensaje se mantiene de acuerdo al contexto en la imagen.	
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	.Presenta uso de domesticación, dándole un sentido más claro para la frase “atrás todo el mundo”	
	Léxico. D. y A	Uso de lenguaje dialectal y acentos en la expresión “Vale” coloquialmente muy usado en el español de España.	
	Humor		
	Argot		

Lista de Cotejo para identificar la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII, Chiclayo 2018

Nº Escena: 3

Parte Nº1

Fecha: / /

Variable	Dimensiones	Sub Dimensiones	Indicadores	Texto Origen	Texto Meta	Si	No
Adaptación de la traducción	Aspecto lingüístico	Interjecciones expresivas	Presenta una adecuada traducción de interjecciones expresivas.	Flower girl "Excuse me." "What happened?"	Flowergirl —Disculpa...		X
		Interjecciones apelativas.	Presenta una adecuada traducción de interjecciones apelativas.	<CHOICE> You'd better get out of here	— ¿Qué ha ocurrido? ***Cloud —Em... nada no te preocupes.		X
		Signos de puntuación	Muestra una diferencia de signos de puntuación tanto en el texto origen como en el texto meta.	Nothing... hey, listen... ***Cloud Nothing... hey, listen... "....."	***Cloud —Em... nada no te preocupes.	X	
		Signos de interrogación y exclamación	Muestra una diferencia de signos de interrogación y exclamación tanto en el texto origen como en el texto meta.	<CHOICE> Don't see many flowers around here Never mind	***Cloud —Em...esto... No se ven muchas flores últimamente.		X
		Mayúscula	Muestra una diferencia de usos de mayúscula tanto en el texto origen como en el texto meta.	Don't see many flowers around here Never mind	Flowergirl — ¿Estas? ¿Te gustan?		X
	Aspecto cultural	Domesticación	Minimiza las diferencias culturales que puedan existir entre el texto de origen y los lectores de la lengua de destino.	***Cloud Don't see many flowers around here	Solo cuesta un gil cada una...	X	
		Dialectos y acentos	Presenta una traducción de dialectos y acentos adecuados.	Flower girl "Oh, these? Do you like them? They're only a gil ...?"	***Cloud — Compro una	X	
		Humor	Presenta una traducción en el humor, procurando que el lector entienda el sentido.	<CHOICE> Buy one Forget it	Flowergirl — ¡Muchas gracias! — ¡Aquí tienes!	X	
		Argot	Presenta diferencia de traducción sobre expresiones coloquiales en ambos textos.	***Cloud Buy one Flower girl "Oh, thank you!" "Here you are!"	— ¡¿Qué ha sido todo ese jaleo?! ¡Menudo estrueno! — ¿Quién ha escrito esto...?	X	

				<p>People on the street "Just what the hell's going on!?"</p> <p>Soldier "Hey! You there!"</p> <p>Cloud "Shinra soldiers..."</p> <p>Soldier "That's as far as you go."</p> <p>Cloud "Sorry, but I don't have time to mess around with you guys.."</p> <p>Soldier "That's enough of your lip! Seize him!!"</p>	<p>“¡No os dejéis engañar por Shinra! ¡La energía de mako se acabará! ¡Mako es la vida del planeta! Los salvado res del planeta: Avalancha.”</p> <p>Centinela — ¡Eh!</p> <p>Cloud Centinelas de Shinra...</p> <p>Centinela —No tienes escapatoria.</p> <p>Cloud —Lo siento, chicos. Pero no tengo tiempo para jugar con vosotros.</p> <p>Centinela — ¡Cierra el pico!;Atrapadlo!</p>	
--	--	--	--	---	--	--

Ficha	17	Ubicación	Escena 3: La Florista, un audaz salto
-------	----	-----------	---------------------------------------

T.O



T. M



Transcripción	“Sorry, but I don’t have time to mess around with you guys.”	—Lo siento, chicos. Pero no tengo tiempo para jugar con vosotros.
---------------	--	---

Aspecto Lingüístico	I.Expresiva	
	I.Apelativa	
	S. Puntuación	Presenta diferencia en los signos de puntuación, mientras que en el inglés tiene punto final, en el español se le ha agregado el punto a parte. Y es que en el inglés se opta por usar más la coma, mientras que en el español es más común usar el punto seguido.
	S.Intr. Exclam	
	Mayúsculas	
Aspecto Cultural	Domesticación	
	Léxico. D. y A	
	Humor	Presenta humor de una manera sarcástica en ambos textos, en el texto español muestra una correcta adaptación de humor de acuerdo al contexto y a como es el personaje.
	Argot	

Ficha	18	Ubicación	Escena 3: La Florista, un audaz salto
T.O			
T. M			
Transcripción		“That’s enough of your lip! Seizehim!!”	— ¡Cierra el pico! ¡Atrapadlo!
Aspecto Lingüístico	I.Expresiva		
	I.Apelativa		
	S. Puntuación		
	S.Intr. Exclam		
	Mayúsculas		
Aspecto Cultural	Domesticación	Presenta domesticación mientras que en el inglés hace más amplia la respuesta en la traducción del español es más directa.	
	Léxico. D. y A		
	Humor		
	Argot	Presenta argot en la expresión “¡Cierra el pico!” que en el español de España significa “callarse la boca”, mientras que en el inglés muestra palabras coloquiales.	

FINAL FANTASY VII – SCRIPT

English	Español
ESCENA 1	ESCENA 1
Barret "C'mon, newcomer! Follow me!"	Barret — ¡Vamos, novato! ¡Sígueme!
Biggs "Wow... You're from Soldier all right! ..."It's hard to believe tha one of theirs has joined a group like AVALANCHE!"	Biggs — Vaya... No me esperaba esto de alguien de SOLDADO. Se me raro que estés colaborando conAvalancha.
Jessie "Soldier? But they're the enemy..." "What's he doing with us?"	Jessie — ¿De SOLDADO? ¿Esos tíos no son del enemigo? — ¿Qué hace uno de SOLDADOcon nosotros?
Biggs "No, Jessie, he's not with them anymore. He quit Shin-Ra." "Didn't catch your name..."	Biggs — Tranqui, Jesse. Se fue de Shinra y ahora es de losnuestros. — Ah, por cierto. ¿Cómote llamabas...?
Cloud "...Cloud."	Cloud "...Cloud."
Biggs "Cloud, eh? My name is..."	Biggs — Cloud, ¿eh? Yosoy...
Cloud "I don't care what your name is. Once this job's finished... I'm outta here."	Cloud — No me interesan vuestros nombres. Lo único que quiero esterminalar este trabajo e irme cuantoantes.
Barret	Barret

<p>"The hell you all doin'!? I told ya... Never move in a group!"</p> <p>"Our target's Mako Reactor 1. We'll meet at the bridge in front."</p> <p>"Ex-SOLDIER, huh? Don't trust ya!"</p> <p>Barret "Yo! This your first time in a reactor?"</p> <p>Cloud "Of course not. I was with the Shin-Ra Company, remember?"</p> <p>Barret "The planet's full of Mako energy. People use it everyday." "But they ain't got not clue what it is. how 'bout you?"</p> <p>"All right, I'll tell ya!"</p> <p>Mako's the lifeblood of our planet!. An' Shin-Ra's suckin' it dry with all this weird junk!."</p> <p>Cloud "Oh, spare me the speeches. Let's just get this over with."</p> <p>Barret "Right... You're with me from now on!"</p> <p>Jessie "Biggs and I got the code for this door."</p> <p>Biggs "Code entered"</p> <p>Jessie "Code deciphered"</p>	<p>— ¿Qué hacéis ahí pasmados?!</p> <p>— ¡Moved el maldito culo!</p> <p>— Nuestro objetivo es el reactor Mako 1. Nos reuniremos en el puente que hay enfrente.</p> <p>—Mmm... Trabajabas para Shinra. ¿Eh? ¡No te voy a quitar el ojo de encima!</p> <p>Barret — ¡Eh! ¿Es la primera vez que estás en unreactor?</p> <p>Cloud — No te dije que trabaja para la Compañía Shinra.</p> <p>Barret — El planeta está lleno de energía mako. La gente la usa cada día. Pero en realidad no saben lo que es</p> <p>— Mako es la energía vital de nuestro planeta y esos chupatintas de Shinra están absorbiéndola hasta agotarla con esos armatostes.</p> <p>Cloud —No me cuentes historias para no dormir. Terminemos esto de una vez.</p> <p>Barret — ¡Pero serás...! ¡De ahora en adelante vendrás conmigo!</p> <p>Jessie — Código decifrado</p> <p>Biggs — Código decifrado</p> <p>Jessie — Código decifrado</p>
---	---

Jessie "Okay push that button!"	Jessie — Pulsa ese botón.
Barret "The reactors are slowly drainin' away the plant's life. An' one day... that'll be that."	Barret — Poco a poco los reactores absorben la vida del planeta. Hasta que tarde o temprano llegue el día...
Cloud "Sorry, but I'm not interested."	Cloud — ¿Y qué? No me interesa...
Barret "Don't ya get it', Cloud? The planet's gonna die!"	Barret — ¿No lo pillas? ¡El planeta va a morir!
Cloud "I just want to get this job done before the Roboguards arrive."	Cloud — Solo quiero terminar este trabajo antes de que lleguen más roboguardianes.
Barret "When we blow this place, there ain't gonna be nothin' left but a pile of rubble." "Go on, set the bomb."	Barret — Cuando reventemos este sitio solo quedará una montaña de chatarra. — Pon la bomba Cloud
Cloud "Shouldn't you do it?"	Cloud ¿No deberías hacerlo tú?
Barret "I'll watch. Gotta make sure ya don't screw up."	Barret — Yo vigilaré. Asegúrate de no pilfiarla.
Cloud "Whatever."	Cloud — Como quieras.
Barret "...is it?"	Barret — ¿Te... al...go?
Cloud "Huh?"	Cloud — ¿Eh?

<p>Barret "I said, 'What is it?' C'mon, hurry it up!"</p> <p>Cloud "...Yeah, sorry."</p> <p>Barret "Heads up... This one's the real deal!"</p>	<p>Barret — ¿Te pasa algo, tío? ¡Pon ya la bomba!</p> <p>Cloud — Si, lo siento.</p> <p>Barret — Parece que tenemos visita</p>
<p>Cloud "an alarm?"</p> <p>Come on, let's get the hell out of here!</p>	<p>Cloud — ¿Una alarma? ¡Hay que salir de aquí!</p>
<p>Cloud "You all right?"</p> <p>Jessie "I got my leg stuck." "Thanks!"</p> <p>Jessie "Code entered"</p> <p>Biggs "Code deciphered"</p>	<p>Cloud — ¿Estás bien?</p> <p>Jessie — Agh... Se me ha quedado la pierna atascada. — ¡ Gracias. Tío!</p> <p>Jessie — Código decifrado</p> <p>Biggs — Códigodecifrado</p>
<p><u>ESCENA 2</u></p> <p>Biggs "That should keep the planet going... at least a little longer."</p> <p>Wedge "Yeah."</p>	<p><u>ESCENA 2</u></p> <p>Biggs — Esperemos que con esto el planeta aguante un poco más.</p> <p>Wedge — Aver...</p>

<p>Barret "..."</p> <p>Jessie "Done!Now stand clear."</p> <p>Barret "All right, let's head back." "Rendezvous at Sector 8 station! Split up 'n' board the train!"</p> <p>Cloud "Hey, wait!"</p> <p>Barret "If it's about money, leave it for the hideout."</p>	<p>Barret —...</p> <p>Jessie — Vale, atrás todo el mundo.</p> <p>Barret — Hora de abrirse,tíos. — ¡Nos vemos en la estación del Sector8! —Dispersaos y coged el tren!</p> <p>Cloud — ¡Espera!</p> <p>Barret — Si quieres el dinero espérate a que llegemos a laguarida.</p>
<p><u>ESCENA 3</u></p> <p>Flower girl "Excuse me..." "Has something happened?"</p> <p>***Cloud Don't worry about it, Hey...</p> <p>***Cloud Not every day you see flowers</p> <p>Flower girl "Oh, these? You like them? They're only agileach?"</p> <p>***Cloud Sure</p> <p>Flower girl "Oh, thank you!" "Hereyougo!"</p>	<p><u>ESCENA 3</u></p> <p>Flowergirl —Disculpa... — ¿Qué ha ocurrido?</p> <p>***Cloud —Em... nada no te preocupes.</p> <p>***Cloud —Em...esto... No se ven muchas flores últimamente.</p> <p>Flowergirl — ¿ Estas? ¿Te gustan? Solocuesta un guil cada una...</p> <p>***Cloud — Comprouna</p> <p>Flowergirl — ¡Muchasgracias! —¡Aquí tienes!</p>

<p>"What's this on the wall over there. Let's see..."</p> <p>Don't be fooled by Shin-Ra! Mako energy won't last forever! Mako is the life of the planet, and someday it will come to an end!</p> <p>Saviors of the planet: Avalanche</p> <p>Soldier "Hey! You!"</p> <p>Cloud "Shinra soldiers eh?"</p> <p>Soldier "That's as far as you go."</p> <p>Cloud "Sorry, but i don't have time to mess around with you guys."</p> <p>Soldier "That's enough of your lip! Seizehim!!"</p>	<p>— ¡¿Qué ha sido todo ese jaleo?! ¡Menudo estrueno! —¿Quién ha escrito esto...?</p> <p>“¡No os dejéis engañar por Shinra! ¡La energía de mako se acabará! ¡Mako es la vida del planeta! Los salvados del planeta: Avalancha.”</p> <p>Centinela — ¡Eh!</p> <p>Cloud Centinelas de Shinra...</p> <p>Centinela —No tienes escapatoria.</p> <p>Cloud —Lo siento, chicos. Pero no tengo tiempo para jugar con vosotros.</p> <p>Centinela — ¡Cierra el pico! ¡Atrapadlo!</p>
---	--

Acta de aprobación de originalidad de tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, José Carlos Yoctún Cabrera, he filtrado la tesis de la estudiante, **MEGO LUIS MILAGROS DEL CARMEN** titulada: **ANÁLISIS DE LA ADAPTACIÓN EN LA TRADUCCIÓN DEL SUBTITULADO DEL VIDEOJUEGO FINAL FANTASY VII, CHICLAYO - 2018**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 09 de setiembre de 2019



Mgtr. José Carlos Yoctún Cabrera

DNI: 16748121

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Reporte turnitin

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	ffviiscript.webs.com Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
4	Submitted to Universidad de Granada Trabajo del estudiante	1%
5	laurapo.blogs.uv.es Fuente de Internet	1%
6	letao.is-a-geek.net Fuente de Internet	1%
7	members.fortunecity.com Fuente de Internet	1%
8	docslide.us Fuente de Internet	1%
9	Submitted to University of Wales, Bangor Trabajo del estudiante	<1%

Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : FOB-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo Milagros del Carmen Hago Luis....., identificado con DNI N° 47555719.....
 egresado de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación..... de la
 Universidad César Vallejo, autorizo . No autorizo la divulgación y
 comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado
 "Análisis de la adaptación en la Traducción del subtítulo del.....
videojuego Final Fantasy VII.....

 " en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo
 estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art.
 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....



 FIRMA

DNI: 47555719.....

FECHA: 06 de Noviembre del 2019.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------------------	--------	---------------------------------

Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

E.P. de Traducción e Interpretación

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Milagros del Carmen Mejo Luis

INFORME TÍTULADO: "Análisis de la adaptación en la traducción del subtítulo del videojuego Final Fantasy VII"

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

SUSTENTADO EN FECHA: 16 de Octubre del 2014

NOTA O MENCIÓN: aprobado por unanimidad



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN