



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

Errores en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciado en Traducción e Interpretación

AUTOR:

Guillén Leyva, Miguel Isaac (ORCID: 0000-0002-1176-8854)

ASESOR:

Dr. Cornejo Sanchez, Jesús Fernando (ORCID: 0000-0003-3468-8854)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de calidad y servicio

LIMA – PERÚ

2020

DEDICATORIA

A Dios, a mi familia y a mis amigos que nunca me dejaron de apoyar en terminar esta investigación.

A mis estudiantes que supieron entenderme en medio de todo el estrés que tenía a diario.

A mi hermano que me acompañó en las amanecidas para poder realizar este trabajo.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor que me animó a seguir y darse un tiempo para poder revisar esta investigación. A los docentes que pudieron revisar la ficha de análisis que fue usada. A la docente Laura Ríos que pudo ayudarme a pesar de su pesado itinerario.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	19
3.3. Corpus.....	19
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Rigor Científico.....	21
3.7. Método de análisis de la información	22
3.8. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS.....	23
DISCUSIÓN	50
V. CONCLUSIONES	52
VI. RECOMENDACIONES.....	53
REFERENCIAS.....	55
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Ficha técnica del corpus.....</i>	20
<i>Tabla 2: Errores de localización</i>	24
<i>Tabla 3: Errores pragmáticos en la comprensión del texto origen.....</i>	25
<i>Tabla 4: Errores culturales en la comprensión del texto origen.....</i>	27
<i>Tabla 5: Errores de comprensión lingüística en la comprensión del texto origen..</i>	28
<i>Tabla 6: Errores de atribución de sentido en la comprensión del texto origen</i>	29
<i>Tabla 7: Errores lingüísticos en la reformulación del texto meta</i>	34
<i>Tabla 8: Errores estilísticos en la reformulación del texto meta</i>	41
<i>Tabla 9: Errores de praxis en la reformulación del texto meta</i>	44
<i>Tabla 10: Errores propios de la TAV en la reformulación del texto meta</i>	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Procedimiento de análisis de datos.....	21
Figura 2: Errores de localización	24

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar los errores de localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020. De igual manera, el estudio presentó un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo, de tipo básica, con un diseño de estudio de caso y técnica de análisis de datos cualitativos. La unidad de análisis fue el videojuego *Megaman Zero* para la consola *GameBoy Advance* lanzado al mercado el 2002. La unidad muestral estuvo representada por 59 errores de localización extraídos del corpus, dichos errores fueron analizados mediante una ficha de análisis como instrumento de recolección de datos. Después de analizar los datos encontrados, se encontraron 59 errores en localización amateur de un videojuego del inglés al español, de los cuales 19 errores fueron de comprensión del texto origen y 40 errores fueron de reformulación del texto meta. Se concluye que para realizar una localización de calidad es necesario el trabajo de traductores y programadores de localización con la finalidad de evitar errores de localización, pero para este proyecto solo se contó con un localizador amateur.

Palabras clave: errores de comprensión del texto origen, errores de localización, errores de reformulación del texto meta, localización, videojuego.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the amateur localization errors of a video game from English to Spanish, Lima, 2020. Likewise, the study presented a qualitative, descriptive level, basic type approach, with a case study design and qualitative data analysis technique. The unit of analysis was the video game *Megaman Zero* for the GameBoy Advance console launched in 2002. The sample unit was represented by 59 localization errors extracted from the corpus. These errors were analyzed using an analysis sheet as a data collection instrument. After analyzing the data found, 59 errors were found in amateur localization of a video game from English to Spanish, of which 19 were comprehension errors of the source text and 40 were reformulation errors of the target text. It was concluded that in order to perform a localization of quality, the work of localization translators and programmers is necessary to avoid localization errors, but only one amateur localizer was available for this project.

Keywords: comprehension errors of source text, localization, localization errors, reformulation errors of target text, video game.

I. INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna, la década de los 90 fue la época dorada de los videojuegos, donde franquicias como *Final Fantasy*, *Tales of* y *Dragon Quest*, tuvieron un gran apego con el público. Lamentablemente, estos juegos llegaron al mercado latinoamericano en inglés o japonés, idiomas que muchas personas no conocían aún. Esto resultó en que muchos de los jugadores no podían disfrutar del todo del juego ya que no comprendían los diálogos y solo se guiaban del instinto para poder avanzar en la historia.

Luego, al entrar al siglo XXI, al ver que los videojuegos eran lanzados en distintos idiomas para diferentes regiones, un grupo de personas apasionadas decidieron traducir los videojuegos que no se pudieron disfrutar del todo en el momento de su lanzamiento. Gracias a un conjunto de herramientas y ciertos conocimientos de programación, nace lo que sería el *romhacking* lo que se convertiría en lo que ahora se conoce como localización de videojuegos amateur.

Los aficionados, al realizar esta localización, hacen un gran favor para la comunidad del videojuego que han localizado, sobre todo para aquellos que no pueden comprender muy bien el inglés. Pero el problema surge cuando esta localización empieza a presentar errores, ya sea por falta de conocimientos de técnicas de traducción o por las mismas limitaciones que posee el aficionado. Recordar que estas personas solo son aficionados, no necesariamente poseen un alto nivel de inglés.

Este trabajo surgió por la necesidad de conocer qué errores existen en la localización amateur de un videojuego y si es que existe alguna forma de clasificarlos al igual que hallar la solución para estos problemas. Ya que desde un principio se anticipa ver ciertos errores en la localización amateur, pero se desconoce si las localizaciones profesionales también tienen este tipo de errores.

El problema surge cuando los localizadores amateurs suben sus versiones localizadas del videojuego al Internet para que los jugadores puedan probarlo. El videojuego no necesariamente pasa por una revisión de manera minuciosa ni tampoco

cuenta con el respaldo de un traductor profesional que pueda asegurar la calidad de la localización que los aficionados han realizado.

Sobre este tema, existen varias investigaciones que buscan y analizan los errores de las localizaciones amateur de videojuegos para luego clasificarlas, otras investigaciones que buscan los errores para luego presentar una versión revisada, mientras que otras investigaciones se dedican a explicar los problemas y dificultades de la localización de videojuegos para poder entender cómo se generan los errores en este tipo de localización.

Pero no todas las localizaciones amateurs van a presentar errores siempre, tal es el caso de *Final Fantasy VII* en su localización para España. En la localización profesional de este videojuego se pudieron encontrar varios errores que surgieron debido a que la versión en español es una traducción de una traducción sin considerar los errores que había en ella. Al tener en cuenta esto, se debe recordar que los aficionados solo son usuarios que buscan que los demás puedan disfrutar los juegos en su totalidad y son movidos a actuar por ese ideal, ideal que no necesariamente se comparte con algunos localizadores profesionales.

Por todo lo expuesto anteriormente, este trabajo de investigación busca analizar y clasificar los errores encontrados en la localización amateur de videojuegos en la saga de Megaman Zero para la consola GameBoy Advance. De igual manera, se tomará en cuenta las declaraciones de los traductores amateur de sus respectivas páginas web como sustentación para poder entender el porqué de sus decisiones al momento de localizar el videojuego.

El estudio tuvo como problema general el siguiente: ¿Cuáles son los errores en la localización amateur de un videojuego?

De igual manera, el presente trabajo de investigación cuenta con tres justificaciones. Estas son teóricas, prácticas y metodológicas que serán explicadas a continuación.

Esta investigación tuvo una justificación teórica ya que sirve para poder conocer los errores encontrados en una localización amateur, que según Chandler (2005) es la adaptación de un juego a la realidad lingüística y cultural del consumidor meta. De la misma forma, clasificar los errores para que en un futuro, si se desea realizar más trabajos así, se pueda contar con una base de datos del tema.

Este trabajo de investigación tuvo una justificación práctica ya que se analizaron los errores y se clasificarán de un videojuego para la consola GameBoy Advance, generando así una base de términos para aquellas personas que deseen localizar algún videojuego de *Megaman* donde ya algunos de los términos analizados en esta traducción les serán de ayuda para evitar los errores encontrados en esta localización.

El presente trabajo tuvo una justificación metodológica al analizar los errores mediante fichas de análisis, validadas y revisadas por profesionales de la traducción e interpretación. De esta manera, se genera un instrumento para la recolección de datos que no solo puede ser usada para recolectar los errores de un videojuego, sino de también cualquier material audiovisual o textual.

El objetivo general de la investigación fue analizar los errores encontrados en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020. Y sus objetivos específicos fueron: Analizar los errores en la comprensión del texto origen en la localización amateur de un videojuego del inglés al español y en la reformulación en el texto meta en la localización amateur de un videojuego del inglés al español.

II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a este tema, se han encontrado los siguientes antecedentes que servirán a modo de preparación para poder saber qué errores se pueden encontrar en una localización amateur.

Vernet (2015) en su trabajo de fin de grado *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial*, tuvo como objetivo comparar la versión original y la versión localizada del videojuego para luego dar su propuesta, de igual manera se analizó los errores de localización. El trabajo fue de enfoque

cualitativo, teniendo como corpus el videojuego de Square Enix, Final Fantasy VII, lanzado en el año 1997. El trabajo concluye explicando que a pesar que el autor no tenía una herramienta para la localización de este videojuego y que la cantidad de errores que había en la localización oficial para España se debía a que estos fueron trasladados de la localización que se hizo para Estados Unidos desde Japón. También acota que uno no puede trabajar solamente con un script o con un texto suelto ya que debe saber qué personaje está hablando y la relación entre varios personajes para poder evitar cambiar el género o el tratamiento entre personajes.

Vásquez (2016) en su artículo, tuvo como objetivo general realizar un estudio descriptivo el error de traducción en un videojuego traducido al español, y como objetivos específicos llevar a cabo una revisión teórica del concepto de localización y revisar y homogeneizar los distintos conceptos y enfoques respecto a la definición del error de traducción y sus tipologías. El método de la investigación fue exploratorio y descriptivo, y su corpus fue un videojuego de rol japonés traducido del inglés al español. Como resultado, se encontraron dos nuevos tipos de errores presentes en las tipologías estudiadas. La conclusión fue que se encontraron nuevas tipologías de errores no mencionadas en el marco teórico del trabajo que es el uso de abreviaciones y acortamientos no existentes en el idioma meta.

Pérez (2016) en su trabajo de fin de grado, tuvo como objetivo analizar las diferencias en el proceso de localización que hay entre los traductores aficionados y los traductores profesionales. Su metodología fue comparar cuatro versiones diferentes del mismo juego. Sus resultados fueron que se encontraron 72 errores en las dos versiones traducidas: 13 en la versión oficial y 59 en la traducción del aficionado. Se concluye el trabajo indicando que en el caso que Square Enix decide realizar otra entrega de la saga Final Fantasy, se debe contratar a un traductor profesional en vez de un aficionado, pero también se resalta el empeño del aficionado al publicar una versión a pesar de los problemas lingüísticos y técnicos que este tuvo que enfrentar.

Díez (2017) en su trabajo final de fin de grado denominado *El videojuego The Walking Dead: análisis de la localización al español y nueva propuesta*, tuvo como

objetivo analizar la “localización oficial” del juego en español, el cual tiene una mala reputación en la red, y dar una propuesta. La metodología que usó el investigador fue comprar el videojuego en la versión para computadora y transcribir todos los aspectos que consideró pertinentes, una vez completó el primer capítulo del juego, procedió a ver *gameplays* en la plataforma virtual de YouTube para poder obtener la versión original de su corpus. Los resultados del trabajo fueron que la localización oficial tiene una gran cantidad de errores de traducción y localización, como los contrasentidos y alteraciones del significado, errores gramaticales, ortográficos, matices perdidos, traducciones literales, interjecciones y mayúsculas. El trabajo concluye indicando que si una empresa desea localizar un videojuego con una gran cantidad de texto, un traductor experimentado con amplio conocimiento del producto y del mercado es necesario.

Vásquez (2018) en su tesis doctoral, tuvo como objetivo diseñar y llevar a cabo un estudio descriptivo, empírico y comparativo donde se realice un análisis cuantitativo y cualitativo de los errores de traducción encontrados en un corpus de videojuegos localizados al español de España. Los resultados fueron que se encontraron 1008 errores en el corpus, de los cuales la mayor cantidad de estos son la falta de traducción de palabras o frases, codificación de caracteres, puntuación y demasiado literal. El trabajo concluye con que se debería ampliar este aspecto de investigación al recopilar corpus basado en otro género de videojuego para poder observar si los errores permanecen.

A continuación, se presenta la teoría del presente trabajo. Antes de poder empezar a hablar sobre los errores de la localización, es necesario saber de qué trata la localización.

De acuerdo con Microsoft (2003) es el proceso en el que se modifica un producto para que sea aceptado en un país, cultura o región del mundo distintos. En otras palabras, modificar el producto de tal manera que los consumidores no tengan ningún problema al usarlo.

Ahora que se conoce lo que es la localización, es necesario comprender sus procesos. Para lo cual hemos de recurrir a explicar lo que sería la GILT.

Following O'Hagan and Mangiron (2013), this acronym is used to show the platforms needed to start with the localization and the strategies in order to do so will be determined by the company. En otras palabras, este acrónimo sirve para poder expresar el proceso de localización, pero ¿qué significan exactamente estas siglas?

Para responder a esta pregunta, acudimos a LISA que explica que estas siglas son: Globalization, Internationalization, Localization, Translation correspondientemente. LISA (2003) explains that the localization is the most important part of an equation for a product, which includes the abovementioned steps. Esto quiere decir, nos encontramos frente a una fórmula para la localización propiamente dicha de cualquier producto.

Tomando en consideración lo que implica LISA, la globalización vendría a ser el hecho de adaptar cierto producto a las necesidades de un número de países o regiones. La internacionalización sería todos los procesos que facilitarían el proceso de la localización de la siguiente etapa. Y la traducción vendría a ser el enfoque de transformar un texto de una lengua a otra.

Teniendo en cuenta los videojuegos, la internacionalización, según Khayal y Pastor (2013), es crear la interfaz y el código del videojuego para que este pueda ser exportado y localizado en diferentes idiomas.

En otras palabras, la internacionalización puede hacer que la localización sea más fácil ya que se modifica la interfaz y el código. Estos dos son el esqueleto de todo videojuego, si estos dos son alterados de manera incorrecta todo el videojuego puede caer. Por eso también se recomienda que un localizador de videojuegos tenga conocimientos de informática para no usar el código o interfaz del juego de manera errada.

En conclusión, GILT viene a ser un acrónimo que explica una ecuación para la localización de cierto producto, para lo cual se debe pasar por estos procesos para

poder lograr la localización de un producto en particular para un país o región en específico.

Wiselike, LISA (2003) (Localization Industry Standard Association) states, in its website, that localization involves transforming a product, making it appropriate to a target's linguistic and culture. Esto quiere decir que este proceso es como una traducción centrada en un país o región en específico.

De acuerdo a Esselink (2000), la localización es una combinación específica de idioma, región y codificación de caracteres. Al igual que los autores anteriores, todo se trata de a qué país o región se realizará la localización, de esta manera, hasta los caracteres como las medidas, moneda, etc. deben ser localizadas.

En resumen, la localización es la modificación de un producto para un país o región en específico la cual deberá ser una combinación de caracteres con el idioma y la región.

Como se explicó en el GILT, la localización y la traducción van de la mano, pero ¿cómo se pueden diferenciar? Para poder lograr tal acometido, O'Hagan (2015, p. 1) ofrece una explicación diferenciando a cada una de ellas: The main difference is that localizing involves the translation process taken into a software environment.

En otras palabras, la traducción está dentro de la localización, ya que la última recopila todo lo traducido y lo introduce en el software del producto. Como el autor sugiere, se recomienda que para este trabajo la persona encargada de la localización tenga conocimientos sobre informática.

According to above stated lines, Pym (2004) shares the idea that translation is inside the localizing process and its most important role will be to occupy the text messages in the game. Lo que el autor intenta explicar es que la traducción está dentro del proceso de localización el cual a lo mucho se ocupará de los cuadros de diálogo.

A modo de conclusión, se entiende que la diferencia entre localización y traducción es que la primera comprende a la segunda y que para localizar un producto

es necesario conocimiento de informática. Por otra parte, la traducción se centra más en el proceso de transformar la información de la lengua origen a la lengua meta.

Ahora que se conoce lo que es la localización y cómo diferenciarla de la traducción, podemos seguir con el siguiente apartado que es la localización de videojuegos. Para Loureiro (2007), la localización de un videojuego es un proceso cuidadoso en el cual se elige al mejor traductor de acuerdo a su especialidad y a la parte de un juego, se analizan las diferentes versiones que puede haber para la localización, se realiza un testeo de la localización y finalmente se obtiene una versión localizada. En otras palabras, a diferencia de los demás autores, Loureiro afirma que es un proceso complejo, incluso más que el proceso de doblaje.

According to Mangiron in Giovanni and Gambier (2018), videogame localization is a type of translation which aims to present an experience similar to that of players of the original version of the game. Lo que quiere decir es que la localización trata de recrear la experiencia de un jugador de la lengua origen para un jugador de la lengua meta.

En otras palabras, la localización de videojuegos es un proceso en la cual se elige a una persona especializada en el tema dependiendo de qué parte del videojuego se desee localizar para luego realizar una serie de pasos y testeos para poder lograr con la versión localizada del videojuego. En el proceso para lograr la localización, nos encontraremos con dificultades y problemas que también pueden aparecer en cualquier proceso de localización, pero en este caso el factor determinante es la interacción con el usuario.

Ahora que se conoce con claridad, la diferencia entre localización y traducción, así como de qué trata la localización de videojuegos, hemos de dar paso a explicar el proceso de localización de videojuegos.

Existe un número limitado de autores que investigan en español el tema de la localización de videojuegos (Muñoz 2011), por ende nos basaremos en uno de los pioneros en hablar sobre este tema.

Basándonos en lo que indica Scholand (2002), la localización de videojuegos dependiendo de sus ámbitos y tareas pueden clasificarse en tres.

- Localización técnica: esta localización se encarga de lo que es la conversión de bytes, la compatibilidad del videojuego con el sistema operativo, el tamaño de archivos, entre otros.
- Localización nacional: esta localización cubre lo que sería el alfabeto, formatos y símbolos propios de un país o una región. Esta no se limita únicamente a la interfaz del usuario.
- Localización cultural: esta localización es la adaptación basándose en la cultura, historia, convenciones lingüísticas, etc. del país o región al cual se está localizando el producto.

Siguiendo con lo que indica Scholand (2002), una vez que se han clasificado la localización según sus ámbitos y sus tareas, la localización de un videojuego puede incluir los siguientes aspectos: la traducción de recursos, la traducción de la documentación, la compatibilidad de diferentes signos y configuraciones de teclados, la compatibilidad de diferentes convenciones de formatos, la compatibilidad de operaciones aritméticas con diferentes formatos numéricos, la adaptación de los menús las combinaciones de teclas, la adaptación de criterios de ordenación, la adaptación de la interfaz de usuario, y, si fuera necesario, la adaptación de secuencias animadas y de video en sincronización de la lengua oral a partir de un guión traducido para incorporar las locuciones.

Ya que se trabajó con videojuegos como corpus del presente trabajo, fue necesario comprender qué es un videojuego y si existía alguna clasificación para un mejor estudio de ellos. Cabe resaltar que según Gurillo (2016) los videojuegos “lideran el ocio audiovisual, siendo la única industria que ha llegado a superar a la del cine en facturación” (p. 9) y que su definición ha ido cambiando a través del tiempo.

Por ello, en primera instancia, Kirriemur y Mcfarlane (2005) indican que los videojuegos son sistemas complejos de gráficas, interacción y narrativa que a su vez pueden ser clasificados según el género a los cuales estos pertenecen. Es decir, un

videojuego tendrá estas tres características que los autores indican, unas más que otras, definiendo así el género del videojuego.

Siguiendo con la idea, Sáenz, Sánchez y Garrido (2010) amplían la definición ya hecha indicando que es una interacción entre recursos visuales y sonoros, y que para facilitar la interacción hombre-máquina se puede usar uso de diferentes gadgets (por ejemplo: mouse, teclado, joystick, entre otros). En otras palabras, un videojuego es la interacción entre lo visual y lo sonoro donde existe una relación hombre-máquina creada con la ayuda de gadgets específicos para lograr cierto acometido.

Por consiguiente, un videojuego es un sistema complejo de interacciones entre aspectos visuales y sonoros, donde se encuentra una interacción hombre-máquina con ayuda de ciertos gadgets y que consta de una narrativa la cual debe de llamar la atención del jugador.

Ahora que ya se conoce qué es un videojuego, se procede a dar una clasificación basándose en la página web de PEGI (Pan European Game Information) (2003).

Si se toma en cuenta el género de un videojuego se pueden obtener los siguientes resultados:

- Acción y aventura: En este tipo de videojuego el jugador controla a un personaje que debe pasar por diferentes lugares, peleando contra enemigos, resolviendo rompecabezas, etc.
- Aventura: En este tipo de videojuego el jugador controla a un personaje que debe interactuar con otros personajes (normalmente NPCs a menos que sea un juego online).
- MMO (Massively Multiplayer Online): En este tipo de videojuego el jugador juega en línea con otros jugadores. Este género puede ser encontrado junto con otro de los demás géneros.
- Plataformas: En este tipo de juego el jugador controla a un personaje que deberá pasar por una serie de obstáculos para llegar hacia la meta. Para lo

cual, el personaje deberá saltar, correr, agacharse, trepar, etc. para lograr dicho acometido.

- Rompecabezas: En este tipo de juego el jugador se encuentra frente a un rompecabezas o un acertijo que deberá resolver si este desea avanzar con la trama del videojuego.
- RPG (Role Playing Game): En este tipo de juego el jugador controla a uno o varios personajes que deberá subir de nivel, interactuar con otros personajes NPCs o lograr ciertas misiones para poder avanzar con la trama y desbloquear más contenido del juego.
- Carreras: En este tipo de juego el jugador controla un vehículo y debe llegar a la meta en primer lugar. Normalmente son representaciones de carreras que también ocurren en la vida real.
- Ritmo y baile: En este tipo de juego el jugador debe presionar botones, moverse o bailar al ritmo de cierta canción que el videojuego provee. El jugador trata de seguir el ritmo y bailar a la perfección para obtener la mayor puntuación posible.
- Disparos: También conocidos como *shooters*. En este tipo de juego el jugador toma el control de un arma de fuego para poder derribar a sus objetivos. Este a su vez puede ser clasificado en disparos en primera o tercera persona.
- Simuladores: En este tipo de juego el jugador toma parte de actividades o situaciones que pueden ocurrir en la vida real, aunque algunos simuladores exageran ciertas características del juego para darle creatividad al juego.
- Deportes: En este tipo de juego el jugador recrea algún deporte sin la necesidad de hacer esfuerzo físico. Aunque si el jugador lo desea, con ayuda de gadgets puede realizar ciertas actividades físicas que permite el videojuego.
- Estrategia: En este tipo de juego el jugador controla a uno o varios personajes donde la planificación previa y la correcta ejecución de órdenes hará que avance en el videojuego.

PEGI suele colocar etiquetas en la parte posterior de los videojuegos que salen al mercado. Estos descriptores indican el contenido del videojuego para que la persona que lo compra tenga una idea de qué elementos encontrará en el videojuego. Según la página web oficial de PEGI, sus descriptores de contenido son: Violencia, Lenguaje soez, Terror, Juegos de azar, Sexo, Drogas y Discriminación.

Al igual que los descriptores de contenido, PEGI también coloca etiquetas de acuerdo al público orientado. A continuación se brinda una pequeña descripción de cada uno de estas etiquetas de edad.

- PEGI 3: Adecuado para todas las edades.
- PEGI 7: Contiene violencia leve.
- PEGI 12: Contiene violencia gráfica, insinuaciones sexuales, lenguaje soez leve y juegos de azar.
- PEGI 16: Contiene escenas violentas o sexuales y uso de drogas.
- PEGI 18: Clasificación para adultos.

Luego de haber definido la localización y los videojuegos, hemos llegado al momento en el cual se definen los errores en la localización de videojuegos

El término de error en la traducción ha tenido diferentes definiciones con el paso del tiempo. Por eso, Cruces (2001) indica que se le considera error a “una ruptura de las reglas de coherencia de un TT, sean éstas de tipo gramatical, de combinabilidad léxica, congruencia semántica o de conformidad al conocimiento del mundo y de la experiencia acumulada” (p. 814). Lo que el autor quiere explicar es que se le considera error al momento en que se deja de lado las reglas de traducción, siendo estos errores de diferentes tipos.

Debido a que el autor anterior da una definición muy general, Nord (1996) indica que son exclusivamente las faltas o desviaciones producto de la acción traslativa de una traducción. Este autor descarta los errores lingüísticos, gramaticales, léxicos, etc. ya que se tratan de un déficit de competencia traductora y no del proceso de traducción propiamente dicho. Lo que el autor intenta explicar es que el error es considerado una

falta al momento de realizar la acción traslativa en una traducción y que aquellos errores gramaticales, léxicos, etc. no entran en esta categoría debido a ser parte de la competencia traductora de cada individuo.

Pero, Pym (2016) explica diferentes paradigmas con respecto a los errores de traducción y los divide en tres grandes teorías. En primer lugar está la teoría de la equivalencia indicando que “[...] la equivalencia presupone que un texto de partida y un texto de llegada pueden tener el mismo valor a cierto nivel y respecto a ciertos fragmentos, y que este valor se puede expresar de más de un modo [...]” (p. 21). En otras palabras, no es que siempre existirá una unidad de equivalencia entre dos lenguas, sino que esta equivalencia está en el valor de estas y que siempre se debe respetar esta equivalencia. El error de traducción en este caso surge cuando la equivalencia se pierde.

En segundo lugar, tenemos la teoría de la finalidad. El autor la define indicando que cada texto original tiene una función en particular y que al momento de traducirlo, se debe mantener la misma función. El autor también añade que podría ser parte de la equivalencia centrada únicamente en su funcionalidad. Para este caso, el error de traducción es cuando se pierde la finalidad del texto al ser llevado a la lengua meta.

Por último pero no menos importante, está la teoría de la localización. Cabe mencionar que Pym (2016) no se encuentra del todo de acuerdo con esta misma teoría ya que menciona que esta no nace por investigaciones académicas o científicas. La localización nace de una industria que puede desconocer e ignorar la teoría traductológica actual. En otras palabras, la teoría de la localización nace de la industria de videojuegos y al mismo tiempo se está creando literatura desde el ámbito académico en paralelo. En este último caso, los errores de traducción es cuando una equivalencia es incorrecta y la homogeneidad se pierda.

A modo de conclusión, los errores de traducción son desviaciones de las reglas donde se puede perder la equivalencia, la funcionalidad entre otros aspectos. Estos errores no incluyen aquellos que son considerados como déficit de la competencia traductora.

En la búsqueda de literatura sobre la tipología o clasificación de errores de localización de videojuegos, nos encontramos con el hecho que existen varias clasificaciones según diferentes aspectos, finalidad, función, entre otros aspectos. Cada autor puede variar, ya sea de manera mínima, como en una gran manera. Es por este hecho que recurrimos a Vásquez (2016-2017) que, luego de haberse encontrado con el mismo hecho que se está planteando, decide realizar una clasificación basándose en autor como Nord, Newmark, Sager, Dancette, Williams, Pym, entre otros, crea una categoría la cual se adapta al objetivo del presente trabajo.

Vásquez (2016-2017) indica que para clasificar los errores en la localización de un videojuego, los errores se dividen en dos grandes grupos que son los errores de comprensión del texto origen y los errores de la reformulación del texto meta. A continuación, se procede a exponer cada uno de ellos y sus respectivos componentes.

En este primer apartado nos encontramos con los errores que surgen en la comprensión del texto origen. En este campo podemos encontrar los errores pragmáticos, errores culturales, errores de comprensión lingüística, errores de atribución de sentido y los errores de variación lingüística. A continuación se procede a exponer cada uno de ellos y sus sub-categorías en casa la tuvieran.

- Errores pragmáticos: Según Nord (1996) estos errores tienen que ver con la función de cada texto, por ende estos tienen prioridad sobre cualquier otro aspecto. La autora continúa mencionando que se debe respetar la función y en caso de que haya un error, la solución sería sencilla ya que solo habría que aplicar un poco de *sentido común*.
- Errores culturales: Siguiendo con Nord, estos errores dificultarían más la lectura ya que en este tipo, los errores referenciales salen a la luz. Abunda lo que sería la diferencia entre la cultura origen y la cultura meta.
- Errores de comprensión lingüística: Este tipo se caracteriza más por la falta de conocimiento lingüístico entre la lengua meta y la lengua origen. También abarca lo que serían los errores de interferencia o falsos amigos, los cuales son

palabras que suenan o se escriben de manera similar en ambos idiomas pero su significado es completamente distinto.

- Errores de atribución de sentido. Según Cruces (2001), son aquellos que cambian parcial o totalmente el sentido del texto origen al del texto meta. Se pueden ver reflejados en el texto meta y existen sub-categorías, las cuales son falso sentido (inadecuación de una palabra o sentido), sinsentido (dar una traducción carente de sentido), no mismo sentido (palabra o frase correcta pero sin apelación al sentido original), contrasentido (adecuación completamente opuesta al original), adición (introducción de elementos no necesarios que no se encontraban en el texto origen) y omisión (falta de traducción de elementos que estaban en el texto origen).
- Errores de variación lingüística: En este tipo de error, están las variedades diatópicas, diacrónicas, diastráticas y diafásicas.

Siguiendo con la clasificación de Vásquez, los errores en la reformulación del texto meta surgen al momento de comparar la versión original y la versión meta del producto y ver que la traducción en la versión localizada no es la adecuada. En este campo podemos encontrar los siguientes errores:

- Errores pragmáticos: Al igual que en el apartado anterior, los errores pragmáticos también pueden surgir en la reformulación del texto meta. Se recalca nuevamente que se debe cuidar la función que se le está dando al momento de localizar.
- Errores lingüísticos: Este tipo de error surge cuando no se conoce muy bien los sistemas lingüísticos ya sea de la lengua origen o de la lengua meta, pero en este caso nos centraremos más en la lengua meta. Estos errores, a su vez, se pueden clasificar en tres sub-categorías. Los errores semánticos que surgen por desconocimiento entre las culturas origen y meta. Los errores léxicos que surgen cuando no se da una equivalencia exacta o no se opta por el término exacta. Los errores gramaticales que se clasifican en cuatro: los errores morfológicos (alteración de las palabras), errores sintácticos (mal uso de las reglas gramaticales), errores ortográficos (mala escritura de las palabras), errores

ortotipográficos (falta o añadidura de signos puntuación, formato, entre otros aspectos).

- Errores textuales: Este tipo de error normalmente se da cuando no existe la cohesión o coherencia en la versión localizada. Normalmente se pueden ver en los errores de registro ya que en algunas culturas la forma en cómo se pueden dirigir a una persona puede variar de manera abismal entre una cultura y otra, haciendo que sea necesario no cometer este tipo de errores al momento de localizar.
- Errores estilísticos: En este tipo de error están los errores de puntuación.
- Errores de praxis: Este tipo de error es causado cuando la competencia traductora, el conocimiento sobre el tema o ciertos factores externos no colaboran con la labor de localización. Para este trabajo ya que nos encontramos con la localización realizar por un amateur, es muy probable que este tipo de error aparezca al momento de detectar un error en la localización.
- Errores propios de la traducción audiovisual: Este tipo de error ya es propio de un producto audiovisual que en este caso es un videojuego. Estos errores se clasifican de la siguiente manera:
 - Personaje incorrecto o suprimido: Sucede cuando en el cuadro de diálogo, subtítulo o escena cinematográfica no aparece el personaje correcto o en todo caso, este fue suprimido de la escena.
 - Contradicción diálogo/imagen: Sucede cuando existe un contrasentido entre lo que se puede apreciar en un diálogo y lo que se muestra en pantalla.
 - Contradicción sonido/imagen: Sucede cuando existe un contrasentido entre lo que se puede oír y lo que se muestra en pantalla.
 - Ignorancia de la imagen: Sucede cuando se ignora lo que puede estar sucediendo en pantalla, centrándose en otros aspectos como el diálogo. Siempre se debe considerar lo que aparece en pantalla ya que para localizar un videojuego es necesario ver lo que se le presenta al usuario.

- Redundancia de la información diálogo/imagen: Sucede cuando existe una redundancia entre el diálogo de un personaje y lo que se muestra en pantalla.
- Ajuste incorrecto: Sucede cuando el número de caracteres o el código es el erróneo causando un error técnico en el videojuego que se puede apreciar en los diálogos o menús donde haya texto escrito.
- Formato de presentación inadecuado: Ocurre cuando el formato, el tamaño o el color de la fuente no es el adecuado.

Para finalizar, el autor explica que esta tipología fue recogida de distintos autores y que fue adaptada a la localización de videojuegos, por ende la siguiente tipología ayudó a cumplir el objetivo del presente trabajo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo fue de enfoque cualitativo, basándonos en lo que Hernández, Fernández y Baptista (2014) explican, que este “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto (p. 358)”. Se eligió este enfoque ya que se busca comprender el fenómeno de los errores de la localización amateur de un videojuego y para lograr dicho objetivo se debe explorar el videojuego como un si se tratara de un jugador tratando de disfrutar el videojuego.

El tipo de investigación fue básico ya que Oliveros, Tam y Vera (2008) describen que en este tipo de investigación lo que se desea es “mejorar el conocimiento per se” (p. 146)”. En otras palabras se amplía el conocimiento sobre los errores de localización amateur así como de la tipología existente para estos errores de localización.

Cabe mencionar que no se cuenta con hipótesis ya que según Hernández, Fernández y Baptista: “Se generan hipótesis durante el estudio o al final de éste” (p. 11). Como el presente estudio aún no hay finalizado, no se puede presentar una hipótesis.

Esta investigación presentó un nivel descriptivo ya que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) explican: en el nivel descriptivo “se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92). Lo que se pretende especificar son los errores en la localización amateur de un videojuego, por ende, el nivel descriptivo es el adecuado para lograr dicho objetivo.

El método de investigación fue el estudio de caso. Según Stake (1999) que describe este diseño como “el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes” (p. 11). Como se explicó anteriormente, el caso singular o fenómeno que se desea estudiar es la saga de videojuegos *Megaman Zero* para la consola *GameBoy Advance*.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Esta investigación utilizó la categoría denominada errores en la localización de videojuegos cuya definición varía dependiendo de cada autor y del objetivo que se formó al idear cada investigación. La premisa anterior es confirmada por Tolosa en Vázquez (2016) “[...] la noción de error parece un contenedor o cajón de sastre en el que se diría que todas las definiciones tienen cabida, lo cual complica [...] de concretar una definición que venga a decir lo que es y supone el error en el ámbito de la traducción” (2013, p. 77). La categoría de errores en la localización de videojuegos se divide en dos sub-categorías. La primera es de errores de comprensión del texto origen y tiene los siguientes aspectos: errores pragmáticos, errores culturales, errores de comprensión lingüística, errores de atribución de sentido y errores de variación lingüística. La segunda sub-categoría son los errores de reformulación del texto meta y tiene los siguientes aspectos: errores pragmáticos, errores lingüísticos, errores textuales, errores estilísticos, errores de praxis y errores propias de la TAV.

3.3. Corpus

El corpus fue la localización amateur realizada por el grupo de *Stresslation* en el año 2006 del videojuego *Megaman Zero* para la consola *GameBoy Advance*. Este videojuego fue publicado por Capcom y creado por Inti Creates. El videojuego fue lanzado al mercado japonés, americano y europeo en el 2002. El videojuego es de género de acción, plataforma, RPG, Hack & Slash y Run’n Gun. Este videojuego fue la quinta entrega de la franquicia de *Megaman X* y la primera del mismo nombre. La historia de este videojuego gira en torno a *Zero*, un *Replid*, que estuvo dormido por más de 100 años y ahora ha sido despertado por una humana llamada Ciel y juntos deberán detener el plan de aniquilar a la raza humana de tal manera que humanos y *Replids* puedan vivir en armonía.

Tabla 1: Ficha técnica del corpus

Título	Creador	Año	Consola	Género
Megaman Zero	Inti Creates	2002	GameBoy Advance	Acción, plataforma, RPG, Hack & Slash, Run'n gun

Fuente: Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

Para este trabajo de investigación se optó por usar la técnica de análisis de contenido. De acuerdo a lo que explica López (2002, p. 173), lo que analizará serán “las ideas expresadas en él, siendo el significado de las palabras, temas o frases lo que intenta cuantificarse”. En otras palabras, ya que se intenta cuantificar los errores de localización de un videojuego, las palabras, temas o frases que contengan estos errores serán analizados para una posterior clasificación.

Y para poder lograr nuestro acometido, se optó que el instrumento de recolección sea una ficha de análisis la cual fue basada en el modelo ofrecido por Vásquez (2016) que fue modificado para que se pueda ajustar a las necesidades de la presente investigación. La ficha de análisis constó de las siguientes partes:

Una primera parte que es la información extratextual de la ficha donde se encuentra el número de la ficha junto con el nombre, año de publicación y género del videojuego. Luego, está la ubicación donde se explica en qué momento sucede el error y qué personaje está hablando. A continuación están la versión original y localizada del error de localización en formato de imagen y en texto. Luego está la selección de errores de comprensión del texto origen y de la reformulación del texto meta. Para poder terminar, se encuentra el análisis de los errores de localización así como un comentario del investigador.

3.5. Procedimientos

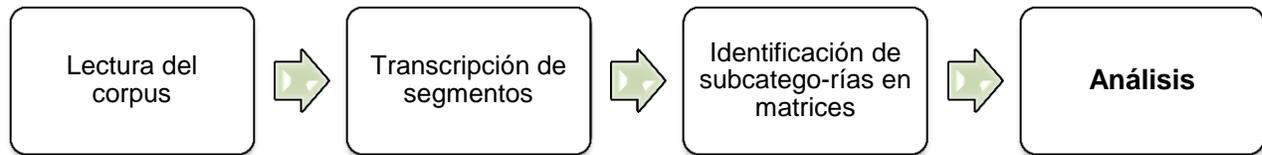


Figura 1: Procedimiento de análisis de datos

Fuente: Elaboración propia

Primero se realizó la lectura correspondiente del corpus, luego se transcribieron los segmentos para identificar sus sub-categorías. Paso final, se dio lugar al análisis.

3.6. Rigor Científico

Para la presente investigación se considera que el rigor científico fue la validez. Hernández, Fernández y Baptista (2014) indican que esta característica se refiere a si el investigador pudo captar el contenido de la investigación, en este caso el corpus, y si lo ha podido plasmar de la manera en cómo se había planteado. Los autores también explican que esta característica surge para evitar que “reporten sucesos que no ocurrieron, que olviden los detalles, que magnifiquen su participación en un hecho, que sus descripciones no revelen lo que realmente experimentaron y sintieron en el momento de los sucesos” (p. 456). El autor también menciona que la revisión a cargo de uno o varios colegas calificados puede aumentar la validez de la investigación. Y ya que se desea aumentar la validez, la validación de la ficha de análisis se realizó teniendo en cuenta lo que explican Komarova y Mikolajewicz (2019) “the validity of evidence must first be assessed, usually by examining the approach taken to collect and evaluate the data” (p. 2). Y para lograr este acometido, se recurre a un experto ya que de acuerdo a lo expuesto por Galicia, Balderrama y Edel (2017), el juicio de un experto es una opinión informada de una persona reconocida por otras como expertos

calificados en el tema y que puede dar evidencia, información, juicios y valoraciones. En otras palabras, tener a un experto que valide la información de las fichas de análisis es como asegurar que el contenido es verídico y adecuado para el trabajo de investigación.

Debido a lo expuesto anteriormente, en la presente investigación no se pasó ningún dato por alto, especialmente aquellas estructuras que parecen que no existiera ningún error. De la misma manera, para asegurar que las fichas de análisis hayan sido llenadas correctamente, se le pidió a un profesional en traducción que pueda revisar las fichas para así poder validar el contenido de estas. Al realizar dicha acción, no solo se asegura la validez de la investigación, sino también del contenido de la investigación creando así una investigación de calidad.

3.7. Método de análisis de la información

El análisis comienza al jugar el videojuego “Megaman Zero” para la consola de mano *GameBoy Advance*, en el cual se observaron errores en la localización de este videojuego. Luego, se extrajeron dichos errores para ser colocados en las fichas de análisis y posteriormente clasificar los errores si se comenten en la comprensión del texto origen o en la reformulación del texto meta para su análisis. Consecutivamente, se procedió a pasar los resultados encontrados a una matriz para obtener el total de errores según su tipología. Además, en la investigación se presentarán tablas y tortas para una mejor comprensión de los resultados obtenidos.

De acuerdo a Schettini y Cortazo (2015, p. 11), el análisis de datos cualitativos se descompone en otros tres que son describir, clasificar y conectar. Si se relaciona con el presente trabajo, este análisis es el indicado ya que se ha descrito los errores en las fichas de análisis. Luego, se clasificaron en los resultados de acuerdo a las subcategorías dadas según la matriz de la variable. Y por último, se conectaron los resultados cuyos errores eran similares entre sí.

3.8. Aspectos éticos

Se consideran los aspectos éticos en el presente trabajo ya que usaron las fuentes bibliográficas de manera correcta, citándolas cuando se debe en conformidad con el Manual APA. Rojo (2013) indica que se realiza esta acción para estos aspectos puedan aumentar la validez e integrar de la investigación evitando así comportamientos inadecuados del investigador. A modo de adición, el Center for Bioethics de la Universidad de Minnesota (2003) argumenta sobre los aspectos éticos de la investigación que “educates and monitors scientists conducting research to ensure a high ethical standard (p.3)”. En otras palabras, no solamente aumenta la validez e integridad de la investigación, sino que también genera un alto estándar ético para la presente y futuras investigaciones.

Asimismo, se pidió a tres docentes de la Universidad César Vallejo portando el grado de Máster que pudieran validar la ficha de análisis utilizada en la presente investigación. Y una vez que los errores fueran documentados en las respectivas fichas de análisis, se le pidió a un experto externo que pudiera corroborar que el análisis realizado sea el correcto.

IV. RESULTADOS

Luego de analizar los errores en la localización del videojuego *Megaman Zero* por medio de las fichas de análisis, se pudo descubrir que algunas fichas poseen tanto errores de comprensión como de reformulación. Luego de analizar las 40 fichas, los resultados son descritos con la ayuda de tablas y gráficos.

Objetivo general: Analizar los errores encontrados en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020

La siguiente tabla muestra los resultados que se obtuvieron del análisis según el objetivo general:

Tabla 2: Errores de localización

SUBCATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Errores en la comprensión del texto origen	19	33%
Errores en la reformulación del texto meta	40	67%
TOTAL	59	100%

Fuente: Elaboración propia

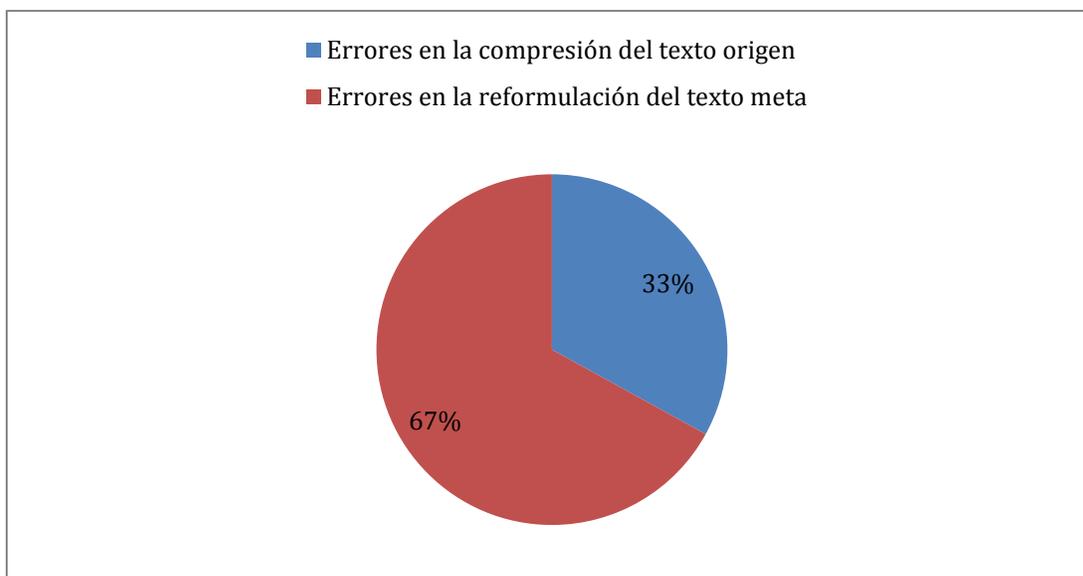


Figura 2: Errores de localización

Fuente: Elaboración propia

Según la figura 2, un 33% de los errores encontrados en la localización del videojuego *Megaman Zero* fueron de comprensión del texto origen, estos tipos de errores se centran en el entendimiento que tuvo el localizador al realizar el proyecto. Mientras que un 67% de los errores encontrados se trataron de errores en la reformulación del texto meta ya que este tipo de errores son observables en el producto final.

Objetivo específico: Analizar los errores encontrados en la comprensión del texto origen en la localización amateur de un videojuego, Lima, 2020.

A continuación se presentan los resultados cualitativos obtenidos con respecto a los errores pragmáticos.

Tabla 3: Errores pragmáticos en la comprensión del texto origen

Versión original	Versión localizada	Error en la comprensión del texto origen
 <p>What!? Passy... If I do, you'll be...</p>	 <p>¿Qué!? Passy... No puedo. Tu. Tu...</p>	Errores pragmáticos
 <p>No. I should thank you, Ciel. Good-bye...</p>	 <p>No. Yo debo agradecerte@ Ciel. Adios...</p>	Errores pragmáticos
 <p>TERMINATE WITH EXTREME PREJUDICE...</p>	 <p>ELIMINACION SIN NINGUNA CONTEMPLACION...</p>	Errores pragmáticos
 <p>Give up!</p>	 <p>Desiste.</p>	Errores pragmáticos

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 3, los tipos de errores encontrados son considerados pragmáticos ya que de acuerdo a Nord (1996) estos errores surgen cuando no se respeta la función de cada texto, argumento que sirve en ambos casos ya que las funciones que cumplen ambos textos son cambiados en la versión localizada.

1. En la versión original se pudo apreciar que Ciel le dice a *Passy* que si ella utiliza su poder ella moriría y se lo hace saber. La función de este texto es hacerle saber que a *Passy* que ella moriría, mientras que en la versión localizada, Ciel solamente dice que no puede hacerlo.
2. En la versión original podemos ver como *Passy* usa el modo subjuntivo para expresar el deseo que ella debería ser la que agradece a Ciel por el tiempo que pasaron juntas, mientras que en la versión localizada, *Passy* simplemente indica que debe agradecerle a Ciel, como si se tratara de una obligación que ella tiene.
3. En la versión original un ser misterioso le indica a *Zero* que termine con el prejuicio extremista que fue una de las causas de toda la guerra que describe el videojuego, mientras que en la versión original esta función pasa de ser una orden a ser simplemente una frase nominal sin sentido.
4. Para este caso, en la versión original, se puede apreciar a *Leviathan* indicando que nos rindamos usando una voz exclamativa, pero en la versión localizada, solo tenemos a *Leviathan* que nos indica que desistamos en una voz en modo indicativo.

Seguidamente, se presentan los resultados cualitativos de los errores culturales en la comprensión del texto origen.

Tabla 4: Errores culturales en la comprensión del texto origen

Versión original	Versión localizada	Error en la comprensión del texto origen
 <p>En-garde, old-timer!</p>	 <p>¡En-garde, vejestorio!</p>	<p>Errores culturales</p>

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 4, los tipos de errores encontrados son culturales ya que de acuerdo a Nord (1996) estos errores se dan cuando no se conoce muy bien la cultura origen y meta. Este tipo de error sale a la luz en la falta de traducción de ciertos términos.

1. En la misión de rescate del desierto, aparece Anubis como jefe del nivel y luego de presentarse, decide luchar contra Zero. El error aparece cuando en localizador desconocía que existe una equivalencia en la cultura meta la cual sería *En guardia* que proviene del francés de esgrima *En-garde*, que el diccionario de Webster's New World College (2010) lo describe como "(1) on guard: a direction to fencers (2) the opening position from which one may either attack or defend".

Ahora, se presentan los resultados cualitativos de los errores de comprensión lingüística en la comprensión del texto origen.

Tabla 5: Errores de comprensión lingüística en la comprensión del texto origen.

Versión original	Versión localizada	Error en la comprensión del texto origen
<p>I'll retire you for the glory of the Stealth Unit!</p>	<p>¡Te eliminaré por la gloria de la Unidad Stealth!</p>	<p>Errores de comprensión lingüística</p>

Elaboración: Fuente propia

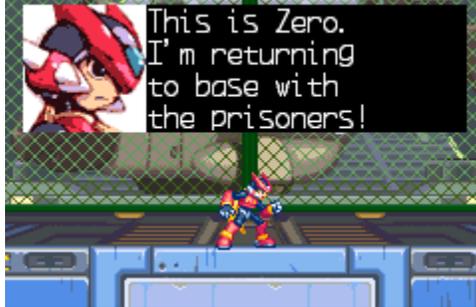
De acuerdo a Vásquez (2016) este tipo de error surge cuando el localizador no tiene el correcto conocimiento lingüístico entre la lengua meta y la lengua origen y que normalmente este tipo de error serían debido a cierta interferencia entre ambas lenguas o los llamados falsos amigos.

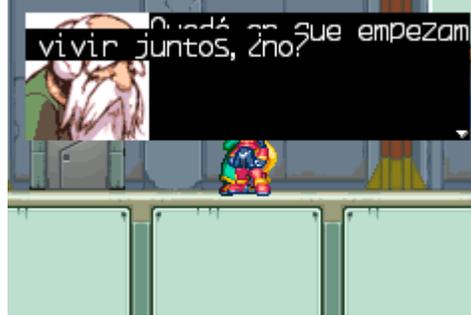
1. Para este caso, el localizador no conocía el término *Stealth* lo cual hizo que pensara que se trataba de un nombre propio mientras que se trataba de un adjetivo. Esto resultó en que la localización aparece como si el nombre de la unidad fuera *Stealth* en vez de su verdadero significado que sería la unidad de sigilo.

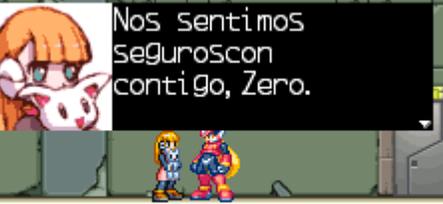
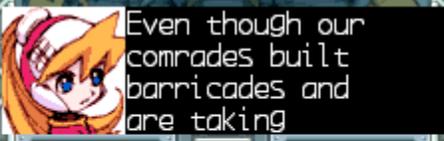
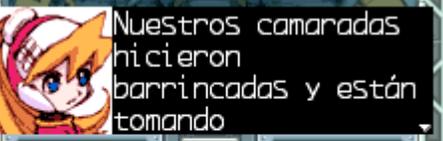
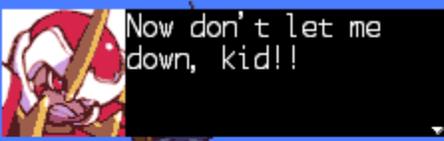
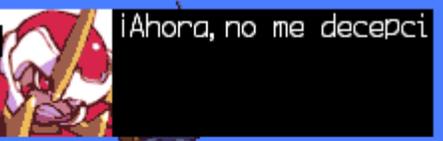
Seguidamente, se presentan los resultados cualitativos de los errores de atribución de sentido en la comprensión del texto origen.

Tabla 6: Errores de atribución de sentido en la comprensión del texto origen

Versión original	Versión localizada	Error en la comprensión del texto origen
 <p>GIVE UP</p>	 <p>ABDICAR</p>	Falso sentido
 <p>Silence. Now you will feel my true power!!</p>	 <p>Silencio. ¡Ahora sentiras todo mi poder!</p>	Falso sentido
 <p>TERMINATE WITH EXTREME PREJUDICE...</p>	 <p>ELIMINACION SIN NINGUNA CONTEMPLACION...</p>	Sinsentido
<p>To play the HARD mode, save game-clear data, then hold L Button down when you choose "NEW GAME".</p>	<p>Para jugar en modo HARD salva (Clear Dara), luego presiona L mientras eliges "NUEVO".</p>	Omisión

 <p>What's now? SAVE DATA LOAD DATA ERASE DATA</p> <p>What's now? / SAVE DATA / LOAD DATA / ERASE DATA</p>	 <p>¿Qué deseas? SALVAR CARGAR BORRAR</p> <p>¿Qué deseas? / SALVAR / CARGAR / BORRAR</p>	<p>Omisión</p>
 <p>This is Zero. I'm returning to base with the prisoners!</p> <p>I'm returning to base with the prisoners!</p>	 <p>Soy Zero. ¡Estoy volviendo con todos los prisi os!</p> <p>¡Estoy volviendo con todos los prisi os!</p>	<p>Omisión</p>
 <p>SOUND ONLY CIEL: You should return to base now to take a rest...</p> <p>You should return to base now to take a [rest...]</p>	 <p>SOUND ONLY CIEL: descanzar un poco... "</p> <p>[Deberías volver a la base y] descansar un poco...</p>	<p>Omisión</p>
 <p>MEGAMAN ZERO NEW GAME CONTINUE</p> <p>©CAPCOM CO.,LTD.2002. ©CAPCOM U.S.A.,INC.2002 ALLRIGHTSRESERVED. New game / Continue</p>	 <p>MEGAMAN ZERO NUEVO SEGUIR</p> <p>©CAPCOM CO.,LTD.2002. ©CAPCOM U.S.A.,INC.2002 ALLRIGHTSRESERVED. Nuevo / Seguir</p>	<p>Omisión</p>

 <p>Please help us... ▶ OK NO WAY</p> <p>Please help us... / OK / NO WAY</p>	 <p>Ayudanos... ▶ Si Ni loco</p> <p>Ayudanos... / Si / Ni loco</p>	<p>Omisión</p>
 <p>I told you up to the time we began to live together, didn't I?</p> <p>I told you up to the time we began to live together, didn't I?</p>	 <p>¿Qué es que empezam vivir juntos, ¿no?</p> <p>????? ?? que empezam vivir juntos, ¿no?</p>	<p>Omisión</p>
 <p>Choose an option. ▶ BEGIN MISSION PROCESS DATA TALK</p> <p>Choose an option. / BEGIN MISSION / PROCESS DATA / TALK</p>	 <p>Elige una opción. ▶ EMPEZAR MISION PARTIDAS HABLA</p> <p>Elige una opción. / EMPEZAR MISION / PARTIDAS / HABLA</p>	<p>Omisión</p>
 <p>En-garde, old-timer!</p> <p>En-garde, old-timer!</p>	 <p>¡En-garde, vejestorio!</p> <p>¡En-garde, vejestorio!</p>	<p>Omisión</p>

		<p style="text-align: center;">Omisión</p>
<p>We feel reassured with a Replloid like you, Zero.</p>	<p>Nos sentimos seguros con contigo, Zero.</p>	
		<p style="text-align: center;">Omisión</p>
<p>Even though our comrades built barricades and are taking [precautions against their attack, I am still worried.]</p>	<p>Nuestros camaradas hicieron barrincadas y están tomando [precauciones contra su ataque, pero aún estoy preocupada].</p>	
		<p style="text-align: center;">Omisión</p>
<p>Now don't let me down, kid!!</p>	<p>¡Ahora, no me decepci !</p>	

Fuente: Elaboración propia

- De acuerdo a Cruces (2001), un error de falso sentido ocurre cuando una inadecuación de una palabra o sentido. En el primer ejemplo aparece la opción de *GIVE UP* que significa rendirse. Sin embargo, el localizador lo tradujo como *ABDICAR*. Según la RAE (2018), abdicar significa “Dicho de un rey o de un príncipe: Ceder su soberanía o renunciar a ella. Usado también en sentido figurado”. Si se tratara de un juego medieval, esta opción tendría sentido, pero habla de rendirse en plena misión, el significado no es el mismo. Otro ejemplo de falso sentido es cuando la copia de X nos avisa que ahora se tomará las

cosas en serio y nos mostrará su *verdadero poder* (true power), pero en la versión localizada, lo que nos hace saber es que nos mostrará *todo su poder*. Para este caso el falso sentido es la localización de *true* (verdadero) por *todo* en la versión localizada.

2. De acuerdo a Cruces (2001), un error de sinsentido ocurre cuando la palabra o frase de la versión localizada carece de sentido. Para el ejemplo de sinsentido se observa el error cuando se le pide a Zero que termine con el prejuicio extremista (*TERMINATE WITH EXTREME PREJUDICE*), pero en la versión localizada se le indica que si se debe eliminar a alguien que se haga sin ninguna consideración previa (*ELIMINACIÓN SIN NINGUNA CONTEMPLACIÓN*). No solo se perdió el sentido de la versión original sino que la versión localizada carece totalmente de sentido.
3. Con respecto al error de omisión, según Cruces (2001) este error sucede cuando elementos del texto original no se encuentran o no han sido traducidos en la versión localizada o meta. Un ejemplo de este error es cuando Ciel le pide a Zero en la versión original que regrese a la base ahora y descanse, mientras que en la versión localizada simplemente le dice que descanse, omitiendo el término *now*. Otro tipo de ejemplo, es cuando Zero se está enfrentando en el desierto y al enfrentarse contra el jefe del nivel, este le dice *En-garde* (en guardia), pero en la versión localizada este término se mantuvo tal y como se encuentra en la versión original.

Con respecto a los errores de variación lingüística no se encontraron ningún error.

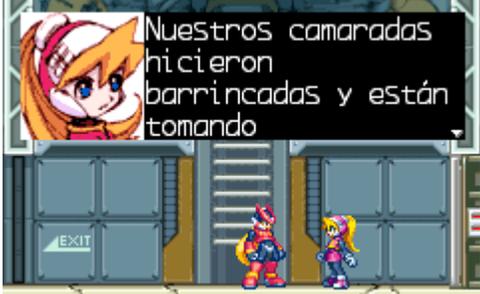
Objetivo específico: Analizar los errores encontrados en la reformulación del texto meta en la localización amateur de un videojuego, Lima, 2020.

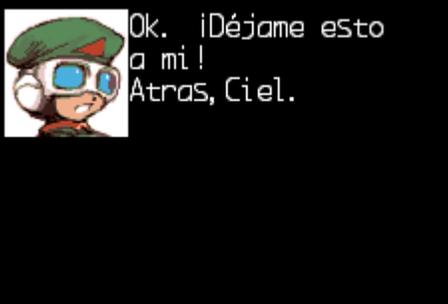
En relación a los errores pragmáticos, ya que Nord (1996) indica que este tipo de errores afectan la función del texto, se tomó en consideración la versión original como la versión localizada. Por ende, los errores pragmáticos encontrados en la reformulación son los mismos errores encontrados en la comprensión del texto origen ya que se debieron comparar ambas versiones para ver si había algún error. Es por

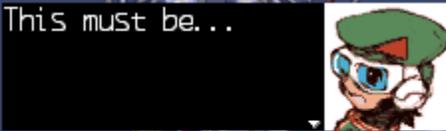
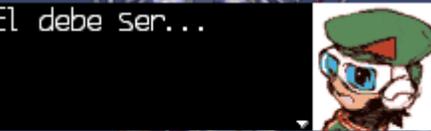
esta razón que no se colocó una tabla explicando los errores pragmáticos encontrados en la reformulación del texto meta.

A continuación se presentan los resultados cualitativos obtenidos con respecto a los errores lingüísticos.

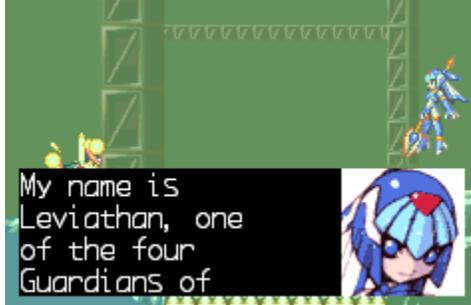
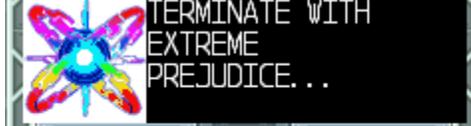
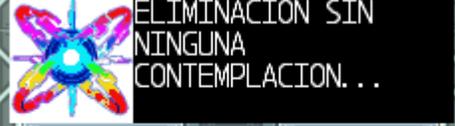
Tabla 7: Errores lingüísticos en la reformulación del texto meta

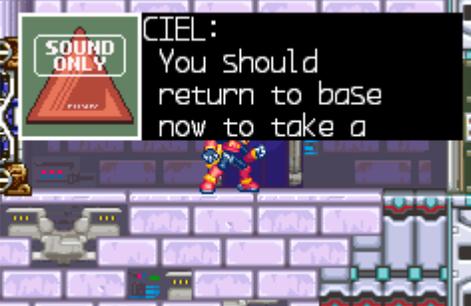
Versión original	Versión localizada	Error en la reformulación del texto meta
 <p>What's now? / SAVE DATA / LOAD DATA / ERASE DATA</p>	 <p>¿Qué deseas? / SALVAR / CARGAR / BORRAR</p>	Error léxico
 <p>Even though our comrades built barricades and are taking [precautions against their attack, I am still worried.]</p>	 <p>Nuestros camaradas hicieron barrincadas y están tomando [precauciones contra su ataque, pero aún estoy preocupada].</p>	Error léxico
 <p>I'll retire you for the glory of the Stealth Unit!</p>	 <p>¡Te eliminaré por la gloria de la Unidad Stealth!</p>	Error léxico

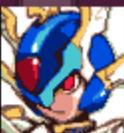
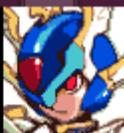
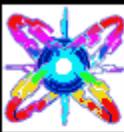
<p>To play the HARD mode, save game-clear data, then hold L Button down when you choose "NEW GAME".</p>	<p>Para jugar en modo HARD salva (Clear Data), luego presiona L mientras eliges "NUEVO".</p>	<p>Error léxico</p>
<p>To play the HARD mode, save game-clear data, then hold L Button down when you choose "NEW GAME".</p>	<p>Para jugar en modo HARD salva (Clear Dara), luego presiona L mientras eliges "NUEVO"</p>	
		<p>Error gramatical</p>
<p>Choose an option. / BEGIN MISSION / PROCESS DATA / TALK</p>	<p>Elige una opción. / EMPEZAR MISIÓN / PARTIDAS / HABLA</p>	
		<p>Error gramatical</p>
<p>New game / Continue</p>	<p>Nuevo / Segir</p>	
		<p>Error gramatical</p>
<p>Leave this to me! Stay back, Ciel.</p>	<p>¡Déjame esto a mi! Atras, Ciel.</p>	

 <p>This must be...</p>	 <p>El debe ser...</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>This must be...</p>	<p>El debe ser...</p>	
 <p>It's protected.</p>	 <p>Está protejido.</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>It's protected.</p>	<p>Está protejido.</p>	
  <p>What!? Passy... If I do, you'll be...</p>	  <p>¿Qué!? Passy... No puedo. Tu. Tu...</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>What!? Passy... If I do, you'll be...</p>	<p>¿Qué!? Passy... No puedo. Tu. Tu...</p>	
 <p>No. I should thank you, Ciel. Good-bye...</p>	 <p>No. Yo debo agradecerte@ Ciel. Adios...</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>No. I should thank you, Ciel. Good-bye...</p>	<p>No. Yo debo agradecerte@ Ciel. Adios...</p>	

<p>Stay back!</p>	<p>¡Atras!</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>Please help us... ▶ OK NO WAY</p>	<p>Ayudanos... ▶ Si Ni loco</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>CIEL: too well protected!</p> <p>[I can't open it now, because it's] too well protected!</p>	<p>porque está muy bien protejido</p> <p>[No puedo abrirla ahora,] porque está muy bien protejido</p>	<p>Error gramatical</p>
<p>Have you rescued all the others? Wonderful! Thanks for saving us!</p>	<p>¿Rescataste a todos los demás?</p>	<p>Error gramatical</p>

 <p>My name is Leviathan, one of the four Guardians of [master X.]</p>	 <p>Yo soy Leviathan, uno de los 4 guardianes del amo X.</p>	<p>Error gramatical</p>
 <p>Your legend will end, not with a whimper, but with a bang!!</p>	 <p>¡Tu leyende va a terminar, no con un suspiro sino con una explosión!</p>	<p>Error gramatical</p>
 <p>TERMINATE WITH EXTREME PREJUDICE...</p>	 <p>ELIMINACION SIN NINGUNA CONTEMPLACION...</p>	<p>Errores gramatical</p>
 <p>I'm going now! Take care!</p>	 <p>¡Iré ahora! ¡Cuidate!</p>	<p>Error grammatical</p>

 <p>Keick You want me to cure you fully?</p> <p>OPTION L R STATUS</p>	 <p>Keick ¿Qui eres Sabarte x completo?</p> <p>Elige un Elf.</p>	<p>Error grammatical</p>
 <p>You are trespassing on the sanctuary of master X.</p> <p>You are trespassing on the sanctuary of master X.</p>	 <p>Eatás irrumpiendo en el santuario del amo X.</p> <p>Eatás irrumpiendo en el santuario del amo X.</p>	<p>Error grammatical</p>
 <p>CIEL: You should return to base now to take a [rest...]</p>	 <p>CIEL: descanzar un poco.."</p> <p>[Deberías volver a la base y] descansar un poco...</p>	<p>Error grammatical</p>
 <p>Promise me that you will come back alive...</p> <p>Promise me that you will come back alive...</p>	 <p>Prometema que volverás con vida...</p> <p>Prometema que volverás con vida...</p>	<p>Error grammatical</p>

<p>The new hero who saved the human race from this wasted world.</p> 	<p>El nuevo heroe que salvó a la raza human de este mundo en ruinas.</p> 	<p>Error gramatical</p>
<p>The new hero who saved the human race from this wasted world.</p>	<p>El nuevo heroe que salvó a la raza human de este mundo en ruinas.</p>	
<p>Silence. Now you will feel my true power!!</p> 	<p>Silencio. ¡Ahora sentiras todo mi poder!</p> 	<p>Error gramatical</p>
<p>Silence. Now you will feel my true power!!</p>	<p>Silencio. ¡Ahora sentiras todo mi poder!</p>	
 <p>So painful and so sad..</p>	 <p>Tan adolorido t triste..</p>	<p>Error grammatical</p>
<p>So painful and so sad...</p>	<p>Tan adolorido t triste...</p>	

Fuente: Elaboración propia

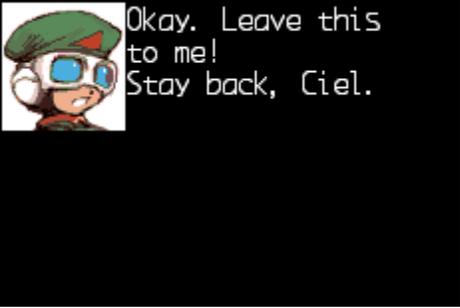
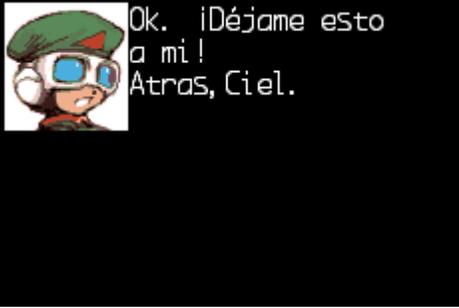
1. De acuerdo a Vásquez (2016) un error de tipo léxico ocurre cuando el término o la equivalencia que se da no es la adecuada. Un ejemplo de error léxico es el término *SAVE* que ha sido localizado como *SALVAR*. Aunque la equivalencia es válida, si se lleva al ámbito de los videojuegos, existe ya la fórmula de *GUARDAR (PARTIDA)* y que a pesar de ser un equivalente válido, este no es el término adecuado según el contexto de los videojuegos.
2. Siguiendo con Vásquez (2016), un error de tipo gramatical se puede dar cuando existe una alteración de las palabras, cuando se hace mal uso de las reglas gramaticales, cuando hay una mala escritura de las palabras o cuando hay una

falta o añadidura de signos de puntuación, formato, entre otros aspectos. Un primer ejemplo ocurre en la pantalla principal del videojuego cuando no se escribió bien la palabra *SEGUIR* al localizar *CONTINUE*, resultando en *SEGIR*, una palabra que no existe. Otro tipo de ejemplo se da en la primera misión cuando Zero y Ciel llegan a un laboratorio abandonado y en la versión localizada está la palabra *ATRAS* del inglés *STAY BACK*, debería llevar tilde por tratarse de una palabra grave, pero en la versión localizada, esta aparece sin tilde. Un tercer tipo de ejemplo es cuando Leviathan se presenta ante Zero indicando que es *uno* de los guardianes cuando en realidad es *una* de los guardianes debido a que es la única mujer del grupo, generándose un error de concordancia de género. Un último tipo de ejemplo sucede en el cuadro diálogo de uno de los Cyber-elf donde el término *SANARTE* no está y es reemplazada por *SABARTE*. Y si se toma en consideración el teclado QWERTY, las teclas N y B están una al lado de la otra, lo que indicaría que este error fue un “dedazo”, creando así una alteración de la palabra original.

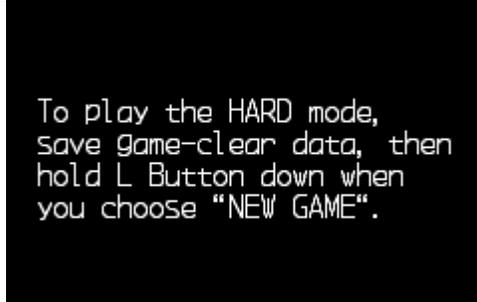
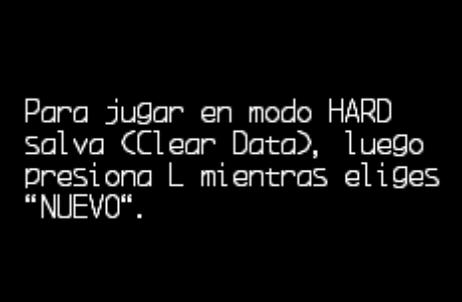
Con respecto a los errores textuales, no se encontró ningún error de este tipo en la reformulación del texto meta del videojuego *Megaman Zero*.

A continuación se presentan los resultados cualitativos obtenidos con respecto a los errores estilísticos.

Tabla 8: Errores estilísticos en la reformulación del texto meta

Versión original	Versión localizada	Error en la reformulación del texto meta
 <p>Okay. Leave this to me! Stay back, Ciel.</p> <p>Leave this to me! Stay back, Ciel.</p>	 <p>Ok. ¡Déjame esto a mi! Atras, Ciel.</p> <p>¡Déjame esto a mi ! Atras, Ciel.</p>	<p>Error estilístico</p>

 <p>CIEL: The train seems to</p> <p>The train seems to [have left!]</p>	 <p>CIEL: ¡Parece que el tren</p> <p>¡Parece que el tren [ha partido!]</p>	<p>Error estilístico</p>
 <p>What!? Passy... If I do, you'll be...</p> <p>What!? Passy... If I do, you'll be...</p>	 <p>¿Qué!? Passy... No puedo. Tu. Tu...</p> <p>¿Qué!? Passy... No puedo. Tu. Tu...</p>	<p>Error estilístico</p>
 <p>With your cooperation, maybe peace will be restored...</p>  <p>With your cooperation, maybe peace will be restored...</p>	 <p>Con tu ayuda, la paz tal vez se restaure...</p>  <p>Con tu ayuda, la paz tal vez se restaure...</p>	<p>Error estilístico</p>
 <p>We feel reassured with a Replid like you, Zero.</p>  <p>We feel reassured with a Replid like you, Zero.</p>	 <p>Nos sentimos seguros con contigo, Zero.</p>  <p>Nos sentimos seguros con contigo, Zero.</p>	<p>Error estilístico</p>

 <p>By the way, did you notice that strange room near the [Computer Room?]</p>	 <p>Por cierto, notaste ese curioso cuarto cerca del Cuarto</p>	Error estilístico
 <p>Give up!</p>	 <p>Desiste.</p>	Error estilístico
 <p>To play the HARD mode, save game-clear data, then hold L Button down when you choose "NEW GAME".</p>	 <p>Para jugar en modo HARD salva (Clear Data), luego presiona L mientras eliges "NUEVO".</p>	Error estilístico

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 8 se pueden observar los resultados obtenidos de los errores estilísticos. Según Vásquez (2016), estos errores surgen cuando hay problemas de puntuación.

1. En los primeros cinco ejemplos se puede observar que el error estilístico se debe a la falta o existencia de un espacio donde no debería estar. En primer lugar está el primer ejemplo donde un soldado le indica a Ciel que le deje el trabajo de derribar una puerta a él, pero en la versión localizada aparece como *¡Déjame esto a mi !*. Un espacio entre la última palabra y el signo de exclamación de cierre, cuando ambos deberían estar juntos. En segundo lugar, se puede ver que

el error estilístico está en la falta de un espacio como se puede apreciar cuando Ciel le indica a Zero que el tren está partiendo y en la versión localizada aparece como *¡Parece que el tren ha partido!*.

2. En los siguientes dos resultados se trata de un error estilístico debido a un signo de puntuación. En el primer caso se puede ver que Zero se acerca a hablar con uno de los rehenes rescatados, en la versión original le pregunta si sabe de un cuarto cerca del Cuarto de Computadoras, pero en la versión localizada, no solo no está el signo de interrogación de apertura, sino que también falta información. De la misma manera, cuando Zero entra a la Zona X en Neo Arcadia, Leviathan le pide que se rinda (*Give up!*) mientras que en la versión localizada aparece como *Desiste* sin los signos de exclamación.
3. Existe un último ejemplo donde se puede apreciar que no están las comas respectivas. En la versión original, hay una coma luego de la palabra *HARD* que ayuda con la lectura, mientras que en la versión localizada, la coma no está dificultando la lectura haciendo que se cree un sinsentido. De la misma manera, en la versión original, se habla de *save game-clear data* (guardar el juego- borrar partida) que ambas opciones están unidas por un guion, pero en la versión localizada, *Clear data* es conservada en su idioma original y es colocada entre paréntesis como si se tratara de una explicación.

Seguidamente se presentan los resultados cualitativos obtenidos con respecto a los errores de praxis.

Tabla 9: Errores de praxis en la reformulación del texto meta

Versión original	Versión localizada	Error en la reformulación del texto meta
 <p>En-garde, old-timer!</p>	 <p>¡En-garde, vejestorio!</p>	<p>Error de praxis</p>

<p>I'll retire you for the glory of the Stealth Unit!</p>	<p>¡Te eliminaré por la gloria de la Unidad Stealth!</p>	

Fuente: Elaboración propia

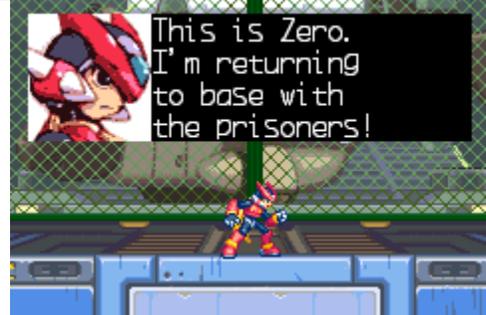
En la tabla 9 se pueden apreciar los errores de praxis que según Vázquez (2016) estos errores son causados cuando la competencia traductora, el conocimiento sobre el tema o ciertos factores externos no colaboran con la labor de localización.

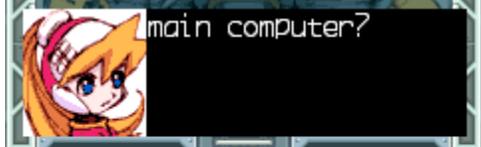
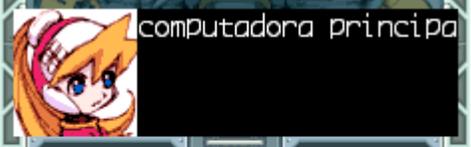
1. En el primer resultado nos encontramos con el término *En-garde* que proviene del francés y es usado en la esgrima. El diccionario de Webster's New World College (2010) lo describe como "(1) on guard: a direction to fencers (2) the opening position from which one may either attack or defend". El localizador al no conocer un poco de esgrima, no supo cómo localizar este término, lo cual nos lleva al error de praxis. Si el localizador hubiera sabido un poco de cultura francesa o de esgrima, hubiera podido localizar *En-garde* como *En guardia*.
2. En el segundo ejercicio se puede apreciar el error cuando se analiza la frase *Stealth Unit* que el localizador lo tradujo como *Unidad Stealth* dando a indicar que el nombre de la unidad a la que pertenece el enemigo se llama *Stealth*, asunto que no es así. Ya que según el diccionario Cambridge, el término *Stealth* es *Sigilo*. Y esto tiene más sentido cuando el enemigo nos indica que es un discípulo de Phantom, cuya primera impresión del personaje es que tiene algo que ver con ninjas. El localizador tomó *Stealth* como un nombre propio y no como un sustantivo adjetivo. Dando a ver que le falta cierto conocimiento sobre este tema.

A continuación se presentan los resultados cualitativos obtenidos con respecto a los errores propios de la TAV.

Tabla 10: Errores propios de la TAV en la reformulación del texto meta

Versión original	Versión localizada	Error en la reformulación del texto meta
<p>I'm going now! Take care!</p> <p>I'm going now! Take care!</p>	<p>3 ¡Iré ahora! ¡Cuidate!</p> <p>3 ¡Iré ahora! ¡Cuidate!</p>	<p>Personaje incorrecto</p>
<p>My name is Leviathan, one of the four Guardians of</p> <p>My name is Leviathan, one of the four Guardians of [master X.]</p>	<p>Yo soy Leviathan, uno de los 4 guardianes del amo X.</p> <p>Yo soy Leviathan, uno de los 4 guardianes del amo X.</p>	<p>Contradicción diálogo / imagen</p>
<p>No. I should thank you, Ciel. Good-bye...</p> <p>No. I should thank you, Ciel. Good-bye...</p>	<p>No. Yo debo agradecerte@ Ciel. Adios...</p> <p>No. Yo debo agradecerte@ Ciel. Adios...</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>
<p>I told you up to the time we began to live together, didn't I?</p> <p>I told you up to the time we began to live together, didn't I?</p>	<p>¿quedó en su empezam vivir juntos, ¿no?</p> <p>????? ?? que empezam vivir juntos, ¿no?</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>

<p>[Sin imagen referencial]</p>	 <p>hem. . .</p> <p>hem...</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>
 <p>CIEL: too well protected!</p> <p>[I can't open it now, because it's] too well protected!</p>	 <p>porque está muy bien protejida</p> <p>[No puedo abrirla ahora,] porque está muy bien protejida</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>
 <p>This is Zero. I'm returning to base with the prisoners!</p> <p>I'm returning to base with the prisoners!</p>	 <p>Soy Zero. ¡Estoy volviendo con todos los prisioneros!</p> <p>¡Estoy volviendo con todos los prisioneros!</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>
 <p>Now don't let me down, kid!!</p> <p>Now don't let me down, kid!!</p>	 <p>¡Ahora, no me decepciones!</p> <p>¡Ahora, no me decepciones!</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>

		<p>Ajuste incorrecto</p>
<p>[Zero, will you sneak into their hidden base and destroy their] main computer?</p>	<p>[Zero, ¿podrías infiltrarte en la base escondida y destruir su] computadora principa</p>	
		<p>Ajuste incorrecto</p>
<p>[Our watches are] missing...</p>	<p>[Nuestros guardias] no están7%..</p>	
		<p>Ajuste incorrecto</p>
<p>Your legend will end, not with whimper, but with a bang!!</p>	<p>¡Tu leyende va a terminar, no con ?? suspiro sino con una expl n!</p>	
		<p>Ajuste incorrecto</p>
<p>By the way, did you notice that strange room near the [Computer Room?]</p>	<p>Por cierto, notaste ese curioso cuarto cerca del Cuarto</p>	

 <p>As you may know, the more you use a particular weapon, the more [your skill on it will go up!]</p>	 <p>Como sabes, mientras más uses un arma en particular, ¡te</p>	<p>Ajuste incorrecto</p>
---	--	--------------------------

Fuente: Elaboración propia

1. De acuerdo a Vásquez (2016), un error de personaje incorrecto ocurre cuando en el cuadro de diálogo, subtítulo o escena cinematográfica no aparece el personaje correcto o, en todo caso, fue eliminado. En el primer ejemplo se puede observar como en la versión original aparece Zero diciendo que se va hacia Neo Arcadia para la misión final, mientras que en la versión localizada la persona que dice estas palabras es un soldado.
2. Según Vásquez (2016), un error de contradicción diálogo/imagen sucede cuando existe un contrasentido entre lo que se puede apreciar en un diálogo y lo que se puede oír o lo que se muestra en pantalla. En el segundo resultado se puede observar este tipo de error debido a que Leviathan se presenta como *uno* de los Guardianes y no como *una* de los Guardianes. Generando un error de género con el personaje ya que es un personaje femenino y no uno masculino como se estipula en el cuadro de dialogo.
3. Por último, Vásquez (2016) indica que un error de ajuste incorrecto sucede cuando el número de caracteres o el código es el erróneo causando un error técnico en el videojuego que se puede apreciar en los diálogos o menús donde haya texto escrito. En el tercer resultado se puede apreciar que Passy se está despidiendo de Ciel y en la versión localizada aparece *adios@* y se puede apreciar que aparece una arroba en medio del diálogo. Este arroba probablemente surgió al momento de renderizar el juego se haya salido de su código normal. Otro tipo de ejemplo de ajuste incorrecto es el siguiente resultado donde parte del texto no aparece en la pantalla o parece como si el resto

estuviera fuera de la pantalla y el texto que llega a aparecer cubre parte de la imagen del personaje que está hablando. De esta manera, se pierde información y a veces la idea queda truncada. Y por último, debido a una mala manipulación del código, parte del diálogo no aparece en la versión final localizada, este es el caso de los últimos dos resultados. En estos dos resultados se puede ver que en la versión original el mensaje sigue en otro cuadro de diálogo, pero en la versión localizada, esta segunda parte de la información ha sido eliminada completamente del videojuego haciendo que la idea que se estaba dando en un principio quede trunca.

DISCUSIÓN

Para el objetivo general de la presente investigación que fue analizar los errores encontrados en la localización amateur de un videojuego se encontraron un total de 59 errores, 19 errores de comprensión de texto origen y 40 de reformulación de texto meta. Un error de localización de videojuego según Vásquez (2016) se da cuando el localizador falla en transmitir la misma experiencia de juego en la versión localizada, esta falla normalmente se produce cuando el localizador falla en la traducción. Esta investigación coincidió con la de Pérez (2016) en su trabajo de grado *La localización de videojuegos: diferencias entre aficionados y profesionales*. El objetivo de su investigación fue analizar las diferencias entre las versiones localizadas de un videojuego realizadas entre un profesional y un aficionado. Se encontraron 72 errores en su totalidad siendo 13 de la versión oficial y 59 de la versión amateur. Ambas investigaciones tuvieron un enfoque cualitativo y utilizaron el método de estudio de caso. Otra similitud es que en ambas investigaciones los problemas que más resaltaron de los amateurs fueron los errores lingüísticos y los técnicos (error propio de la TAV). La única diferencia fue que en la investigación de Pérez se usaron tanto la versión localizada oficial como la versión localizada amateur como parte del corpus.

Para el primer objetivo que fue analizar los errores en la comprensión del texto origen en la localización de un videojuego se encontraron 19 casos. A continuación se presentan los resultados más resaltantes de cada categoría. Para el error pragmático

se encontró que una frase en el modo imperativo en la versión original fue localizada como una frase nominal sin sentido alguno. Para los errores culturales, la frase francés de esgrima *En-garde!* mantuvo su forma original en la versión localizada. Para los errores de comprensión lingüística, se tiene el término *Stealth* [Unit] donde se localiza por *Unidad de Stealth*, cambiando el adjetivo en inglés como un nombre propio en español. Y para los errores de atribución de sentido, la opción de *GIVE UP* (rendirse) fue localizado como *ABDICAR* que es renunciar a la soberanía. De acuerdo a Vásquez (2016), estos errores ocurren en el momento de localizar y se pueden observar al comparar la versión original con la versión localizada. Además, estos resultados coincidieron con los de Díez (2017) en su trabajo final de grado *El videojuego The Walking Dead: análisis de la localización al español y nueva propuesta*, donde los errores de atribución de sentido fueron los más recurrentes en la reformulación del texto origen al igual que el presente trabajo. Por ejemplo, cuando un personaje del videojuego es mordido por un zombie pero no quiere decirle la verdad a los demás un personaje dice *"Hell he wasn't!"* que es localizado por *"¡Claro que no!"* creando un contrasentido ya que está de acuerdo con la afirmación de uno de los personajes. Otro ejemplo es cuando los personajes escapan de los zombies y desean distraerlos, *"Those like TV"* que es localizado como *"Esos como televisores"* que se trata de un no mismo sentido. Cabe mencionar que ambas investigaciones tuvieron la misma metodología: enfoque cualitativo, nivel descriptivo y método de estudio de caso. Lo que diferenció este trabajo con el de Díez fue que el último tuvo como corpus la versión localizada oficial del videojuego y que uno de sus objetivos fue dar una nueva propuesta para los errores.

Siguiendo con el segundo objetivo específico que es analizar los errores de reformulación de texto meta en la localización de un videojuego, se presentan los resultados más importantes de cada categoría. Para los errores lingüísticos, está el caso de *SAVE* que es localizado por *SALVAR* y no por guardar (partida). Entre otros errores, están *CONTINUE* que es localizado como *SEGIR*. Para el caso de los errores estilísticos se encuentra el caso de *Leave this to me!* que es localizado por *¡Déjame esto a mí !*. En el caso de los errores de praxis se pueden observar los errores de *En-garde!* y *Stealth* [Unit] respectivamente, que por falta de conocimiento de cultura y de

comprensión lingüística no se tradujeron en la versión localizada. Para los errores propios de la TAV, se encontraron errores de personaje incorrecto, de contradicción de diálogo/imagen y de ajuste incorrecto, siendo este el más recurrente de los tres ya que parte del texto se veía fuera del cuadro de texto. De acuerdo a Vásquez (2016), estos errores surgen al momento de comprar la versión original y la localizada y ver que la traducción en la versión localizada no es la adecuada. Cabe decir, que estos resultados fueron similares a los que presentó Vernet (2015) en su trabajo de fin de grado *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial*. En su investigación Vernet indica que los errores que más abundaron fueron los lingüísticos y estilísticos. Indica que uno de los errores más famosos de esta versión localizada es el “*allévoy*” en lugar de “*allá voy*” como un error estilístico. Otro error es cuando un personaje usa su habilidad *Healing Wind* o “*Viento sanador*”, que se tradujo como “*Ala sanadora*”, confundiendo la palabra *wind* (“viento”) por *wing* (“ala”) como un error lingüístico y de praxis. Y el caso del personaje de Jessie, que es una chica de la que incluso hay indicios de que siente atracción por Cloud, el protagonista, se tradujo como “*Jesse*”, y casi siempre se refieren a ella como si se tratara de un chico como un error de contradicción diálogo/imagen. Ambas investigaciones tuvieron metodologías similares ya que ambas fueron de enfoque cualitativo y utilizaron el mismo método que fue el estudio de caso. La diferencia fue que la investigación de Vernet la realizó usando como fuente el origen la versión en japonés y utilizó como corpus la localización oficial al español castellano de Final Fantasy VII.

V. CONCLUSIONES

Se concluyó que se encontraron 40 errores en la reformulación del texto meta y 19 en la comprensión del texto origen. Estos errores se deben a que para realizar una localización de calidad, es necesario un equipo de traductores y programadores, pero para este videojuego, solo se contó con un aficionado con la meta de brindar la misma experiencia a aquellos jugadores que no conocen el idioma inglés.

Se analizaron un total de 19 errores de comprensión del texto origen, 13 errores de atribución de sentido y 4 errores pragmáticos, entre otros de menor frecuencia.

Estos errores se cometieron debido a que el localizador no entendió el mensaje que quería dar la versión original tal vez por su falta de conocimiento de las reglas lingüísticas de la lengua origen o por querer dar una versión lo más parecida a la original sin darse cuenta que su versión carecería de sentido.

En el caso de los errores de reformulación del texto meta, se encontraron 26 errores lingüísticos y 12 errores de ajuste incorrecto, entre otros con mucha menor frecuencia. El primer tipo de error se cometió debido a la falta de conocimiento de la lingüística en la lengua meta ya que la gran mayoría de errores es por la falta de tildes y una mala escritura de palabras. De igual manera, el segundo error más encontrado fue el de ajuste incorrecto que se manifestó en la versión localizada del videojuego a causa de una mala programación del código. Este error hace que sea complicado leer o entender el texto del juego, haciendo que la experiencia pierda su calidad. Cabe resaltar que el localizador reconoce que este proyecto lo hizo él solo, de manera apurada y que por motivos de tiempo no pudo realizar un testeo apropiado.

VI. RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista teórico, ya que se centró en la teoría que ofrecía Vásquez (2016), que era una recopilación de diferentes autores, se recomienda que en un futuro se pueda realizar una investigación similar tomando en cuenta las diferentes clasificaciones de los autores que usó Vásquez para llegar a su clasificación para poder verificar si los errores se mantienen o no son considerados errores.

Desde el ámbito metodológico, una investigación que sea cuasi-experimental sería la indicada para poder observar si el público acepta esta versión localizada amateur y qué tan conformes están con está y dar una versión corregida para ver si se pulieron estos errores. Esta recomendación se da debido a que al igual que los jugadores son el público meta de los videojuegos, ellos serán capaces de dar una crítica al trabajo desde otro punto de vista más objetivo.

Para el punto de vista práctico, se pueden crear cursos o talleres de localización que sean dictados por traductores y programadores a la par como un curso

extracurricular o como una especialización de la carrera. Al realizarse este curso, uno de los proyectos finales sería la localización de un videojuego a la par de su respectivo testeo para poder evitar caer en los errores cometidos en el videojuego analizado.

REFERENCIAS

- Bernal Merino, M. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge.
- Center for Bioethics (2003). *A Guide to Research Ethics*. Estados Unidos: University of Minnesota. <http://hdl.handle.net/11299/193>
- Chandler, H. (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Cruces, S. (2001). *El origen de los errores de traducción*. Écrire, traduire et représenter la fête, Universitat de València, 813-822. https://www.uv.es/~dpujante/PDF/CAP3/B/S_Cruces_Colado.pdf
- Del Amo, I. (2016). *Análisis de la traducción del videojuego to the moon por parte defans*. Entreculturas, 7-8, 697-717. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5655654.pdf>
- Díez, L. (2016-2017). *El videojuego The Walking Dead: análisis de la localización al español y nueva propuesta*. Trabajo de fin de grado. Universitat Pompeu Fabra. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33942/Diez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Esselink, B. (2000). *A Practical guide to localization*. John Benjamins Pub. Co. <https://doi.org/10.1075/liwd.4>
- Galicia, L., Balderrama, J. y Edel, R. (2017). *Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual*. Apertura (Guadalajara, Jal.), 9 (2), 42-53. <http://ref.scielo.org/4bkhjx>
- Gurillo, N. (junio 2016). *La traducción de canciones para el doblaje de videojuegos: Batman Arkham Knight y League of Legends*. Trabajo final de grado. Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10234/165002>

- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). McGraw-Hill. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Khayal, I. y Pastor, A. (2012-2013). *Localización de videojuego: La generación Pokémon*. Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://www.slideshare.net/ikhayal1/tfg-ismael-khayalandreapastor>
- Kirriemuir, J. y McFarlane, A. (2005). *Literature review in games and learning*. Futurelab report. Bristol. Futurelab. <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document>
- Komarova, S. y Mikolajewicz, N. (27 de marzo de 2019). *Meta-Analytic Methodology for Basic Research: A Practical Guide*. *Frontiers in Physiology*, 10 (203). <https://doi.org/10.3389/fphys.2019.00203>
- LISA (2003). www.lisa.org
- López, F (2002). *El análisis de contenido como método de investigación*. *Revista de Educación* (4): 167-179. <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>
- Loureiro, M. (2007). *Paseo por la localización de un videojuego*. *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, 5, 1–6. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf>
- Mangiron, C. (2016). *Games without borders: the cultural dimensió of game localisation*. *Hermeneus*, 18, 187-208. http://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf
- Mangiron, C., *Reception studies in game localisation: Taking stock*. Universitat Autònoma de Barcelona, España. En Di Giovanni, E., y Gambier, Y. (2018). *Reception Studies and Audiovisual Translation*. John Benjamins Publishing Company. <https://www.jbe-platform.com/content/books/9789027263933-btl.141.14man>

Microsoft Press (1993): *The GUI Guide. International Terminology for the Windows Interface, European Edition.* Redmond

Muñoz, P. (2011). *Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta al futuro.* Universidad Autónoma de Barcelona. https://www.academia.edu/3277503/Investigar_en_localización_de_videojuegos_una_realidad_presente_y_una_apuesta_de_futuro

Nord, C. (1996). *El error en la traducción: categorías y evaluación.* En Hurtado, A., *Estudios sobre la traducción*, 91-107. Universitat Jaume I.

O'Hagan, M. (2005). *Multidimensional translation: A game plan for audiovisual translation in the age of GILT.* Proceedings of EU High Level Scientific Conferences: Multidimensional Translation (MuTra). Advanced Translation Research Center. http://euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O%27Hagan_Mina_ko.pdf

O'hagan, M. y Mangiron, C. (eds.), 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry.* John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>

Oliveros, R., Tam, J. y Vera G. (2008). Tipos, métodos y estrategias de investigación. *Pensamiento y Acción*, 5, 145-154. http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf

Pan European Game Information (PEGI) (2003). <https://pegi.info>

Pérez, F. (junio de 2016). *La localización de videojuegos: Diferencias entre aficionados y profesionales.* Trabajo de fin de grado. Universidad de Granada. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166992/TFG_2016_Gil%20PuertoM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pym, A. (2004). *Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide?* Intercultural Studies Group: Universitat Rovira i Virgili. https://www.academia.edu/34781553/Integrated_Localization_Theory_of_Translation_Studies
- Pym, A. (2016). *Teorías contemporáneas de la traducción: Materiales para un curso universitario*. (Segunda ed.). Intercultural Studies Group. URV.
- Real Academia Española. (2018). Abdicar. En *Diccionario de la lengua española*.
- Real Academia Española. (2018). Tilde en las mayúsculas. En *Consultas lingüísticas* <https://www.rae.es/consultas/tilde-en-las-mayusculas>
- Rojo, A. (2013). Diseños y métodos de investigación en traducción. Síntesis. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/sendeban/article/view/1552/0>
- Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015). Análisis de datos cualitativos en la investigación social: Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa. Editorial Universidad de la Plata <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/49017>
- Scholand, M. (2002) Localización de videojuegos. Tradumàtica, 1. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>
- Sáenz, M., Sánchez, J. y Garrido, J. M. (2010). *Usability of a multimodal video game to improve navigation skills for blind children*. ACM Transactions on Accessible Computing (TACCESS), 3 (2), 7. <https://doi.org/10.1145/1857920.1857924>
- Stake, R. (1999). Investigación con estudio de casos. (2ª edición). Morata. <https://imas2011.files.wordpress.com/2011/06/stake11-24.pdf>
- Vásquez, A. (2016). *El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*. SENDEBAR, 27, 267-297. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/sendeban/article/view/3174>

Vásquez, A. (abril de 2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos: estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. Tesis doctoral: Universitat de Valencia. <http://hdl.handle.net/10550/66788>

Vernet, X. (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial*. Trabajo de fin de grado: Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/146998>

Webster's New World College Dictionary (2010). En garde. En *Collins Dictionary*.

WordReference (2020). En garde. En *Diccionario WordReference Francés-Español*. <https://www.wordreference.com/fres/en%20garde>

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla de Operacionalización de Variable

Categoría	Definición	Sub-categorías	Aspectos
Errores en la localización de videojuegos	Tolosa en Vásquez (2016) “[...] la noción de error parece un contenedor o cajón de sastre en el que se diría que todas las definiciones tienen cabida, lo cual complica [...] de concretar una definición que venga a decir lo que es y supone el error en el ámbito de la traducción” (2013, p. 77).	Errores de comprensión del texto origen	Errores pragmáticos Errores culturales Errores de comprensión lingüística Errores de atribución de sentido Errores de variación lingüística
		Errores de reformulación del texto meta	Errores pragmáticos Errores lingüísticos Errores textuales Errores estilísticos Errores de praxis Errores propios de la traducción audiovisual

ANEXO 2

Instrumento de Recolección de Datos

Ficha				Videojuego		
Año		Género		Ubicación		
Versión original:				Versión localizada:		
Contexto:				Versión original:		
				Versión localizada:		
Tipo de error	Comprensión del texto origen <input type="radio"/> Errores pragmáticos <input type="radio"/> Errores culturales <input type="radio"/> Errores de comprensión lingüística <input type="radio"/> Errores de atribución de sentido: <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Falso sentido <input type="radio"/> Sinsentido <input type="radio"/> No mismo sentido <input type="radio"/> Contrasentido <input type="radio"/> Adición <input type="radio"/> Omisión <input type="radio"/> Errores de variación lingüística			Reformulación del texto meta <input type="radio"/> Errores pragmáticos <input type="radio"/> Errores lingüísticos <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Errores semánticos <input type="radio"/> Errores léxicos <input type="radio"/> Errores gramaticales <input type="radio"/> Errores textuales <input type="radio"/> Errores estilísticos <input type="radio"/> Errores de praxis <input type="radio"/> Errores propios de la TAV <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Personaje incorrecto o suprimido <input type="radio"/> Contradicción dialogo/imagen <input type="radio"/> Contradicción sonido/imagen <input type="radio"/> Ignorancia de la imagen <input type="radio"/> Redundancia de información dialogo/imagen <input type="radio"/> Ajuste incorrecto <input type="radio"/> Formato de presentación inadecuado 		
	Análisis					
Apreciación						

ANEXO 3

Matriz de Consistencia

Título: Errores en la localización amateur de videojuegos del inglés al español, Lima, 2020

Problema	Objetivo	Hipótesis	Categorías	Sub-categorías	Aspectos	Metodología
¿Cómo surgen los errores en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020?	Objetivo general: Analizar los errores encontrados en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020.	No aplica ya que se trata de un trabajo con un enfoque cualitativo.	Errores en la localización de videojuegos	Errores de comprensión del texto origen	Errores pragmáticos	Tipo de investigación: Básica
	Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> Analizar los errores de comprensión del texto origen en la localización amateur de un videojuego del inglés al español, Lima, 2020. Analizar los errores de reformulación en la lengua 				Errores culturales	Nivel de investigación: Descriptivo
				Errores de atribución de sentido	Errores de variación lingüística	Enfoque: Cualitativo
				Errores de reformulación del texto meta	Errores pragmáticos	Método: Estudio de caso
					Errores lingüísticos	Corpus: El videojuego <i>Megaman Zero</i> para la <i>GameBoy Advance</i> .
					Errores textuales	
					Errores estilísticos	
					Errores de praxis	
					Errores propios de la traducción audiovisual	

meta en la
localización
amateur de
un videojuego
del inglés al
español,
Lima, 2020.

ANEXO 5

Validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Ríos Valero, Laura*
- 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente -UCV*
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*
- 1.4. Autor(a) de instrumento: *Miguel Isaac Guillén Leyva*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		/
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		/
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		/
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		/
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		/
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		/
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		/
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		/
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		/

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

/

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

20

Observaciones:

Lima, *12* de diciembre de 2019

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. *4384103* Telf.:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Chuquibuto Sanchez Alex Ivan*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente - Universidad Cesar Vallejo*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Miguel Isaac Guillén Leyva*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

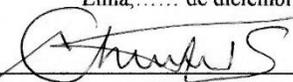
✓

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

20

Observaciones:

Lima, de diciembre de 2019


FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. *40119208*. Telf.: *987202554*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Villanueva Capcha, Victoria
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente UCV
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis
- 1.4. Autor(a) de instrumento: Miguel Isaac Guillén Leyva

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		/
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		/
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		/
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		/
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		/
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		/
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		/
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		/
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		/

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

Si
-

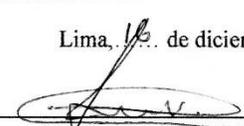
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

20

Observaciones:

—

Lima, 16 de diciembre de 2019



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No..... Telf:.....