



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**

**Errores de traducción al español de videojuegos de aventura  
norteamericanos, Lima, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

**AUTOR:**

Rojas García, Edson Franz (ORCID: 0000-0002-2504-7230)

**ASESORAS:**

Mgtr. Calero Moscol, Carmen Rosa (ORCID: 0000-0002-2767-0798)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Traducción y terminología

LIMA – PERÚ

2020

## **Dedicatoria**

A mi familia, profesores, y amigos que estuvieron conmigo en el transcurso del desarrollo de esta investigación.

## **Agradecimientos**

A G. Kagio por proveerme apoyo en la búsqueda de un libro muy útil para la elaboración de la investigación.

A Gálvez M. y Calero C. por las asesorías, consejos y paciencia. Muchas bendiciones.

## ÍNDICE

Carátula.....	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice.....	iv
Índice de gráficos y figuras.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
II. MARCO TEÓRICO.....	12
III. METODOLOGÍA .....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	18
3.3. Corpus.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	19
3.5. Procedimiento.....	20
3.6. Rigor científico.....	21
3.7. Método de análisis de datos.....	22
3.8. Aspectos éticos.....	22
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	23
V. CONCLUSIONES.....	30
VI. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	

Índice de gráficos y figuras

Figura 1.....	21
Figura 2.....	31

## RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo general el análisis de los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos. El corpus está conformado por los videojuegos *Ori and the Blind Forest* y *Ori and the Will of the Wisps*. El estudio cuenta con tipología básica, de nivel descriptivo, enfoque cualitativo y diseño estudio de caso. Se utilizó la técnica análisis de contenido, y como instrumento, la ficha de análisis. Se obtuvo como resultados 20 errores de traducción conformados por un 50% de errores de falso sentido, 10% de errores de contrasentido, 5% de errores de sin sentido, 5% de errores de omisión, 5% de errores de hipertraducción, 10% de errores de sobretraducción, y finalmente un 15% de errores de subtraducción. La investigación concluyó que existe una mayor presencia de errores de falso sentido, subtraducción, contrasentido y sobretraducción en el corpus analizado. De acuerdo a los resultados se recomienda a todo traductor especializarse en el campo antes de realizar trabajos para esta industria.

**Palabras clave:** Traducción audiovisual, errores de traducción, videojuegos.

## **ABSTRACT**

This study has as a general objective the analysis of the Spanish translation errors of North American adventure video games. The corpus consists of the video games Ori and the Blind Forest and Ori and the Will of the Wisps. This research has basic typology, descriptive level, qualitative approach and case study design. The technique used in this research was content analysis, and the analysis sheet as a gathering information tool. The results obtained were 20 translation errors, consisting of 50% of incorrect meaning errors, 10% of contradiction errors, 5% of nonsense errors, 5% of omission errors, 5% of hyper-translation errors, 10% of overtranslation errors, and finally 15% of under-translation errors. The study concluded that there is a greater presence of incorrect meaning, under-translation, contradiction and overtranslation errors in the analyzed corpus. According to the research results It is recommended that all translators shall be specialized in the field before doing work for this industry.

**Keywords:** Audiovisual translation, translation errors, video games.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la industria de los videojuegos se encuentra en alza, recaudando más que el cine y la música juntos, pero presenta problemas como los errores de traducción en sus productos. Juridiomas (2018) da a conocer, que es muy importante contar con una buena traducción en el campo de los videojuegos, ya que de esta dependerán sus ventas. Los errores de traducción o fallos en las nuevas versiones pueden generar disgusto en los jugadores, sobre todo en aquellas personas que esperan con ansias volver a jugar sus videojuegos favoritos de antaño, también pueden provocar el fracaso del videojuego en el mercado, y los clientes, enojados, pueden convertirse en focos de mala publicidad, haciendo que futuros proyectos de la misma desarrolladora fracasen. La mejor manera de evitarlo es recurrir a un traductor especializado en videojuegos, y si por fortuna es un jugador habitual, será la persona perfecta para el trabajo.

Rouco (2019) afirma que muchos videojuegos en inglés han quedado en el olvido debido a la falta de traducciones del inglés al español del mismo, algunos pocos que han sobrevivido ha sido gracias a los traductores empíricos o *fantraductores* de videojuegos, que se encargan de traducirlos, y sin fines de lucro, para que puedan ser disfrutados por el público. En España, el número de *fantraductores* no sobrepasa los 200, la mayoría de estos se reúnen en *Tradusquare*, uno de los colectivos más grandes de traductores empíricos del país.

Guerra (Citado por Rouco, 2019), cofundador de *Tradusquare*, declara que, los *fantraductores* no reciben remuneraciones por parte de las empresas de videojuegos, y trabajan por amor al arte, de fans para fans. Sin embargo, enfrentan problemas con traductores profesionales que los consideran competencia desleal, además de la piratería de sus trabajos e intimidaciones por parte de enormes compañías de videojuegos. Los colectivos de traductores empíricos como EmuParadise, LoveROMs y LoveRetro han sido víctimas de demandas por Nintendo, y han sido obligados a pagar una multa considerable por la infracción de marcas registradas.

Galván (2019) sostiene que, la barrera del idioma aleja a las personas de los videojuegos, tanto niños como adultos, algunas de estas personas encuentran una



solución en el uso de traductores automáticos para entender los videojuegos que tanto aman, un ejemplo de ellos es el traductor automático *GamesTraductions*, un traductor para pc en tiempo real que traduce los textos que se muestran en los videojuegos al idioma que el usuario desee, adicionalmente cuenta con una opción para que los usuarios puedan modificar y mejorar las traducciones con el fin de hacerlas más precisas, más el uso de este no es confiable, y la calidad de las traducciones no es comparable con las realizadas por un traductor profesional.

Serón (2011) destaca la saga del videojuego *Age of Empires*, y su versión traducida al español. Esta fue un éxito comercial, y ha sido utilizada para enseñar historia y matemáticas a nivel mundial, y esto fue gracias a la buena traducción de su versión original al español. La traducción de videojuegos de contenido histórico, exige una inmensa labor de documentación, y esto se debe a que una falta de fidelidad y precisión en los datos generaría dudas, confusión y una mala experiencia de juego. Por otra parte, una traducción literal privaría de viveza al contenido y dificultaría su comprensión debido a las evidentes diferencias culturales entre el emisor y receptor.

Lexitrans Perú (2017) enfatiza que, se cree que la traducción de videojuegos es divertida, pero no es simple como parece. Con la traducción se busca conectar con el público, y para ello se debe tener en cuenta muchos aspectos, por ejemplo los textos en videojuegos de aventuras deben mantener el mismo ritmo y asegurar que las traducciones aparezcan en el lugar y tiempo preciso en la pantalla (teniendo en cuenta sobre todo la forma y el estilo), y por último se hace una revisión en cuanto a la traducción, programación, música, subtítulos y video.

Según Mendez y Calvo (Citados por RIGMEDIA, 2017), el coste real de una traducción del inglés al español de un videojuego depende mucho del mismo, y las desarrolladoras están al tanto de su viabilidad. El imponer una ley que las obligue a traducir sus juegos causaría el efecto contrario. Para garantizar una traducción es necesario que los usuarios compren el juego, el problema está en que, si no está traducido, los usuarios no lo compran, y por ende la desarrolladora ve su traducción como no viable, por lo que no invierte en ella. Hoy en día, la traducción es considerada un lujo, y depende de las desarrolladoras si desean que su producto

salga de la mejor manera o no.

Perú destaca en los videojuegos para móviles, y aunque no crece al ritmo de otros países como Colombia o Chile, sus ingresos continúan elevándose. Las empresas buscan a traductores *gamers*, debido a que, en diversos videojuegos, se pueden encontrar referentes culturales, imágenes de violencia, política, religión o sexo que no son aceptadas de la misma forma en otras culturas, y estos traductores tienen la experiencia necesaria para traducir los mensajes de la mejor manera, tanto por su experiencia con los videojuegos, como por sus habilidades profesionales. Los videojuegos empiezan a localizarse desde su fase de producción, por lo que es preciso contar con el apoyo de traductores profesionales especializados en el campo para esta labor.

En la industria de los videojuegos, la necesidad de traducciones de calidad crece año tras año, y a pesar de esto, no se le da la importancia apropiada, los *fantraductores* aportan con sus trabajos para brindar a la sociedad de algo que necesita, lamentablemente, sus traducciones no son de calidad, y reflejan la situación actual de la traducción en esta industria. Mendez (Citado por RIGMEDIA, 2017) afirma que los traductores profesionales no son reconocidos, menos aún aquellos que traducen videojuegos, ni por traducir o participar en el desarrollo de los mismos, su invisibilidad es considerada una buena noticia como en la mayoría de los casos referentes a la traducción, ya que solo se les recuerda cuando algo va mal, últimamente, se cree que lo único importante es que la traducción funcione para el mercado de destino, mas no la persona que la elabora.

Los errores de traducción al español en los videojuegos, la escasez de traductores profesionales especializados, y la infravaloración de las traducciones en este campo se hacen cada vez más evidentes, las compañías buscan proteger sus ingresos obviando traducciones, que podrían tanto beneficiarlas como perjudicarlas, y evitan que sus productos sean utilizados sin su autorización por terceros, cosa que está en su derecho. Para aquellas que no recurren a traductores especializados en este ámbito, los errores traducción en sus productos afectan en gran medida sus ventas, debido a que estos arruinan la experiencia de los jugadores.

En su mayoría, los videojuegos buscan enseñar sobre diversos temas de una

manera divertida y accesible, y este conocimiento no debe perderse, las traducciones pueden ayudarnos a salvarlo, conservarlo y difundirlo, por lo que este problema debe ser concientizado para la prosperidad y el desarrollo de la sociedad digital.

La problemática expuesta nos ayuda a plantear la interrogante principal del proyecto de investigación: ¿Cuáles son los errores de traducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020?

Y como interrogantes secundarias: ¿Cuáles son los errores de falso sentido, contrasentido, sin sentido, adición, omisión, hipertraducción, sobretraducción y subtraducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020?

El presente estudio se justifica de forma teórica porque busca aportar conocimiento acerca de los errores de traducción al español existentes en los videojuegos de aventura norteamericanos, y analizarlos desde la perspectiva de Delisle (citado por Hurtado, 2001), se justifica de forma práctica porque aportará alternativas de solución a los errores de traducción de los videojuegos de aventura norteamericanos, de esta manera, instruir sobre cómo mejorar y evitar dichos errores en el futuro, y de forma metodológica porque presentará fichas de análisis donde se realizará el análisis de los errores de traducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos.

Posee como objetivo general: (1) Analizar los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020. Y como objetivos específicos:

(1) Analizar los errores de falso sentido al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (2) Analizar los errores de contrasentido al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (3) Analizar los errores de sin sentido al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (4) Analizar los errores de adición al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (5) Analizar los errores de omisión al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (6) Analizar los errores de

hipertraducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; (7) Analizar los errores de sobretraducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020; y por último (8) Analizar los errores de subtraducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) sugieren que, en un proyecto de investigación de enfoque cualitativo, la hipótesis debe desarrollarse en el transcurso de la obtención de datos y el análisis. Por ello, el presente trabajo de investigación no cuenta con una hipótesis, ya que esta será un resultado del estudio.

## II. MARCO TEÓRICO

Delisle (1993) no usaba el término *errores* si no *faltas*, y las clasifica en dos: faltas de traducción y faltas de lengua. Una falta de lengua se da por una falta de conocimiento del idioma, y una falta de traducción se da por un desacierto en el texto meta proveniente de una mala interpretación del segmento o palabra del texto origen. Él nos deja la presente clasificación: falso sentido, contrasentido, sin sentido, adición, omisión, hipertraducción, sobretraducción y subtraducción.

Vásquez (2016) realizó un estudio sobre los errores de traducción en la localización de videojuegos, como objetivo principal abordó el tema tomando como objeto de estudio un videojuego japonés. Tuvo un nivel descriptivo. Como resultado se confirmaron las hipótesis planteadas por el autor. Y concluyó que debido a que el proceso de localización se compone de varias etapas, es necesario tener cuidado en cada una de ellas. Recomendó realizar un estudio de recepción para conocer la tolerancia de los jugadores ante distintos tipos de errores, y estudiar el efecto de estos desde un punto de vista mercadotécnico.

Vázquez (2016) indica que muchos autores a la fecha han elaborado sus propias definiciones y clasificaciones de estos, más ninguno se ha acercado lo suficiente al campo audiovisual. Cada teoría parece encajar correctamente para explicar los errores de traducción, lamentablemente son tantas que definir una como estable y universal es imposible. Él nos brinda la siguiente clasificación: errores por falta de comprensión, de reformulación, lingüísticos, pragmáticos, de praxis y culturales.

Díaz (2017) realizó un estudio sobre la traducción amateur de videojuegos. Su

objetivo fue investigar aquello que inspira a los jugadores a invertir tiempo en traducir, coordinar, y decodificar videojuegos para aficionados. El nivel de investigación fue descriptivo. Él afirma que es falso creer que los jugadores poseen el nivel de inglés suficiente y que disfrutarán de un videojuego en inglés sin traducción al español sin problemas. Su estudio concluyó con que dicha labor se origina por la admiración que sienten los jugadores por sus videojuegos favoritos, y de su enojo cuando se enteran de que no llegarán traducidos a su lengua materna.

Muñoz (2017) menciona que en el proceso de control de calidad lingüístico de un videojuego existen los *bugs lingüísticos*, que se diferencian de los *bugs de funcionalidad* en que en su mayoría no afectan la experiencia de juego básica, los *bugs lingüísticos*, aunque no son los más importantes a tomar en cuenta, pueden llegar a ser *bugs de funcionalidad*, ya que al introducir o eliminar una etiqueta debido a una interpretación errónea de las funciones del videojuego por parte del jugador, podría impedirle cerrar una ventana de texto o provocar el bloqueo del videojuego. Él nos brinda la siguiente tipología de *bugs lingüísticos*: problemas de fuente, implementación incorrecta de texto, falta de localización, faltas de ortografía, errores gramaticales, de traducción, de estilo, de subtítulos, de audio y terminológico, solapamiento de texto, texto truncado, incoherencia, incumplimiento de directrices, y problemas culturales.

Espinoza (2018) realizó un estudio sobre los errores de traducción directa al español de 4 capítulos del libro Soy leyenda, cuyo traductor fue Manuel Figueroa y su autor original, Richard Matheson. Tuvo como objetivo reconocer los errores de traducción más frecuentes en los capítulos del libro mencionado. Tuvo un nivel descriptivo. Como conclusión, se confirmaron los errores de traducción al español: omisión, adición y contrasentido.

Vásquez (2018) realizó un estudio sobre errores de traducción en la localización de videojuegos no *indie* e *indie*. Su objetivo fue realizar y diseñar un estudio descriptivo, empírico y comparativo donde se ejecute un análisis cuantitativo y cualitativo de los errores de traducción al español de España. Como resultado a las hipótesis planteadas por el autor, se detectaron errores que no podían ser clasificados en ninguna categoría de la tipología empleada por el autor, se

comprobó la existencia de errores de traducción de acuerdo al *localization friendly development*, la cantidad de errores de traducción en los videojuegos *indie* era superior comparada con la cantidad de errores de traducción en los videojuegos no *indie*, y los videojuegos con una localización parcial contenían más errores que los videojuegos con una localización total, además se pudieron encontrar errores de traducción que sólo se daban en videojuegos no *indie*, como también errores de traducción que sólo se podían encontrar en videojuegos *indie*. El autor concluyó que es necesario realizar estudios similares, y en videojuegos de géneros distintos.

Huamán (2019) realizó un estudio sobre los errores de traducción automática de blogs turísticos y páginas web. El objetivo de su estudio fue analizar los errores de traducción automática en blogs turísticos y páginas web. Su proyecto de investigación tuvo un enfoque cualitativo y nivel descriptivo. Como resultado, obtuvo 107 errores de traducción automática. Concluyó que la traducción automática es de ayuda, pero no es confiable a razón de ser realizada por softwares que no cuentan con las habilidades y competencias que posee un traductor humano, tal como los procesos cognitivos complejos.

Neciosup (2019) realizó un estudio sobre errores de traducción de interjecciones al español de un material audiovisual, su objetivo fue analizar los errores de traducción de las interjecciones del material audiovisual. Tuvo un nivel descriptivo y un enfoque cualitativo. El trabajo de investigación finalizó con el encuentro de 41 errores de traducción, siendo 29 de comprensión y 12 de reformulación. El estudio concluye que en la traducción de interjecciones de una sitcom son más frecuentes los errores de comprensión.

Mainer (2020) realizó un estudio sobre el boom del videojuego, una industria que vende más que la música y el cine juntos. Tuvo como objetivo mostrar la realidad problemática de la industria de los videojuegos. El nivel de investigación fue descriptivo. Concluyó que la industria de los videojuegos está en alza y supera a las industrias del cine y la música con creces, además, mencionó que los videojuegos brindan un espacio donde se realizan actividades que exceden los límites del mismo, y son considerados una oportunidad para el crecimiento de la sociedad digital.

Vázquez (2016) da a conocer autores como Palazuelos *et al.* (1992) y Hurtado (2011) que definen los errores de traducción como faltas de equivalencia, Kupsch-Losereit (1985), Wilss (1988), Santoyo (1994), Cruces (2001) y Nord (2005) que creen que lo importante en sí es si la traducción funciona o no, Gouadec (1989), Larose (1989) que afirman que los errores de traducción son faltas a las normas establecidas para elaborar una traducción correcta, y, Bensoussan y Rosenhouse (1990) y Delisle (1993) que concluyen que un error de traducción se da principalmente por una falta de entendimiento adecuado del texto original al reformularlo en el texto meta, consecuencia de una deficiencia en conocimientos lingüísticos.

Evaluando las teorías y clasificaciones de los siguientes autores: Vázquez (2016), Muñoz (2017) y Delisle (1993), obtenemos lo siguiente: Vázquez (2016) y Muñoz (2017) concuerdan en errores de formulación, lingüísticos, pragmáticos y culturales, sin embargo, Delisle (1993) abarca de manera más específica los errores de traducción, a diferencia de Muñoz (2017) que abraza más la localización que la traducción en sí, la cual considera únicamente como uno paso del proceso. Vázquez (2016) y Delisle (1993) apuntan a lo mismo en sus definiciones de errores por falta de comprensión y falso sentido, pero la clasificación de errores de reformulación por Vázquez (2016) engloba la clasificación de Delisle (1993) ya que es precisamente en la reformulación donde se originan errores de falso sentido, contrasentido, sin sentido, adición, omisión, hipertraducción, sobretraducción, y subtraducción. En cuanto a errores lingüísticos, pragmáticos, de praxis y de índole cultural, Delisle (1993) no proporciona una adecuada clasificación, Muñoz (2017) no presenta alguna clasificación de errores de traducción, sino más bien de localización.

Para el presente trabajo de investigación se tomó la clasificación de Delisle (1993) debido a su especificación en los tipos de errores de traducción, información que es tomada de forma general por Vázquez (2016) en su clasificación de errores por falta de comprensión y de formulación, y por Muñoz (2017) que, aunque considera los errores como algo importante a tener en cuenta, sólo los menciona de manera puntual.

Error es definido por la RAE como una equivocación que puede tener o no efectos

jurídicos según los casos. En cuanto a los videojuegos, un error se da en el software del mismo, a este se le conoce por el término *bug*.

Un *bug* según Kanat (2015) es un término en inglés cuya traducción al español es *insecto*, surgió cuando un programador encontró un fallo en su ordenador, y la causa de este fue un insecto, actualmente dicho término es utilizado para referirse a un problema informático.

La traducción, según ConceptoDefinición (2019) engloba la tarea de traducir el significado de un mensaje de una lengua a otra, existen dos tipos, la traducción textual, y la oral, conocida como interpretación.

De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) los errores de traducción son errores que ocurren por la falta usos lingüísticos o conocimiento de los idiomas, generando confusión, y una mala transferencia del mensaje.

Un videojuego, según Sistemas (2020), es un juego electrónico que puede disfrutarse por medio de un ordenador o consola, aquellos aparatos con la única función de ejecutarlos son llamados consolas de videojuegos.

La RAE define un « Videojuego de aventura », como descripción de un recurso audiovisual con sucesos de acción intensa y conmovedores. Esta expresión puede utilizarse para referirse a un género de videojuego en particular, que se caracteriza por la investigación, exploración, solución de problemas, interacción con otros personajes, y el avance de forma lineal, centrado en la narrativa del juego.

Según la RAE, Norteamérica, es un término para referirse también a los Estados Unidos, más solo debe emplearse el término americano para referirnos a sus ciudadanos, en el año 2018 tuvo un récord de ingresos por videojuegos, alcanzando la suma de 43,400 millones de dólares americanos.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

**Tipo de investigación:**



De acuerdo a Concytec (2019), el proyecto de investigación poseerá tipología básica, porque su objetivo será aportar conocimiento respecto a los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos.

### **Diseño de investigación:**

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), su diseño será de estudio de caso, y se centrará en analizar una variable: los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), tendrá un enfoque cualitativo ya que su propósito será analizar el fenómeno de los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos.

Según Valderrama (2013) será de nivel descriptivo, porque se analizarán a detalle los errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, recopilando información necesaria para dar respuesta a las interrogantes planteadas ante la problemática actual en la industria de los videojuegos, de esta forma alcanzar los objetivos del presente estudio.

### **3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.**

El estudio presentará la categoría de errores de traducción, y se presentará la siguiente subcategorización por Delisle (citado por Hurtado, 2001), con sus respectivos aspectos; un error de falso sentido es un error de traducción que se origina de un mal entendimiento del sentido de la palabra o enunciado del TO, y se traduce con un sentido diferente sin causar un error de contrasentido o sin sentido, un error de contrasentido ocurre cuando se traduce la palabra o enunciado del TO de una manera en que traiciona la intención del autor original, un error de sin sentido es traducir palabras o enunciados del TO al TM por términos con un significado incoherente o absurdo, un error de adición se da cuando se agrega información injustificada e innecesaria o recursos estilísticos que no se encuentran en el TO, un error de omisión es no traducir, sin justificación alguna, palabras, enunciados, recursos estilísticos o elementos de sentido propios del TO, un error de hipertraducción ocurre al traducir un término del TO por un término equivalente en la lengua de llegada con un significado muy alejado de la intención del autor del

TO, incluso cuando una traducción literal podría funcionar, un error de sobretraducción es traducir información implícita del TO innecesariamente, y por último un error de subtraducción se da cuando no se incluye información necesaria para el entendimiento del sentido en la traducción del TO.

### 3.3. Corpus

El presente estudio tendrá como corpus dos videojuegos norteamericanos en sus versiones originales (en inglés) y en su versión al español de tipo *indie*: *Ori and the Blind Forest* y *Ori and the Will of the Wisps*, con sus estrenos el 11 de marzo de 2015 y el 11 de marzo de 2020 respectivamente, creados por *Moon Studios*, una desarrolladora independiente que se centra en una mecánica de juego muy refinada, y que se enorgullece de su proceso de pulido iterativo de sus productos. El primero de los juegos mencionados ha sido premiado por Premios Golden Joystick como mejor juego de Xbox, por *Game Developers Choice Awards* por mejor arte visual, y a la excelencia musical por *SXSW Gaming Awards*, fue traducido a un español neutro por el estudio de traducción internacional Binari Sonori y localizado por Keyword Studios. El segundo, cuenta con reseñas como; *The story is fantastic, the world is breathtaking* por parte de *Game informer* y *Ori and the Will of the Wisps is a game of passion, made from the heart* por *Games Heroes*, fue traducido al español latinoamericano por Lionbridge Gaming, un estudio de traducción y localización que ofrece sus servicios de manera internacional.

El videojuego *Ori and the Blind Forest*, narra la historia de un héroe huérfano que recorre un viaje lleno de peligros y desafíos para salvar su hogar. El videojuego mencionado nos muestra un mundo impresionante, y una historia muy emotiva sobre el sacrificio, la esperanza, y el amor que existe en todos nosotros. En el videojuego *Ori and the Will of the Wisps*, la secuela, nos adelanta que Ori, nuestro valiente aventurero, necesitará más que valor para reunir a una familia, restaurar una tierra destruida, y descubrir su destino.

Estos videojuegos fueron escogidos por los valores que buscan enseñar, su historia es conmovedora, y al ser su idioma original el inglés, su traducción al español puede contener errores de traducción, siendo estos el foco de estudio del presente proyecto de investigación, ambos serán adquiridos de manera legal por medio de la

plataforma *Steam*, una plataforma de videojuegos en línea.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Según Tamayo y Tamayo (Citados por Valderrama, 2013) una técnica es un medio por el cual se recolectan los datos, se justifican por su aplicación para facilitar el manejo y la transmisión de la información.

El presente estudio, utilizará la técnica de análisis de contenido por ser la que mejor se adecúa a la investigación que se realizará en el presente estudio. Martín (*s.f.*) señala que la técnica mencionada es eficaz al analizar datos de contenidos audiovisuales, por ejemplo, el enumerar la cantidad o tipo de anuncios publicitarios en un periódico.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) un instrumento de recolección de datos es eficaz cuando mide las variables a estudiar, de no ser así, la medición será ineficiente y la investigación no será viable.

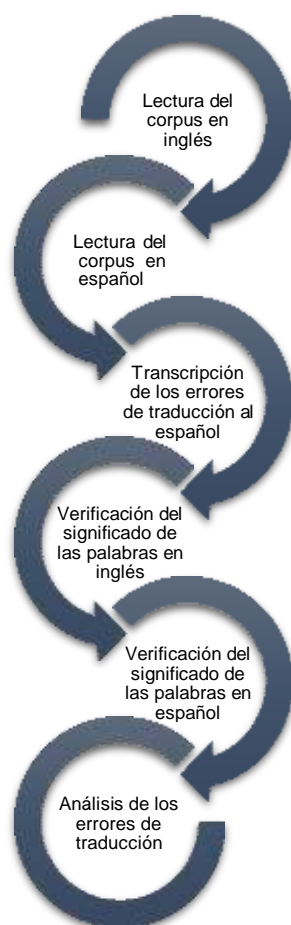
Valderrama (2013) afirma que una ficha posee un gran significado para una investigación. En esta se ve reflejada la calidad del investigador y su objetivo, y en base a su investigación y análisis, se recolecta los datos pertinentes para realizar el estudio. Una ficha nos ayuda a ordenar los datos, incluyendo nuestras observaciones facilitando su lectura. El presente estudio tendrá como instrumento la ficha de análisis, para lograr los objetivos del estudio y facilitar el entendimiento del análisis de los datos recolectados.

### **3.5. Procedimiento**

El procedimiento del presente estudio empieza con la lectura del corpus en su versión original (en inglés), luego se procederá a la lectura del corpus en su versión al español, después se transcribirán los errores de traducción en las fichas de análisis, y posteriormente se realizará su análisis de acuerdo a la categorización de Delisle (citado por Hurtado, 2001). Adicionalmente se verificarán los significados de las palabras en inglés según Cambridge Dictionary, y el significado de sus versiones al español acorde al Diccionario de la Real Academia Española.

Figura 1

### Transición del análisis cualitativo



Fuente: Elaboración propia

### 3.6. Rigor científico

De acuerdo a Castillo y Vázquez (2003) la calidad de una investigación se encuentra definida por el rigor científico con el que se elaboró. En estudios cuantitativos existen estándares ya definidos sobre el rigor científico, mas este no es el caso de los estudios cualitativos. El rigor científico del presente estudio está respaldado por los siguientes aspectos:

Según Castillo y Vázquez (2003), un estudio cumple con la credibilidad cuando los resultados son reconocidos como auténticos, tanto por las personas participantes en él como por aquellas que experimentaron el fenómeno que se investiga. Las fichas de análisis que se utilizarán para el análisis de los errores de traducción serán validadas por tres profesionales en la traducción e interpretación, y para corroborar la veracidad de los errores de traducción encontrados, se dará una explicación

detallada de su razón de acuerdo a la teoría del autor a utilizar, y se contará con el apoyo y verificación de un traductor profesional.

La presente investigación cumple con la confirmabilidad, ya que, según Castillo y Vázquez (2003), para que un estudio cumpla con el rigor de confirmabilidad debe poder ser confirmado por otros autores al realizar estudios similares. Los resultados del presente trabajo de investigación pueden ser corroborados por investigadores que deseen realizar estudios similares del corpus seleccionado.

Y, por último, el presente estudio cumple con la transferibilidad, ya que según Castillo y Vázquez (2003), un estudio cumple con la transferibilidad, cuando sus resultados pueden ser utilizados por otros investigadores en nuevas investigaciones, los resultados de la presente investigación podrán ser utilizados para la elaboración de nuevos estudios. Los resultados de esta investigación podrán ser utilizados por nuevos investigadores para realizar nuevos estudios.

### **3.7. Método de análisis de datos**

De acuerdo a Técnicas de investigación Educactiva G38 (s.f.) la examinación de los datos se basa en la operacionalización a la que el investigador somete la información con el objetivo de lograr la misión del estudio.

El estudio iniciará con la lectura del corpus, tanto en su versión original (en inglés) como en su versión al español, a continuación, se recolectarán y analizarán los errores de traducción al español en fichas de análisis para su posterior análisis. Finalmente se hará uso de una matriz para llegar a los resultados pertinentes y dar respuesta a las interrogantes planteadas.

### **3.8 Aspectos éticos**

Delgado (2002) señala que, en cuanto a la investigación, es de suma importancia tener en cuenta los principios éticos que la gobiernan, los cuales son: el respeto por las personas, el altruismo y la justicia.

El presente estudio cumple con el respeto por las personas porque presentará datos reales, adicionalmente los resultados serán corroborados por traductores

profesionales con el fin de hacerlos veraces y dignos de confianza para el público lector. Cumple con el altruismo porque busca hacer un bien a la humanidad y colaborar con el crecimiento de la sociedad digital, señalando y concienciando acerca de la problemática que se vive actualmente en la industria de los videojuegos. Finalmente cumple con la justicia ya que no se coloca el corpus a analizar sobre otros, este se escogerá al azar, y se obtendrá de manera legal, adquiriéndole formalmente de sus respectivos creadores a través de la plataforma de videojuegos en línea *Steam*.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

##### **RESULTADOS**

De los errores de traducción analizados, el 50% son errores de falso sentido, comenzando por la ficha de análisis n°1, en el escenario pudimos apreciar al personaje “Ori”, siendo llamado por su padre el “Árbol del espíritu” quien emitió una luz muy brillante para guiarlo hacia él. El término “inflamar” en la versión meta, en el idioma español, es más utilizado para referirnos a prender objetos en llamas, o en la medicina, para referirnos a alguna reacción patológica. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso del término “inflamar”, en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. El Árbol del espíritu solo ilumina muy fuertemente el bosque de Nibel, pero no lo incinera, y esto podemos corroborarlo en el escenario, ya que no se pueden encontrar elementos en llamas. Sugerencia de traducción: Reemplazar “inflamé” por “iluminé”.

En la ficha de análisis n°3, en el escenario vimos como Ori pasando a través de unos arbustos espinosos que bloquean su camino, mientras que el Árbol del espíritu narra la historia. En la versión meta observamos que se utilizó el término “extraviaba” que podría darnos a entender que “Ori” es la esperanza del bosque y que esta está muriendo, lo cual es incorrecto, porque en la versión original, con “hope” se refiere a la emoción que Ori siente por sobrevivir, y que cada vez se hacía más tenue. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso del término “extraviar” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se

originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, la esperanza no puede extraviarse, no es un personaje, sino una emoción, no obstante, esta puede perderse con el transcurso del tiempo. En la versión original, el autor solamente quería dar a entender que Ori perdía la esperanza por sobrevivir. Ori no es considerado como la esperanza del bosque hasta más adelante en la historia. Sugerencia de traducción: Reemplazar “extraviaba” por “perdía”.

En la ficha de análisis nº4, en el escenario pudimos observar a Ori encontrando a “Sein”, un personaje con forma esfera que le acompañará en su camino, este había sido retirado del Árbol del espíritu y arrojado a lo profundo del bosque de Nibel por “Kuro”. Sein es luz, por lo tanto es eterna, no obstante, ha sido llevada por una generación de Árboles espirituales, sin embargo, Sein no le perteneció a ninguno, ni a nadie. La versión meta, con “Ori encontró lo que había perdido”, nos da a entender que Sein fue encontrada, y que o bien le pertenecía a Ori, o al Árbol del espíritu, quien es el que narra la historia, pero esto es falso, ya que en la versión original solo se menciona que Sein estaba perdido. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso de los términos “lo que había perdido”, en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, pero no causa un contrasentido o un sin sentido. Acorde a la versión original, Ori, no poseyó jamás a Sein, y Sein tampoco le perteneció al Árbol del espíritu, por lo tanto no pudo ser perdido por alguno de ellos, este solamente fue robado. El personaje Sein solamente estaba perdido. Sugerencia de traducción: Reemplazar “había” por “estaba”.

En la ficha de análisis nº7, en el escenario, vimos que Ori sobrevivió al ataque de Kuro gracias a Gumo. Kuro es una criatura del bosque de Nibel, semejante a una lechuza, la cual odia a Ori porque lo relaciona con la pérdida de 3 de sus crías. Con el término “pies”, la versión meta del texto nos da a entender que Kuro podría ser una criatura humanoide, lo cual es falso, Kuro no cuenta con pies, sino con garras, ya que en todo el videojuego se le ve con la forma de una lechuza gigante de color morado oscuro. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso del término “pies”, en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. Sugerencia de traducción: Reemplazar “pies” por

“garras”, o reemplazar “los odiosos pies” por “las garras de odio”.

En la ficha de análisis n°9, en el escenario, vimos que Ori y Sein hablaban sobre el último elemento que queda por restaurar. En la versión meta, nos dieron a entender que debemos “encender” el elemento de calor, sin embargo, en la versión meta respecto a la restauración de los elementos en el mismo videojuego, se utilizó el término “restaurar”. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se consideró el uso de “encender”, en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se origina de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. En el videojuego, el elemento de calor no puede encenderse, sino “restaurarse”. Sugerencia de traducción: Reemplazar “encender” por “restaurar”.

En la ficha de análisis n°10, en el escenario, pudimos apreciar el elemento de calor, a Ori y a Sein, este último nos mencionó, en la versión original, que con los elementos ya restaurados podríamos reparar los desastres que el elemento calor generó, sin embargo en la versión meta, el término “Si” puede interpretarse tanto como si no se hubiesen restaurado aún los elementos anteriores, o como si se refiriese de manera general a todos los elementos. Los elementos restaurados pueden sanar el bosque, pero sin haber restaurado antes el elemento de calor, este último seguirá causando estragos en el bosque. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso del término “Si” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se origina de un mal entendimiento del sentido del texto original, sin causar un contrasentido o un sin sentido. Con “With”, en la versión original, se afirma que con la ayuda de los otros elementos que ya han sido restaurados se podrán reparar los daños ocasionados por el último, pero este sentido se pierde completamente en la versión meta, ya que el término “Si” da a entender una condicional, como si los elementos anteriores no hubieran sido restaurados aún, lo cual es imposible de acuerdo a la historia, porque para llegar a este nivel, se debieron de restaurar antes los elementos anteriores. Sugerencia de traducción: Reemplazar “Si restauramos los elementos” por “Con los elementos restaurados”.

En la ficha de análisis n°11, en el escenario, vimos a “Tokk” y a Ori, ambos teniendo



una pequeña charla sobre el lugar, pero Tokk se mostró indiferente respecto a lo que “es” el personaje “Ori”, debido a que existen muchos tipos de criaturas en el bosque de Niwen, y Ori podría ser del tipo de cualquiera de ellas. En la versión meta se utilizó el término “quien”, que en el español se utiliza con mayor frecuencia para referirse a personas, Ori no es una persona, es un espíritu. Según Delisle (citado por Hurtado, 2011) se consideró el uso del término “quien” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. En la versión meta, Tokk se refirió con “quien” a Ori en general, lo cual es incorrecto, porque en la versión original, con “whatever” Tokk se refiere al tipo de criatura que podría ser Ori. Sugerencia de traducción: Reemplazar “Seas quien seas” por “Seas lo que seas”.

En la ficha de análisis n°14, en el escenario vimos a “Kwolok” y a Ori teniendo una conversación sobre el funcionamiento del viejo molino, Kwolok mencionó que la única manera en que Ori pueda llegar hasta su amiga es atravesando el río, para ello, las aguas deben volver a fluir limpias. Para ello, el viejo molino debe ser arreglado, ya que este ayuda a limpiar las aguas, y en aquel momento, estas se encontraban imposibles de atravesar por la contaminación. En la versión meta, se utilizó el término “aflige”, lo cual es incorrecto porque este término no se utiliza para referirse a objetos, sino a personas, en el caso de objetos, de acuerdo al diccionario de la lengua española, se utiliza “aqueja”. El término “aqueja” puede utilizarse para referirse a defectos que causan daño a algo y no a alguien. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) se consideró el uso del término “aflige” en la versión meta como un error de falso sentido, ya que se originó por un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no genera un contrasentido o un sin sentido, el molino no es un personaje que siente o interactúa con otros, por lo tanto no puede ser o estar afligido. Sugerencia de traducción: Reemplazar “aflige” por “aqueja”.

En la ficha de análisis n°15, en el escenario, “la voz del bosque” explicó a Ori que debe ir en búsqueda de “la memoria del bosque”, una centella, para poder ayudar a su amiga a recuperarse. En la versión meta se utilizó el término “encerrada”, y fue incorrecto debido a que “la memoria del bosque” no se encontraba encerrada, sino

atrapada en la escarcha del norte. El término “encerrar” se utiliza para referirse a un animal o persona que no puede escapar de un lugar, y que probablemente necesite ayuda o herramientas para salir, sin embargo “la memoria del bosque” no es un animal o una persona, esta centella simplemente necesitaba una guía para salir del lugar. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se consideró la utilización de “encerrar” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, sin embargo, no generó un contrasentido o un sin sentido. En la versión original no se especificó que “la memoria del bosque” se encontraba atada o encerrada en una habitación, y que para liberarla se requerían instrumentos, todo lo contrario, solo bastaba con llegar al lugar para encontrarla y hacer que nos siguiera. Sugerencia de traducción: Reemplazar “encerrada” por “atrapada”.

En la ficha de análisis n°20, en el escenario vimos a Ori convertido en un árbol espiritual luego de unirse a Seir, quien es la fusión de todas las centellas. Ori es quien narra el final de la historia, y mencionó, en la versión original, que fue la voluntad de las centellas que el bosque de Niwen reviviera, sin embargo, en la versión meta, Ori mencionó que fue gracias a la voluntad de las centellas que el bosque sanara, esto es falso, porque la voluntad de las centellas fue solamente sobrevivir. No fue gracias a la voluntad de “las centellas” que el bosque fuera restaurado, sino gracias a la voluntad de Ori, quien sí buscaba restaurar el bosque. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) el término “gracias” en la versión meta se consideró un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, sin causar un contrasentido o un sin sentido, fue la voluntad de las centellas que el bosque sanara, pero no fue gracias a ellas, fue gracias a Ori. Sugerencia de traducción: Reemplazar “Gracias” por “Fue”.

Se obtuvo un 10% de errores de contrasentido, empezando con la ficha de análisis n°17, en el escenario pudimos ver a unas criaturas llamadas “Moki” y a Ori. En la versión original, estas criaturas le comentaron a Ori que cuando llegó la oscuridad, revisaron el “Abismo de Bosquemoho”, no obstante, no mencionaron que “Kwolok” les haya ordenado hacerlo, cosa que si mencionan en la versión meta, lo cual es erróneo. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) la mención de esta información

en el texto meta, donde los Moki dijeron que Kwolok los envió, se consideró un error de contrasentido, porque la traducción traiciona la intención del autor en la versión original. Sugerencia de traducción: Reemplazar “Kwolok envió a los Moki a” por “Nosotros, los Moki, vinimos a”.

En la ficha de análisis n°19, en el escenario, vimos a “Ori” escuchando las palabras del “Sauce del espíritu”. El Sauce del espíritu le dijo a Ori que ya no puede cargar más a “Seir”, y que para devolverle la vida al bosque de Niwen, debe ser él quien lo cargue. En la versión meta el Sauce del espíritu se despidió diciendo “ha llegado mi hora” dando a entender que se encontraba aún vivo, sin embargo, esto no es cierto, ya que en la versión original, el Sauce del espíritu ya había fallecido hace mucho tiempo atrás. En la versión original, se dio a entender que el Sauce del espíritu revive por unos instantes para comunicarle su mensaje a Ori, y que su momento de gloria quedó atrás, aquel momento en que él aún podía cargar a Seir. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró el uso de los términos “ha llegado mi hora”, en la versión meta, como un error de contrasentido, porque traiciona la intención del autor en la versión original. La expresión “ha llegado mi hora” en la versión meta no encaja porque el día de la muerte del Sauce del espíritu ya sucedió hace mucho tiempo atrás, y no va acorde con el sentido de la versión original, donde el Sauce del espíritu vuelve a la vida por unos instantes. Sugerencia de traducción: Reemplazar “Ha llegado mi hora” por “Mi momento quedó atrás”.

Se obtuvo un 5% de errores de sin sentido, en la ficha de análisis n°6, en el escenario vemos que “Ori” encuentra un pequeño árbol espiritual, el cual contiene las fuerzas y el conocimiento de otro espíritu que decidió dejar atrás su vida andante. Estos pequeños árboles proveen a “Ori” de nuevas habilidades. “Sein” nos relata sobre la vida de estos espíritus antes de haberse convertido en árboles. En la versión meta, “Sein” nos dice que el pequeño árbol, en su forma anterior, era rápida y ágil, y que solía “cortar el aire”, pero esto último es falso, en la versión original, Sein nos dice que tal espíritu solo se desplazaba de una manera ágil a cualquier parte, de forma rápida y precisa. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró la utilización de los términos “cortar el aire”, en la versión meta, como un error de sin sentido, porque la traducción tiene un significado absurdo e incoherente. Luego del diálogo con Sein, Ori puede adquirir la habilidad de realizar

un segundo salto en el aire sin tocar alguna superficie por parte del pequeño árbol, pero no obtiene herramientas como un arco y una flecha, la cual sí podría cortar el aire, o una espada. Tampoco adquiere alguna habilidad como la de desplazarse de forma lo suficientemente rápida como para considerar que podría llegar a cortar el aire. Sugerencia de traducción: Reemplazar “cortar el aire” por “desplazarse por el aire”.

Se obtuvo un 5% de errores de omisión, el cual pudo visualizarse en la ficha de análisis n°13, en el escenario vimos a Ori y a “Opher” hablando sobre el viejo molino que era muy antiguo. En la versión meta no se agregó el adjetivo “viejo” al molino, por lo que no se respetó el sentido del texto origen. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), la falta del adjetivo que describía el estado del molino, en la versión meta, se consideró como un error de omisión, porque no se tradujeron elementos existentes en el texto original. En todo el videojuego, en su versión original, se enfatiza que el molino ha estado en el lugar por mucho tiempo, por lo que siempre tiene el adjetivo “old”, sin embargo, en la versión meta, en el fragmento de texto presentado, se omitió el adjetivo “viejo”. Sugerencia de traducción: Añadir entre “del” y “molino” el adjetivo “viejo”.

Se obtuvo un 5% de errores de hipertraducción, en la ficha de análisis n°5, en el escenario pudimos ver a Ori y a Sein viajando juntos intentando ingresar al “Árbol Ginzo”, con el objetivo de limpiarlo y restaurar el elemento de agua, pero necesitaban una llave, el “torrente subterráneo”, y sin ella el Árbol Ginzo es inaccesible. El “Árbol Ginzo” ayuda a que las aguas fluyan por todo el bosque de Nibel, sin embargo este se encontraba en muy mal estado, y las aguas fluían contaminadas. Limpiando el Árbol Ginzo, y restaurando el elemento de agua, las aguas fluirían limpias de nuevo. En la versión meta, con “clausurado”, nos dieron a entender que el “Árbol Ginzo” brinda servicios de distribución de agua, lo cual no es cierto, el “Árbol Ginzo” no es un edificio o un establecimiento que brinda servicios, por lo tanto no puede ser o estar clausurado. El término clausurado se usa en el español mayormente para referirse al cierre de operaciones de algún establecimiento o empresa que brinda servicios. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se consideró la utilización del término “clausurado”, en la versión meta, como un error de hipertraducción, porque el término se aleja mucho de la intención del

autor en la versión original. El “Árbol Ginzo” solo se encontraba inaccesible, y no es un establecimiento que puede ser clausurado. Sugerencia de traducción: Reemplazar “está clausurado” por “es inaccesible”.

Se obtuvo un 10% de errores de sobretraducción, en la ficha de análisis n°2, en el escenario, vimos a Ori deambular por un Nibel moribundo, sin fuerzas y sin energía, su madre adoptiva había fallecido, y esto le generaba mucha tristeza. En la versión meta, nos enfatizan que “solo el silencio” respondía al llanto de “Ori”, pero esto no se enfatiza en la versión original, a pesar de eso, la información es cierta. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró la adición del término “solo”, en la versión meta, como un error de sobretraducción, porque se agregó, en la traducción, información implícita del texto origen. Sugerencia de traducción: Eliminar el término “solo” de la traducción.

En la ficha de análisis n°8, en el escenario, vimos que Ori y Sein hablaban sobre la situación de Gumo. Con la muerte del bosque de Nibel, el hogar de Gumo pereció bajo un invierno devastador que acabó con la vida de todos sus semejantes, quedando estos congelados. Ori había perdido a su madre adoptiva, siendo ella hasta entonces todo lo que amaba. En la versión meta nos enfatizaron la situación de Ori, de haber perdido a todos los que amaba, pero esto no fue enfatizado en la versión original, sin embargo, la información es verdadera y va acorde a la historia. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), la adición de “como tú” en la versión meta se consideró un error de sobretraducción, porque se colocó información implícita del texto original en la versión meta. Sugerencia de traducción: Eliminar los términos “como tú” de la traducción.

Y finalmente, un 15% de errores de subtraducción, en la ficha de análisis n°12, en el escenario vimos a Tokk y a Ori hablando sobre unas llaves de piedra que son necesarias para abrir una puerta. En la versión original, Tokk nos dijo que tiene una de las dos llaves que necesitamos en su bolsa, sin embargo, en la versión meta, Tokk nos dio a entender que nos muestra una llave, pero no se aprecia nada en el escenario, además no nos dijo que tenía una en su bolsa. De acuerdo a la versión meta, se podría llegar a la conclusión de que existen 3 llaves, una la posee Tokk, y las otras dos son las que debemos encontrar, no obstante, solo necesitamos una, ya que Tokk, posteriormente, nos entrega la que posee a cambio de que logremos

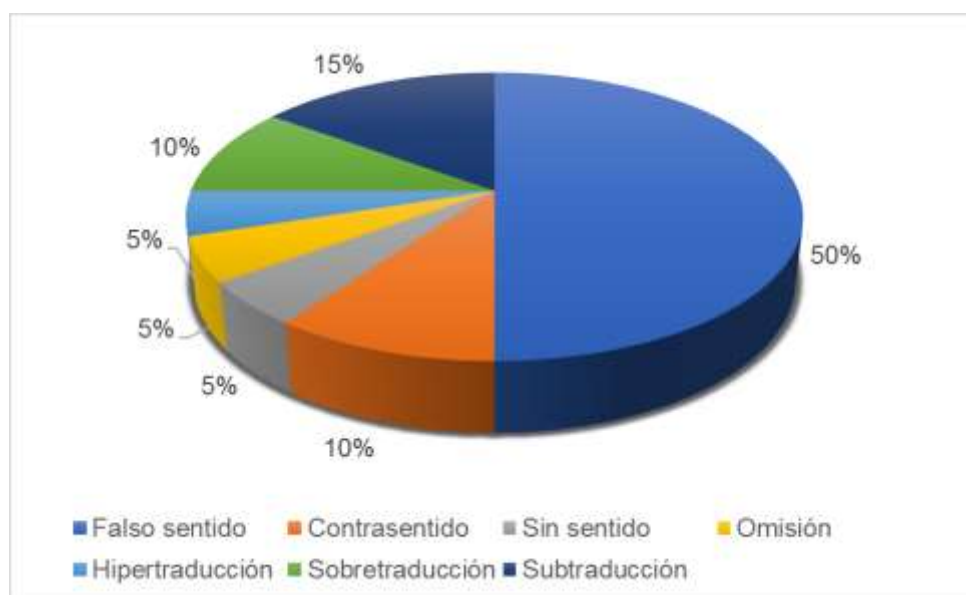
conseguir la primera. En el escenario no se nos mostró una referencia de como es la llave a encontrar. En la versión original, se entiende que no nos muestren una referencia a la llave de piedra porque esta se encuentra dentro de la bolsa de Tokk. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se consideró un error de subtraducción la falta de información en la versión meta sobre la ubicación de la llave de piedra en la bolsa de Tokk, porque la traducción no incluyó la información necesaria para el entendimiento del sentido del texto original. En la versión original, el juego nos invita a descubrir cómo es la llave, sin embargo, la versión meta, nos dio a entender que nos la muestran, pero no se puede apreciar nada en el escenario. Sugerencia de traducción: Reemplazar “como esta” por “. Sucede que tengo una en mi bolsa” y “una” por “otra”.

En la ficha de análisis n°16, en el escenario, vimos a Ori y a Tokk hablando sobre una enorme criatura llamada “Shriek” que pasó cerca de ellos unos segundos antes. En la versión meta, no se especificó de quien realmente está hablando Tokk, sin embargo, en la versión original, sí se especificó que Tokk hablaba de Shriek, en orden de evitar una mala comprensión de su mensaje. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) la falta de especificación sobre de quién se habla en la versión meta se consideró un error de subtraducción, porque no se incluyó información necesaria para el entendimiento del sentido del texto original. Es necesario especificar que Tokk habla de Shriek, y no tentar a la confusión de que habla de sí mismo. Sugerencia de traducción: Añadir “ella” entre “que” y “haya”.

En la ficha de análisis n°18, en el escenario, vimos a “la voz del bosque” y a Ori hablado sobre “los ojos del bosque”, la “voz del bosque”, en la versión original, le dijo a Ori que los “ojos del bosque” se hundieron en la noche más oscura, haciendo referencia a una cueva profunda y muy oscura, pero en la versión meta, la voz del bosque no resaltó lo oscura que es la cueva. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) la falta de traducción del calificativo “sightless” en la versión meta se consideró un error de subtraducción, porque no se incluyó en la traducción la información necesaria para el entendimiento del sentido del texto origen. En la versión original, se buscó enfatizar la manera en que la oscuridad puede dejarnos ciegos, no obstante, no encontramos este énfasis en la versión meta. Sugerencia de traducción: Añadir después de “noche” el calificativo “más oscura”.

Figura 2

Porcentajes de errores de traducción en el corpus



Fuente: Elaboración propia

## DISCUSIÓN

Los resultados de la presente investigación guardan similitud con los resultados obtenidos por Vázquez (2016), porque en ambos casos se utilizaron productos audiovisuales como material de estudio. Vázquez (2016) hizo uso de su propia tipología de errores de traducción guiándose de las tipologías ya creadas por otros autores; sin embargo, en el presente estudio, no se elaboró y utilizó una tipología propia de errores de traducción, sino, se empleó la teoría de Delisle (citado por Hurtado, 2001). La tipología utilizada por Vázquez (2016) es una síntesis de todas las tipologías a la fecha conocidas, abarca un campo mayor de estudio y análisis, pero su aplicación no es recomendable en este estudio pues se centra en los errores de traducción del sentido más que en los errores de localización, errores de praxis o culturales. Vázquez (2016) utilizó como instrumento la ficha de análisis para su estudio, esta facilita la lectura de los datos recolectados, por la misma razón, para este trabajo también se utilizó la ficha de análisis. Vázquez (2016) obtuvo entre sus resultados dos errores que no podía clasificar de acuerdo a su tipología: el error de la variación lingüística y el error de ausencia de traducción, no obstante, logró analizar 93 errores de traducción, en tanto que en la presente investigación se analizaron 20 errores de traducción, y de forma semejante, se

encontraron errores que no podían clasificarse de acuerdo a la teoría Delisle (citado por Hurtado, 2001) como los errores de selección lexical, puntuación u ortográficos.

El presente estudio coincide con la investigación realizada por Espinoza (2018) en la aplicación de la teoría de Delisle (citado por Hurtado, 2001) para la elaboración del estudio. Espinoza (2018) tomó como corpus 4 capítulos del libro Soy leyenda, cuyo traductor fue Manuel Figueroa y su autor original, Richard Matheson. El libro mencionado no es un producto audiovisual, a diferencia de los dos videojuegos que componen el corpus de esta investigación, no obstante en ambos estudios se realizó un análisis de errores de traducción. Espinoza (2018) arrojó como resultado una mayor frecuencia de errores de omisión, contrasentido y adición en su corpus, mientras que en la presente investigación, se obtuvo como resultado una mayor frecuencia de errores de falso sentido, subtraducción, contrasentido y sobretraducción.

Vásquez (2018) en su investigación también analizó los errores de traducción de videojuegos de tipo *indie* y no *indie*, y comparó sus resultados, mientras que, en el presente estudio, se analizaron los errores de traducción de dos videojuegos norteamericanos, mas no se realizó comparación alguna. La presente investigación fue de nivel descriptivo, en cambio, el estudio realizado por Vásquez (2018) fue también comparativo. Vásquez (2018) analizó 10 videojuegos, de forma similar, en el presente estudio se analizaron 2 videojuegos. Vásquez (2018) detectó 1008 errores de traducción en los 10 videojuegos que conformaban su corpus, así como, en el presente estudio, se detectaron 20 errores de traducción en los 2 videojuegos que conformaban el corpus.

A pesar de que no se analizaron exactamente errores de traducción automática en la presente investigación, la mayoría de los errores encontrados fueron de falso sentido, un error común en la utilización de traductores automáticos. Huamán (2019) concluyó que la traducción automática es de ayuda, sin embargo no es lo suficientemente confiable, mientras que en el presente estudio se concluye que es mucho mejor contar con el apoyo de un traductor especializado para traducir productos audiovisuales. Huamán (2019) analizó los errores de traducción en textos de páginas web y blogs turísticos, que pueden considerarse productos



audiovisuales, ya que algunos de estos contienen música y voz, de manera similar, en el presente estudio se analizaron los errores de traducción del corpus ya mencionado, este contenía sonidos que representaban voces, no obstante, estos eran ininteligibles ya que forman parte de un idioma inventado para dar la sensación de que los personajes se están comunicando de manera oral. Huamán (2019) obtuvo 107 errores de traducción, de forma semejante, en la presente investigación se obtuvieron 20 errores de traducción.

El presente estudio y el realizado por Neciosup (2019) coinciden en el encuentro de errores de traducción en sus respectivos corpus, sin embargo Neciosup (2019) utilizó las teorías de Cruces (2001), Mogorrón (2010), Nord (2016), Hurtado (2008) y Vázquez (2016), mientras que el presente estudio se utilizó la teoría de Delisle (citado por Hurtado, 2001). El corpus de la presente investigación no se conforma por una sitcom como lo está el corpus estudiado por Neciosup (2019), es más, podemos encontrar interjecciones en los videojuegos, pero no fueron objetivo de investigación. Las categorías de análisis no coinciden en ambos estudios, sin embargo las investigaciones coinciden en que los traductores encargados de estos productos no comprendieron la naturaleza de los mensajes a los que se enfrentaban.

La presente investigación coincide con el estudio elaborado por Mainer (2020) en que la industria de los videojuegos está en alza, puesto que el corpus estudiado ha recibido destacables premios, y es aclamado fervientemente por la comunidad de videojugadores. Sin embargo, Mainer (2020) no realizó un estudio de los errores de traducción, no obstante, destaca la importancia que tiene el mejorar los productos en esta industria, ya que pueden brindar oportunidades hasta el momento desconocidas, la falta de preocupación por la calidad de estos productos nos llevará a la pérdida de estas oportunidades, de la misma manera, el presente estudio busca concientizar acerca de los problemas que se enfrentan en este campo, demostrando la cantidad de errores de traducción que podemos encontrar en los videojuegos de un nivel tan popular como los escogidos en el corpus estudiado.

## **V. CONCLUSIONES**

Se analizaron 20 errores de traducción al español de los videojuegos de aventura

norteamericanos, alcanzando así, el objetivo principal del presente estudio. Posteriormente se realizó su clasificación de acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) alcanzando también los objetivos específicos.

Se analizaron 10 errores de falso sentido, que ocurrieron debido a un mal entendimiento del sentido original, dando otro diferente, pero sin causar un contrasentido o un sin sentido. Esto pudo deberse a una falta de documentación adecuada sobre la historia, las emociones, características, intención, situación y lo que poseen los personajes en los videojuegos, además, la traducción debe ser uniforme.

Se analizaron 2 errores de contrasentido, estos traicionan la intención del autor en la versión original, y ocurrieron en primer lugar por una falta de fidelidad a la historia, dando un sentido completamente distinto en la versión meta, esto puede que tenga su origen en la intención del traductor por querer mejorar la historia del videojuego, lo cual era innecesario e incorrecto.

Se analizó 1 error de sin sentido, la razón de este desliz fue el uso de una traducción literal, sin darle la debida importancia a la idea que el mensaje original quería transmitir. Los términos utilizados en la versión meta fueron completamente absurdos e incoherentes.

Se analizó 1 error de omisión, se omitió un término existente en la versión original en la versión meta, ocasionado que el mensaje pierda la emoción que el autor, en la versión original, buscaba generar en el jugador.

Se analizó 1 error de hipertraducción, se utilizó un término muy alejado del sentido original, cuando una traducción literal pudo haber funcionado mejor, esto ocurrió debido a que no se prestó la debida atención a las características e historia del entorno donde el personaje principal del videojuego se desenvuelve.

Se analizaron 2 errores de sobretraducción que sucedieron porque se agregó información implícita del texto original en la traducción con el fin, probablemente, de agregar un énfasis innecesario en el mensaje para hacerlo más atractivo, sin embargo esta jamás fue la intención del autor en la versión original.

Se analizaron 3 errores de subtraducción que sucedieron por la falta de inclusión de información necesaria para el entendimiento adecuado del mensaje. No se comprendió el mensaje original en su totalidad, ni su intención, y esto generó una traducción incompleta porque no se agregó la información necesaria para la comprensión del sentido, ni especificaciones sobre de lo que se habla.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda la realización de nuevos estudios sobre la traducción en esta industria, por ejemplo, se podría medir el nivel de comprensión de las traducciones realizadas por traductores empíricos y/o profesionales por parte de los jugadores, se podría conocer cuánto es que necesitan las empresas desarrolladoras de videojuegos a un traductor profesional en este campo para elaborar traducciones de sus productos, se podrían realizar estudios similares con nuevos y recientes géneros de videojuegos, ya que cada año nacen más, y se podría averiguar qué otros errores podemos encontrar en el presente corpus, utilizando otras tipologías de errores de traducción, de esta forma, se podría averiguar acerca de otros problemas podría estar conteniendo, y el impacto generan en los jugadores, y por supuesto, se podrían dar recomendaciones de cómo evitarlos y solucionarlos.

Se recomienda una mayor documentación al traducir textos de videojuegos para evitar los errores de falso sentido, y prestar mucha atención a la historia, emociones, características, intención, lecciones, situación, actitudes o posesiones de los personajes. Un videojuego busca transmitir un sentido claro, y esto debe respetarse.

Se recomienda un mayor análisis sobre el sentido del contenido a traducir para evitar los errores de contrasentido, y evitar modificar el mensaje de la versión original en la versión meta solo porque parezca mejorable, estas modificaciones adicionales podrían afectar enormemente la continuidad y entendimiento del sentido de la historia.

Se recomienda investigar sobre el significado de los términos en la versión original antes de plasmarlos en la traducción para evitar los errores de sin sentido. Algunas frases no pueden ser traducidas de manera literal ya que los términos utilizados

para la labor pueden llegar a ser absurdos e incoherentes con la idea original.

Se recomienda no omitir información al traducir un mensaje de un videojuego para evitar los errores de omisión, puesto que todo lo que se menciona en el videojuego puede ser clave para continuar con el mismo, de no ser así, estos errores pueden desde modificar la historia del videojuego, a impedir el entendimiento del mismo.

Se recomienda utilizar términos lo más precisos posibles, o más cercanos a la comunidad receptora más probable del producto para evitar los errores de hipertraducción, en los videojuegos, un error de hipertraducción puede cambiar por completo la idea del mundo donde se desenvuelven los personajes.

Se recomienda no agregar información implícita del mensaje original en la versión meta con una intención de mejorar el entendimiento del mismo o la historia del videojuego, de esta forma se evitan los errores de sobretraducción.

Se recomienda traducir toda la información necesaria del mensaje original, ya sean especificaciones, calificativos o adjetivos, sin importar si parecen obvios, redundantes o innecesarios, para evitar los errores de subtraducción.

La presencia de errores de traducción en productos audiovisuales provenientes de la industria de los videojuegos ha ido reduciéndose, y esto es gracias a la preocupación de aquellas desarrolladoras por brindar lo mejor a sus clientes, así como el desarrollo de nuevos traductores especializados en este campo, y nuevas investigaciones respecto a este problema cada año.

Se recomienda continuar con este progreso, e incentivar a los *fantraductores* a especializarse en este campo, de esta manera podrán aportar con sus trabajos de manera legal, y recibir el respeto y valoración que merecen.

Se recomienda continuar con las investigaciones respecto a esta industria y sus productos a fin de encontrar nuevos aspectos dónde mejorar, el enfoque cualitativo es ideal para este proceso, y el nivel descriptivo ayudará a presentarnos de la mejor manera el problema a tomar en cuenta.

Se recomienda la utilización de la ficha de análisis como instrumento, el cual fue de gran utilidad para la recolección de la información pertinente, y su posterior lectura de la presente investigación.

Se recomienda adquirir cualquier videojuego de sus respectivos dueños, debido a que existen versiones pirateadas, es decir, copias modificadas que no aseguran el disfrute total de los mismos.

Se recomienda, tomar nota de tener al alcance los equipos necesarios, para llevar a cabo estudios similares, los videojuegos actuales poseen muchos requisitos para operar correctamente en un dispositivo.

Todo traductor puede especializarse en este campo tan prometedor, y mostrar a su familia y amigos las hermosas historias que muchos videojuegos nos quieren transmitir.

## REFERENCIAS

- a manquear se ha dicho (2019) Ori And The Blind Forest Definitive Edition Gameplay Español 1080p Parte 2 Sin Comentarios [Videostreaming]. <https://cutt.ly/af5hpAf>
- Benjamins, J. (1999) Translation Terminology. <https://cutt.ly/BgOIMKx>
- Castillo, E. y Vásquez, M. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. Colombia Médica, 34(3),164-167. <https://cutt.ly/xy348rg>
- ConceptoDefinición (2019, 30 de julio) Definición de traducción. Consultado el 19 de mayo de 2020. <https://cutt.ly/4y37e4G>
- Concytec (2019) *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del SINACYT - Reglamento RENACYT* -. <https://cutt.ly/Gy37ax6>
- Delgado, M. (2002) Aspectos éticos de toda investigación consentimiento informado ¿Puede convertirse la experiencia clínica en investigación científica? <https://cutt.ly/oy37hOp>
- Díaz, D. (2017) La traducción amateur de videojuegos al español. <https://cutt.ly/jy37RwN>
- Técnicas de investigación Educactiva G38 (s.f.) Análisis de datos. <https://cutt.ly/yufCvDX>
- Espinoza, T. (2018) *Errores de traducción encontrados en la traducción directa inglés-español del capítulo I al capítulo VI del libro Soy leyenda del autor Richard Matheson, traducido por Manuel Figueroa - Chiclayo - 2014* [Tesis de licenciatura]. <https://cutt.ly/wgA0ilG>
- Galván, M. (2019) *Conoce GamesTranslations, un traductor de videojuegos en tiempo real*. <https://cutt.ly/Qty37Z8F>
- Gamarra, K. H. (2019) *Errores en la traducción del subtítulo de videojuegos: Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima, 2019* [Tesis de licenciatura,

Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional.  
<https://cutt.ly/OgA0hPE>

GamerDic (2020) *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*, 2013. Consultado el 8 de mayo del 2020. <https://cutt.ly/jy3773h>

Gestión (2019, 23 de enero) Con US\$ 43,400 millones, los videojuegos generan récord de ingresos en los Estados Unidos en el 2018. <https://cutt.ly/0y35iUk>

Hernández, R., Fernández y Baptista P. (2014) *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> edición). <https://cutt.ly/fy35fN5>

Huamán, S. (2019) *Errores de traducción automática de páginas web y blogs turísticos*, Lima, 2019 [Tesis de licenciatura]. <https://cutt.ly/CgA0Tb0>

Hurtado, A. (2001) *Traducción y traductología*. Editorial Cátedra.

JacketJuegos (2020) Ori and the Will of the Wisps [Película/Historia Completa] Español [1080p] sin comentarios [Videostreaming]. <https://cutt.ly/bf5htq5>

Joshiball (2020) Ori And The Will of The Wisps (All Cutscenes Game Movie, No Commentary) [Videostreaming]. <https://cutt.ly/Tf5hiPN>

Juridiomas Traductores (2018) *La importancia de la traducción en el mundo de los videojuegos*. <https://cutt.ly/cy35my1>

Kanat, A. (2015) ¿Qué es un bug? <https://cutt.ly/xy35YyQ>

Kratosworld (2015) Ori and the Blind Forest: La película en Español [PC][1080p] [Videostreaming]. <https://cutt.ly/uf5gZM1>

Kratosworld (2020) ORI and the Will of the Wisps - Historia Completa en Español - 2020 PC [1080p 60fps] [Videostreaming]. <https://cutt.ly/Tf5heFZ>

Lexitrans Perú (2017) ¿Es fácil la traducción de videojuegos? <https://cutt.ly/buf2IkS>

Mainer, B. (2020, 18 de febrero) El 'boom' del videojuego: una industria que factura más que el cine y la música juntos. <https://cutt.ly/ly35Sbz>

- Martín, R. (s.f.) *Estadística y Metodología de la Investigación*.  
<https://cutt.ly/HgA2XBH>
- Muñoz, P. (2017) *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis.
- MKIceAndFire (2020) ORI AND THE WILL OF THE WISPS All Cutscenes Movie (2020) 1080p HD 60FPS [Videostreaming]. <https://cutt.ly/2f5hyEx>
- Neciosup, G. (2019) Errores en la traducción de interjecciones del inglés al español en un corpus audiovisual, Lima, 2019 [Tesis de licenciatura].  
<https://cutt.ly/SgA9jHH>
- Ori. (s.f.) The Will of the Wisps. <https://cutt.ly/uy350qe>
- Pichihua, S (2019) Industria peruana de videojuegos se caracteriza por juegos para móviles. <https://cutt.ly/guf4fMb>
- Pyropuncher (2015) Ori And The Blind Forest - Gameplay Part 1 - Beautiful (Let's Play) [Videostreaming]. <https://cutt.ly/lf5hspX>
- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (edición del tricentenario). Consultado el 19 de mayo de 2020. <https://cutt.ly/ky358Qf>
- RIGMEDIA (2017, 27 de julio) *Así se hace la traducción de un videojuego*.  
<https://cutt.ly/oy36qcC>
- Rouco, F. (2019) *Cuando son los fans los que traducen los videojuegos y lo hacen por amor al arte*. <https://cutt.ly/by36tBu>
- Serón, I. (2011) La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. <https://cutt.ly/Qy36sxM>
- Sistemas (2020) Definición de videojuegos. Consultado el 22 de mayo de 2020.  
<https://cutt.ly/1y36jel>
- Steam. (s.f.) Steam. <https://cutt.ly/Zy36xj4>
- ucvedupe (2015) Traducción de videojuegos: un nuevo espacio laboral.



<https://cutt.ly/Fuf88bz>

Ulthangaming (2017) Ori and the Blind Forest Definitive Edition Gameplay en Español [*Videostreaming*]. <https://cutt.ly/5f5gGFn>

Valderrama, S. (2013) Pasos para elaborar proyectos de investigación científica Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. Editorial San Marcos.

Vásquez, A. (2016) El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter. <https://cutt.ly/iy36Tle>

Vázquez, A. (2018) El error de traducción en la localización de videojuegos estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos *indie* y no *indie* [Tesis doctoral]. <https://cutt.ly/gy36Sps>

【XCV//】 (2015) Ori and the Blind Forest · FULL MOVIE [HD] (2015) [*Videostreaming*]. <https://cutt.ly/Of5gLkl>

# ANEXOS

## Anexo 1

### Matriz de categorización

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

Problema	Objetivo	Categoría	Subcategorías	Aspectos	Metodología
Problema General	Objetivo General	Errores de traducción.	Falso sentido	Se origina por un mal entendimiento del sentido del TO, y se traduce con uno diferente sin causar contrasentido o sin sentido. Delisle (citado por Hurtado, 2001).	Tipo de investigación: Básica.  Nivel de investigación: Descriptivo.  Enfoque: Cualitativo.  Diseño: Estudio de caso.  Corpus: Videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020.  Técnica: Análisis de contenido.  Instrumento: Ficha de análisis.
¿Cuáles son los errores de traducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020?	Analizar los errores de traducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020.		Contrasentido	Ocurre cuando la traducción del TO traiciona la intención del autor original. Delisle (citado por Hurtado, 2001).	
			Sin sentido	Sucede cuando se traduce el TO por términos con un significado absurdo e incoherente. Delisle (citado por Hurtado, 2001)	
			Adición	Es agregar información que no se encuentra en el TO. Delisle (citado por Hurtado, 2001)	
			Omisión	Es no traducir elementos del TO. Delisle (citado por Hurtado, 2001)	
			Hipertraducción	Se da cuando al traducir se utilizan términos con un significado muy alejado de la intención del autor. Delisle (citado por Hurtado, 2001)	
Problemas específicos	Objetivos específicos		Sobretraducción	Es agregar en la traducción información que está implícita en el TO. Delisle (citado por Hurtado, 2001)	
¿Cuáles son los errores de falso sentido, contrasentido, sin sentido, adición, omisión, hipertraducción, sobretraducción y subtraducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020?	Analizar los errores de falso sentido, contrasentido, sin sentido, adición, omisión, hipertraducción, sobretraducción y subtraducción al español de los videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020.	Subtraducción	Ocurre cuando no se incluye en la traducción información necesaria para el entendimiento del sentido del TO. Delisle (citado por Hurtado, 2001)		

## Anexo 2



### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Universidad César Vallejo
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis
- 1.4. Autor(a) de instrumento: Edson Franz Rojas García

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

#### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

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

X

#### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

19
----

Observaciones:

Lima, 14 de junio de 2020

  
**Mgtr. M. Soledad Mañaccasa Vásquez**  
 DNI 08882152

**VALIDACION DE INSTRUMENTO**
**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Apellidos y Nombres: Mgtr. Victoria Villanueva Capcha  
 1.2. Cargo e institución donde labora: DTP UCV  
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis  
 Autor(a) de instrumento: Edson Franz Rojas García

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

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

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

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

Sí
-


**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

19
----

Observaciones:

Enumerar cada ficha.

Lima, 19 de junio de 2020


**FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE**

 DNI No 46770660 Teléfono



## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

## I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Mezarina Castañeda Rossana Delia  
 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: Edson Franz Rojas García

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

## III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

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

Sí

## IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18
----

Observaciones:
----------------

Lima, 25 de junio de 2020

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



DNI 096788067. Tel: 969509867

Ficha de análisis n°0

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020



1. Nombre del videojuego:							
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición de los términos en la versión original				5.2. Definición de los términos en la versión meta			
Fuente:	<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>			Fuente:	<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>		
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretraducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							

Ficha de análisis n°1  
 Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término de la versión original				3.2. Término de la versión meta			
<b>Ablaze</b>				<b>Inflamé</b>			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término de la versión original				5.2. Definición del término de la versión meta			
Ablaze: Something that is burning strongly				Inflamar: Encender algo que arde con facilidad desprendiendo llamas inmediatamente.			
Fuente:	https://dictionary.cambridge.org/es/			Fuente:	https://dle.rae.es/		
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario podemos apreciar al personaje "Ori", siendo llamado por su padre el "Árbol del espíritu" quien emite una luz muy brillante para guiarlo hacia él. El término "inflamar" en la versión meta, en el idioma español, es más utilizado, para referirnos a prender objetos en llamas, o en la medicina, para referirnos a alguna reacción patológica. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso del término "inflamar", en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. El Árbol del espíritu solo ilumina muy fuertemente el bosque de Nibel, pero no lo incinera, y esto podemos corroborarlo en el escenario, ya que no se pueden encontrar elementos en llamas.</p> <p><i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "inflamé" por "iluminé".</i></p>							

Ficha de análisis n°2

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
-				<b>Solo</b>			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
-				Solo: Que está sin otra cosa o que se mira separado de ella.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretraducción <input checked="" type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a Ori deambular por un Nibel moribundo, sin fuerzas y sin energía, su madre adoptiva había fallecido, y esto le generaba mucha tristeza. En la versión meta, nos enfatizan que “solo el silencio” respondía al llanto de “Ori”, pero esto no se enfatiza en la versión original, a pesar de eso, la información es cierta. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera la adición del término “solo”, en la versión meta, como un error de sobretraducción, porque se agregó, en la traducción, información implícita del texto origen. <i>Sugerencia de traducción: Eliminar el término “solo” de la traducción.</i></p>							



Ficha de análisis n°3

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
<b>Astray</b>				<b>Extraviaba</b>			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Astray: To become lost.				Extraviar: En personas: perder el camino o la orientación.			
Fuente:	<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>			Fuente:	<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>		
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario, vemos como Ori pasa a través de unos arbustos espinosos que bloquean su camino, mientras que el Árbol del espíritu narra la historia. En la versión meta observamos que se utiliza el término “extraviaba” que puede darnos a entender que “Ori” es la esperanza del bosque y que esta está muriendo, lo cual es incorrecto, porque en la versión original, con “hope” se refiere a la emoción que Ori siente por sobrevivir, y que cada vez se hacía más tenue. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso del término “extraviar” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, la esperanza no puede extraviarse, no es un personaje, sino una emoción, no obstante, esta puede perderse con el transcurso del tiempo. En la versión original, el autor solamente quería dar a entender que Ori perdía la esperanza por sobrevivir. Ori no es considerado como la esperanza del bosque hasta más adelante en la historia. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “extraviaba” por “perdía”.</i></p>							



Ficha de análisis nº4

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
What <b>was</b> lost				Lo que <b>había</b> perdido			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Was: Used to describe someone or something in past tense.				Había (Tiempo verbal compuesto pluscuamperfecto de haber): Dicho de una persona: Haberse o apoderarse de alguien o algo, llegar a tenerlo en su poder.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario podemos observar a Ori encontrando a "Sein", un personaje con forma esfera que le acompañará en su camino, este había sido retirado del Árbol del espíritu y arrojado a lo profundo del bosque de Nibel por "Kuro". Sein es luz, por lo tanto es eterna, no obstante, ha sido llevada por una generación de Árboles espirituales, sin embargo, Sein no le perteneció a ninguno, ni a nadie. La versión meta, con "Ori encontró lo que había perdido", nos da a entender que Sein fue encontrada, y que o bien le pertenecía a Ori, o al Árbol del espíritu, quien es el que narra la historia, pero esto es falso, ya que en la versión original solo se menciona que Sein estaba perdido. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso de los términos "lo que había perdido", en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, pero no causa un contrasentido o un sin sentido. Acorde a la versión original, Ori, no poseyó jamás a Sein, y Sein tampoco le perteneció al Árbol del espíritu, por lo tanto no pudo ser perdido por alguno de ellos, este solamente fue robado. El personaje Sein solamente estaba perdido.</p> <p><i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "había" por "estaba".</i></p>							



Ficha de análisis n°5

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
<b>Closed shut.</b>				<b>Clausurado.</b>			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición de los términos en la versión original				5.2. Definición de los términos en la versión meta			
Closed shut: To (cause to) stop operating or being in service, either temporarily or permanently.				Clausurado: Cerrar o inhabilitar temporal o permanentemente un edificio, un local.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario podemos ver a Ori y a Sein viajando juntos intentando ingresar al “Árbol Ginko”, con el objetivo de limpiarlo y restaurar el elemento de agua, pero necesitan una llave, el “torrente subterráneo”, y sin ella el Árbol Ginko es inaccesible. El “Árbol Ginko” ayuda a que las aguas fluyan por todo el bosque de Nibel, sin embargo este se encontraba en muy mal estado, y las aguas fluían contaminadas. Limpiando el Árbol Ginko, y restaurando el elemento de agua, las aguas fluirían limpias de nuevo. En la versión meta, con “clausurado”, nos dan a entender que el “Árbol Ginko” brinda servicios de distribución de agua, lo cual no es cierto, el “Árbol Ginko” no es un edificio o un establecimiento que brinda servicios, por lo tanto no puede ser o estar clausurado. El término clausurado se usa en el español mayormente para referirse al cierre de operaciones de algún establecimiento o empresa que brinda servicios. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se considera la utilización del término “clausurado”, en la versión meta, como un error de hipertraducción, porque el término se aleja mucho de la intención del autor en la versión original. El “Árbol Ginko” solo se encuentra inaccesible, y no es un establecimiento que puede ser clausurado. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “está clausurado” por “es inaccesible”.</i></p>							

Ficha de análisis n°6



Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
<b>Cut through the air.</b>				<b>Cortar el aire.</b>			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición de los términos en la versión original				5.2. Definición de los términos en la versión meta			
Cut through the air: To go through or across a place, especially in order to get somewhere quickly.				Cortar el aire: Se dice que una flecha puede cortar el aire, pero es un objeto y no un ser.			
Fuente:	<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>			Fuente:	<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>		
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input checked="" type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretraducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos que "Ori" encuentra un pequeño árbol espiritual, el cual contiene las fuerzas y el conocimiento de otro espíritu que decidió dejar atrás su vida andante. Estos pequeños árboles proveen a "Ori" de nuevas habilidades. "Sein" nos relata sobre la vida de estos espíritus antes de haberse convertido en árboles. En la versión meta, "Sein" nos dice que el pequeño árbol, en su forma anterior, era rápida y ágil, y que solía "cortar el aire", pero esto último es falso, en la versión original, Sein nos dice que tal espíritu solo se desplazaba de una manera ágil a cualquier parte, de forma rápida y precisa. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera la utilización de los términos "cortar el aire", en la versión meta, como un error de sin sentido, porque la traducción tiene un significado absurdo e incoherente. Luego del diálogo con Sein, Ori puede adquirir la habilidad de realizar un segundo salto en el aire sin tocar alguna superficie por parte del pequeño árbol, pero no obtiene herramientas como un arco y una flecha, la cual sí podría cortar el aire, o una espada. Tampoco adquiere alguna habilidad como la de desplazarse de forma lo suficientemente rápida como para considerar que podría llegar a cortar el aire. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "cortar el aire" por "desplazarse por el aire".</i></p>							





Ficha de análisis n°7

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
 <p>Ori! I thought I had lost you to Kuro's talons of hate... but it was Gumo who saved you, delivering us from an uncertain fate.</p>				 <p>¡Ori! Creí que te había perdido en los odiosos pies de Kuro... pero Gumo te salvó y nos rescató de un destino incierto.</p>			
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
Ori! I thought I had lost you to Kuro's <b>talons</b> of hate... but it was Gumo who saved you, delivering us from an uncertain fate.				¡Ori! Creí que te había perdido en los odiosos <b>pies</b> de Kuro... pero Gumo te salvó y nos rescató de un destino incierto.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Talon: A sharp nail on the foot of a bird that it uses when hunting animals.				Pie: Extremidad de cada uno de los dos miembros inferiores del cuerpo humano.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario, vemos que Ori sobrevivió al ataque de Kuro gracias a Gumo. Kuro es una criatura del bosque de Nibel, semejante a una lechuza, la cual odia a Ori porque lo relaciona con la pérdida de 3 de sus crías. Con el término "pies", la versión meta del texto nos da a entender que Kuro podría ser una criatura humanoide, lo cual es falso, Kuro no cuenta con pies, sino con garras, ya que en todo el videojuego se le ve con la forma de una lechuza gigante de color morado oscuro. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso del término "pies", en la versión meta, como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante no causa un contrasentido o un sin sentido. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "pies" por "garras", o reemplazar "los odiosos pies" por "las garras de odio".</i></p>							



Ficha de análisis n°8

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
Losing the ones that he loved. Gumo is the last of his kind.				Tras perder a todos los que amaba, <b>como tú</b> , Gumo es el último de su especie.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición de los términos en la versión original				5.2. Definición de los términos en la versión meta			
-				Como: Expresa la conformidad del hablante con la veracidad de la información transmitida o con la fuente de la que procede.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretaducción <input checked="" type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario, vemos que Ori y Sein hablan sobre la situación de Gumo. Con la muerte del bosque de Nibel, el hogar de Gumo pereció bajo un invierno devastador que acabo con la vida de todos sus semejantes, quedando estos congelados. Ori había perdido a su madre adoptiva, siendo ella hasta entonces todo lo que amaba. En la versión meta nos enfatizan la situación de Ori, de haber perdido a todos los que amaba, pero esto no se enfatiza en la versión original, sin embargo, la información es verdadera y va acorde a la historia. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), la adición de “como tú” en la versión meta se considera un error de sobretaducción, porque se colocó información implícita del texto original en la versión meta. <i>Sugerencia de traducción: Eliminar los términos “como tú” de la traducción.</i></p>							



Ficha de análisis n°9

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
But remember, Ori, the Element of Warmth is the last to <b>ignite</b> .				Pero recuerda, Ori, que el Elemento de calor es el último que debes <b>encender</b> .			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2 Definición del término en la versión meta			
Ignite: To start to burn or make something start to burn.				Encender: Iniciar la combustión de algo. Pegar fuego, incendiar.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretaducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos que Ori y Sein hablan sobre el último elemento que queda por restaurar. En la versión meta, nos dicen que debemos “encender” el elemento de calor, sin embargo, en la versión meta respecto a la restauración de los elementos en el mismo videojuego, se utilizó el término “restaurar”. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se considera el uso de “encender” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se origina de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. En el videojuego, el elemento de calor no puede encenderse, sino “restaurarse”. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “encender” por “restaurar”.</i></p>							

Ficha de análisis n°10



Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Blind Forest			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
The Element of Warmth is within our grasp! <b>With</b> the elements restored, we could undo the effects of her wrath.				¡El Elemento de calor está a nuestro alcance! <b>Si</b> restauramos los elementos, podremos deshacer los efectos de su ira.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
With: Having or including something.				Si: Denota condición o suposición en virtud de la cual un concepto depende de otro u otros.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario podemos apreciar el elemento de calor, a Ori y a Sein, este último nos menciona, en la versión original, que con los elementos ya restaurados podremos reparar los desastres que el elemento calor generó, sin embargo en la versión meta, el término “Si” puede interpretarse tanto como si no se hubiesen restaurado aún los elementos anteriores, o como si se refiriese de manera general a todos los elementos. Los elementos restaurados pueden sanar el bosque, pero sin haber restaurado antes el elemento de calor, este último seguirá causando estragos en el bosque. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso del término “Si” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se origina de un mal entendimiento del sentido del texto original, sin causar un contrasentido o un sin sentido. Con “With”, en la versión original, se afirma que con la ayuda de los otros elementos que ya han sido restaurados se podrán reparar los daños ocasionados por el último, pero este sentido se pierde completamente en la versión meta, ya que el término “Si” da a entender una condicional, como si los elementos anteriores no hubieran sido restaurados aún, lo cual es imposible de acuerdo a la historia, porque para llegar a este nivel, se debieron de restaurar antes los elementos anteriores. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “Si restauramos los elementos” por “Con los elementos restaurados”.</i></p>							



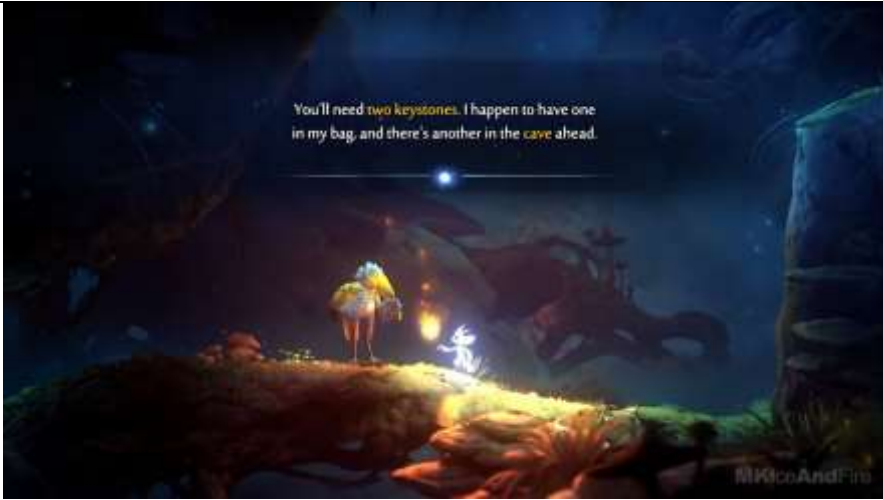

Ficha de análisis n°11

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
Well, <b>whatever</b> you are, I'm Tokk, a wanderer in these parts.				Bueno, seas <b>quien</b> seas, yo soy Tokk, un caminante en estos lares.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Whatever: Something that is said to show that you do not respect or care about what someone is saying, especially someone who is asking you to agree with them or agree to do something				Quien: El que, el cual o que con antecedente referido a personas.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretaducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a "Tokk" y a Ori, ambos teniendo una pequeña charla sobre el lugar, pero Tokk se muestra indiferente respecto a lo que "es" el personaje "Ori", debido a que existen muchos tipos de criaturas en el bosque de Niwen, y Ori podría ser del tipo de cualquiera de ellas. En la versión meta se utiliza el término "quien", que en el español se utiliza con mayor frecuencia para referirse a personas, Ori no es una persona, es un espíritu. Según Delisle (citado por Hurtado, 2011) se considera el uso del término "quien" en la versión meta como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no causa un contrasentido o un sin sentido. En la versión meta, Tokk se refiere con "quien" a Ori en general, lo cual es incorrecto, porque en la versión original, con "whatever" Tokk se refiere al tipo de criatura que podría ser Ori. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "Seas quien seas" por "Seas lo que seas".</i></p>							

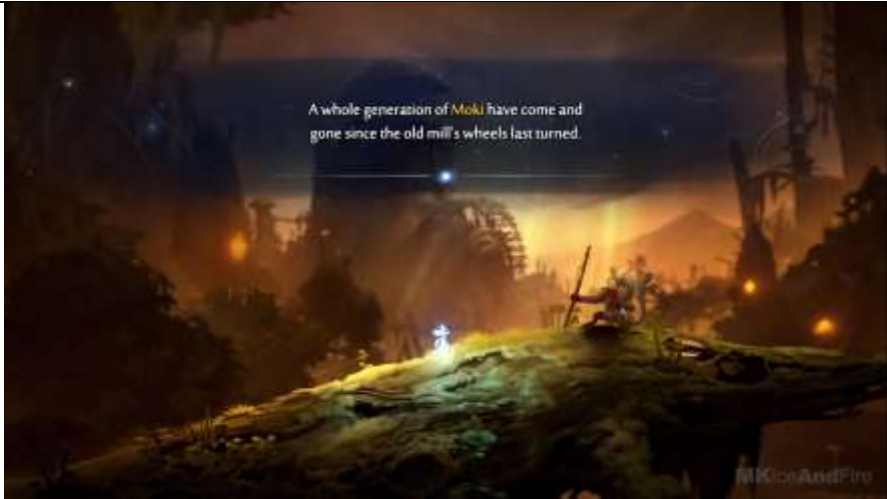

Ficha de análisis n°12

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
You'll need two keystones. I happen to <b>have</b> one in my bag, and there's another in the cave ahead.				Necesitarás dos llaves de piedra como esta y parece que hay una en la cueva de delante!			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Have: To own				-			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretaducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input checked="" type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a Tokk y a Ori hablando sobre unas llaves de piedra que son necesarias para abrir una puerta. En la versión original, Tokk nos dice que tiene una de las dos llaves que necesitamos en su bolsa, sin embargo, en la versión meta, Tokk nos da a entender que nos muestra una llave, pero no se aprecia nada en el escenario, además no nos dice que tiene una en su bolsa. De acuerdo a la versión meta, se podría llegar a la conclusión de que existen 3 llaves, una la posee Tokk, y las otras dos son las que debemos encontrar, no obstante, solo necesitamos una, ya que Tokk, posteriormente, nos entrega la que posee a cambio de que logremos conseguir la primera. En el escenario no se nos muestra una referencia de como es la llave a encontrar. En la versión original, se entiende que no nos muestran una referencia a la llave de piedra porque esta se encuentra dentro de la bolsa de Tokk. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera un error de subtraducción la falta de información en la versión meta sobre la ubicación de la llave de piedra en la bolsa de Tokk, porque la traducción no incluye la información necesaria para el entendimiento del sentido del texto original. En la versión original, el juego nos invita a descubrir cómo es la llave, sin embargo, la versión meta, nos da a entender que nos la muestran, pero no se puede apreciar nada en el escenario. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "como esta" por ". Sucede que tengo una en mi bolsa" y "una" por "otra".</i></p>							



Ficha de análisis n°13

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
A whole generation of Moki have come and gone since the <b>old</b> mill's wheels last turned.				Toda una generación de moki nació y murió desde la última vez que se movieron las ruedas del molino.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Old: Having lived or existed for many years.				<u>No se encuentra el adjetivo.</u>			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input checked="" type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretraducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a Ori y a "Opher" hablando sobre el viejo molino que es muy antiguo. En la versión meta no se agrega el adjetivo "viejo" al molino, por lo que no se está respetando el sentido del texto origen. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), la falta del adjetivo que describe el estado del molino, en la versión meta, se considera como un error de omisión, porque no se tradujeron elementos existentes en el texto original. En todo el videojuego, en su versión original, se enfatiza que el molino ha estado en el lugar por mucho tiempo, por lo que siempre tiene el adjetivo "old", sin embargo, en la versión meta, en el fragmento de texto presentado, se ha omitido el adjetivo "viejo". <i>Sugerencia de traducción: Añadir entre "del" y "molino" el adjetivo "viejo".</i></p>							

Ficha de análisis n°14



Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
Go fix what <b>ails</b> it, that the Waters might Flow once more.				Arregla lo que lo <b>aflige</b> , y puede que las aguas vuelvan a fluir.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Ail: To cause difficulty and problems for someone or something. To be ill, or to cause to be ill.				Aflige: Causar molestia o sufrimiento físico. Causar tristeza o angustia moral.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a “Kwolok” y a Ori teniendo una conversación sobre el funcionamiento del viejo molino, Kwolok menciona que la única manera en que Ori pueda llegar hasta su amiga es atravesando el río, para ello, las aguas deben volver a fluir limpias. Para ello, el viejo molino debe ser arreglado, ya que este ayuda a limpiar las aguas, y en aquel momento, estas se encontraban imposibles de atravesar por la contaminación. En la versión meta, se utiliza el término “aflige”, lo cual es incorrecto porque este término no se utiliza para referirse a objetos, sino a personas, en el caso de objetos, de acuerdo al diccionario de la lengua española, se utiliza “aqueja”. El término “aqueja” puede utilizarse para referirse a defectos que causan daño a algo y no a alguien. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) se considera el uso del término “aflige” en la versión meta como un error de falso sentido, ya que se originó por un mal entendimiento del sentido del texto origen, no obstante, no genera un contrasentido o un sin sentido, el molino no es un personaje que siente o interactúa con otros, por lo tanto no puede ser o estar afligido. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “aflige” por “aqueja”.</i></p>							





Ficha de análisis n°15

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
The forest's Memory, <b>bound</b> by Frost in the north.				La memoria del bosque está <b>encerrada</b> en la escarcha del norte.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Bound: A difficult or annoying situation in which you are prevented from acting as you might like.				Encerrar: Meter algo en sitio del que no pueda sacarse sin tener el instrumento o los medios necesarios. Meter a una persona o a un animal en lugar del que no pueda salir.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input checked="" type="checkbox"/>	Contrasentido <input type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretaducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario, “la voz del bosque” explica a Ori que debe ir en búsqueda de “la memoria del bosque”, una centella, para poder ayudar a su amiga a recuperarse. En la versión meta se utiliza el término “encerrada”, y es incorrecto debido a que “la memoria del bosque” no se encuentra encerrada, sino atrapada en la escarcha del norte. El término “encerrar” se utiliza para referirse a un animal o persona que no puede escapar de un lugar, y que probablemente necesite ayuda o herramientas para salir, sin embargo “la memoria del bosque” no es un animal o una persona, esta centella simplemente necesita una guía para salir del lugar. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) se considera la utilización de “encerrar” en la versión meta como un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, sin embargo, no genera un contrasentido o un sin sentido. En la versión original no se especifica que “la memoria del bosque” se encuentra atada o encerrada en una habitación, y que para liberarla se requieren instrumentos, todo lo contrario, solo basta con llegar al lugar para encontrarla y hacer que nos siga. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “encerrada” por “atrapada”.</i></p>							

Ficha de análisis n°16

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
Spurred				-			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Spur: Something that encourages an activity or development or makes it develop faster.				<u>No se especifica de quién se habla.</u>			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario, vemos a Ori y a Tokk hablando sobre una enorme criatura llamada "Shriek" que pasa cerca de ellos unos segundos antes. En la versión meta, no se especifica de quien realmente está hablando Tokk, sin embargo, en la versión original, sí se especifica que Tokk habla de Shriek, en orden de evitar una mala comprensión de su mensaje. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) la falta de especificación sobre de quién se habla en la versión meta se considera un error de subtraducción, porque no se incluye información necesaria para el entendimiento del sentido del texto original. Es necesario especificar que Tokk habla de Shriek, y no tentar a la confusión de que habla de sí mismo. <i>Sugerencia de traducción: Añadir "ella" entre "que" y "haya".</i></p>							



Ficha de análisis nº17

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos a analizar en la versión original				3.2. Términos a analizar en la versión meta			
When darkness came, Moki came to check the Mouldwood Depths,				Cuando llegó la oscuridad, Kwolok <b>envió</b> a los moki a comprobar el Abismo de Bosquemoho...			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
-				Enviar: Encomendar a alguien que vaya a alguna parte.			
Fuente:		<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>		Fuente:		<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario podemos ver a unas criaturas llamadas "Moki" y a Ori. En la versión original, estas criaturas le comentan a Ori que cuando llegó la oscuridad, revisaron el "Abismo de Bosquemoho", no obstante, no mencionan que "Kwolok" les haya ordenado hacerlo, cosa que si mencionan en la versión meta, lo cual es erróneo. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001) la mención de esta información en el texto meta, donde los Moki dicen que Kwolok los envió, se considera un error de contrasentido, porque la traducción traiciona la intención del autor en la versión original. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "Kwolok envió a los Moki a" por "Nosotros, los Moki, vinimos a".</i></p>							

Ficha de análisis n°18



Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
Sightless				-			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Sightless: Unable to see				-			
Fuente:		https://dictionary.cambridge.org/es/		Fuente:		https://dle.rae.es/	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a “la voz del bosque” y a Ori hablado sobre “los ojos del bosque”, la “voz del bosque”, en la versión original, le dice a Ori que los “ojos del bosque” se hundieron en la noche más oscura, haciendo referencia a una cueva profunda y muy oscura, pero en la versión meta, la voz del bosque no resalta lo oscura que es la cueva. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) la falta de traducción del calificativo “sightless” en la versión meta se considera un error de subtraducción, porque no se incluyó en la traducción la información necesaria para el entendimiento del sentido del texto origen. En la versión original, se busca enfatizar la manera en que la oscuridad puede dejarnos ciegos, no obstante, no encontramos este énfasis en la versión meta. <i>Sugerencia de traducción:</i> <i>Añadir después de “noche” el calificativo “más oscura”.</i></p>							





Ficha de análisis n°19

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Términos en la versión original				3.2. Términos en la versión meta			
My time has come and gone. A new age must begin.				Ha llegado mi hora. Debe comenzar una nueva era.			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición de los términos en la versión original				5.2. Definición de los términos en la versión meta			
My time has come: It is said by a person at the right moment he/she dies.				Ha llegado mi hora: En el contexto presentado, es una frase que se dice durante los últimos instantes de vida.			
Fuente:		https://dictionary.cambridge.org/es/		Fuente:		https://dle.rae.es/	
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido <input type="checkbox"/>	Contrasentido <input checked="" type="checkbox"/>	Sin sentido <input type="checkbox"/>	Adición <input type="checkbox"/>	Omisión <input type="checkbox"/>	Hipertraducción <input type="checkbox"/>	Sobretraducción <input type="checkbox"/>	Subtraducción <input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a “Ori” escuchando las palabras del “Sauce del espíritu”. El Sauce del espíritu le dice a Ori que ya no puede cargar más a “Seir”, y que para devolverle la vida al bosque de Niwen, debe ser él quien lo cargue. En la versión meta el Sauce del espíritu se despide diciendo “ha llegado mi hora” dando a entender que se encontraba aún vivo, sin embargo, esto no es cierto, ya que en la versión original, Sauce del espíritu ya había fallecido hace mucho tiempo atrás. En la versión original, se da a entender que el Sauce del espíritu revive por unos instantes para comunicarle su mensaje a Ori, y que su momento de gloria quedo atrás, aquel momento en que el aún podía cargar a Seir. Según Delisle (citado por Hurtado, 2001), se considera el uso de los términos “ha llegado mi hora”, en la versión meta, como un error de contrasentido, porque traiciona la intención del autor en la versión original. La expresión “ha llegado mi hora” en la versión meta no encaja porque el día de la muerte del Sauce del espíritu ya había sucedido hace mucho tiempo atrás, y no va acorde con el sentido de la versión original, donde el Sauce del espíritu vuelve a la vida por unos instantes. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar “Ha llegado mi hora” por “Mi momento quedó atrás”.</i></p>							

Ficha de análisis n°20

Errores de traducción al español de videojuegos de aventura norteamericanos, Lima, 2020

1. Nombre del videojuego:				Ori and the Will of the Wisps			
2. Captura de los escenarios:							
2.1. Versión original				2.2. Versión meta			
							
3. Términos a analizar:							
3.1. Término en la versión original				3.2. Término en la versión meta			
It <b>was</b> the will of the wisps				<b>Gracias</b> a la voluntad de las centellas,			
4. Categoría:				Error de traducción			
5. Definición de los términos a analizar:							
5.1 Definición del término en la versión original				5.2. Definición del término en la versión meta			
Was: Used to describe someone or something in past tense.				Gracias: Don o favor que se hace sin merecimiento particular; concesión gratuita.			
Fuente:	<a href="https://dictionary.cambridge.org/es/">https://dictionary.cambridge.org/es/</a>			Fuente:	<a href="https://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>		
6. Tipología de error de traducción:							
Falso sentido	Contrasentido	Sin sentido	Adición	Omisión	Hipertraducción	Sobretraducción	Subtraducción
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Análisis y sugerencias:							
<p>En el escenario vemos a Ori convertido en un árbol espiritual luego de unirse a Seir, quien es la fusión de todas las centellas. Ori es quien narra el final de la historia, y menciona, en la versión original, que fue la voluntad de las centellas que el bosque de Niwen reviviera, sin embargo, en la versión meta, Ori menciona que fue gracias a la voluntad de las centellas que el bosque sanara, esto es falso, porque la voluntad de las centellas era solamente sobrevivir. No fue gracias a la voluntad de "las centellas" que el bosque fuera restaurado, sino gracias a la voluntad de Ori, quien sí buscaba restaurar el bosque. De acuerdo a Delisle (citado por Hurtado, 2001) el término "gracias" en la versión meta se considera un error de falso sentido, porque se originó de un mal entendimiento del sentido del texto origen, sin causar un contrasentido o un sin sentido, fue la voluntad de las centellas que el bosque sanara, pero no fue gracias a ellas, fue gracias a Ori. <i>Sugerencia de traducción: Reemplazar "Gracias" por "Fue".</i></p>							

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHAS DE ANÁLISIS POR EXPERTO

Quien suscribe, **Lic. Elva Diana Velarde Robles**, mediante la presente hago constar que las 20 fichas de análisis para la tesis, con el objetivo de obtener el **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**, titulada **“ERRORES DE TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS DE AVENTURA NORTEAMERICANOS”, LIMA, 2020**”, elaboradas por **Edson Franz Rojas García**, estudiante de décimo ciclo de la carrera de Traducción e interpretación de la Universidad César Vallejo, reúnen los requisitos suficientes y necesarios para considerarse válidas y confiables, y por tanto, aptas para ser aplicadas en el logro de los objetivos que se plantearon en la investigación.

Atentamente,

Lima, 24 de octubre de 2020



Lic. Diana Velarde Robles  
CTP N°0703