



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

Errores en la traducción del subtítulo de videojuegos: Grand Theft Auto V del inglés al
español, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Traducción e Interpretación

AUTOR:

Kagio Holguer Gamarra Chávez (ORCID:0000-0003-1821-6136)

ASESORA:

Mgr. Betty Maritza Gálvez Nores (ORCID: 0000-0003-0052-7956)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la calidad y servicio

Lima – Perú

2019

DEDICATORIA

A mis colegas en traducción audiovisual, a
mis padres y hermanos.

AGRADECIMIENTO

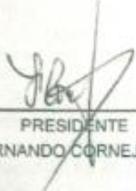
A Tamayo A. y Camino F., especialistas en Traducción Audiovisual. Aprendí mucho.

A Cornejo F. y Gálvez M. por las asesorías, tiempo dedicado y esos golpes de motivación. Bendiciones siempre.

El jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) KAGIO HOLGUER GAMARRA CHAVEZ cuyo título es "ERRORES EN LA TRADUCCIÓN DEL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: GRAND THEFT AUTO V DEL INGLÉS AL ESPAÑOL, LIMA, 2019".

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 12 (número) doce (letras).

Lima, 04 de julio de 2019.


 PRESIDENTE
 JESUS FERNANDO CORNEJO SANCHEZ


 SECRETARIO
 BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES


 VOCAL
 LAURA LISSET RIOS VALERO

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

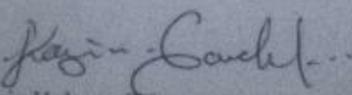
Yo, Kagio Holguer Gamarra Chávez con DNI N° 74037982 estudiante del décimo ciclo 2019 de la Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Idiomas declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Declaro la autenticidad de mi estudio de investigación denominado "ERRORES EN LA TRADUCCIÓN DEL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: GRAND THEFT AUTO V DEL INGLÉS AL ESPAÑOL, LIMA, 2019", para lo cual, me someto a las normas sobre elaboración de estudios de investigación al respecto.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 04 de julio de 2019


Kagio Holguer Gamarra Chávez
DNI N° 74037982

	Pág.
PÁGINAS PRELIMINARES	
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
ÍNDICE	
I.INTRODUCCIÓN	
1.1.Aproximación temática	10
1.2.Marco Teórico	14
1.3.Formulación de problema	22
1.4.Justificación del estudio	22
1.5.Objetivos	23
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación	23
2.2 Métodos de muestreo	24
2.3. Rigor Científico	25
2.4 Análisis cualitativo de los datos	25
2.5 Aspectos éticos	25
III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	26
IV. DISCUSIÓN	44
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. REFERENCIAS	49
VIII. ANEXOS	52
Anexo 1: Matriz de consistencia	52
Anexo 2: Ficha de análisis	54
Anexo 3: Ficha de validación	125

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Errores en la traducción del subtítulo en videojuegos: Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima 2019” tiene como objetivo analizar los errores en la traducción del subtítulo. En esta investigación el corpus de estudio se basó en escenas subtituladas del videojuego de la compañía Rockstar Games, el enfoque fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo, y método de estudio de casos. La técnica utilizada fue la de análisis de contenido y el instrumento fue una ficha de análisis. Se obtuvo como resultado la identificación de 28 casos de error de subtítulo, 17 casos de error de estilo, 14 casos de error de traducción, 11 casos de error terminológico, 2 casos de incoherencia, 2 casos encontrados de error tipográfico y un caso por cadena no localizada. Finalmente, se concluyó que la mayor parte de la tipología de errores encontrados guarda cierta relación entre sí, así mismo la traducción de las expresiones subtituladas no conserva la originalidad del mensaje del videojuego y afectan la jugabilidad.

Palabras claves: traducción audiovisual, videojuegos, error de traducción

ABSTRACT

This research entitled as "Errors in the translation of subtitling in videogames: Grand Theft Auto V from English to Spanish, Lima 2019" has the objective to analyze the errors in the translation of subtitling. In this investigation the corpus of study was based on subtitled scenes of the video game of the company Rockstar Games, the focus was of qualitative type, descriptive level, and method of study of cases. The technique used was content analysis and the instrument was an analysis sheet. The result was the identification of 28 cases of subtitling error, 17 cases of style error, 14 cases of translation error, 11 cases of terminological error, 2 cases of incoherence, 2 found cases of typographical error and one case per non-localized chain. Finally, it was concluded that most of the typology of errors found is related to each other, and the translation of the subtitled expressions does not preserve the originality of the video game's message and affects gameplay.

Keywords: audiovisual translation, video games, translation error

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Aproximación temática

El presente proyecto de investigación titulado «Errores en la traducción del subtítulo de videojuegos: Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima, 2019», se enfoca dentro de los estudios de la Traducción, cuya área especializada es el de la Traducción Audiovisual, campo relacionado a la comunicación audiovisual. Este trabajo surge por el interés en identificar los errores de traducción presentes en el subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, donde el sentido del guion cinematográfico del juego no cumple con una traducción correcta de diálogos, presentando errores de traducción que influyen en el sentido de la historia y jugabilidad del videojuego. Para esto resulta importante una correcta elaboración del proceso de traducción como también una correcta subtitulación en base a parámetros establecidos a fin de superar los errores cometidos y realizar una buena subtitulación como producto para el receptor o jugador.

El subtítulo presentado por el equipo de producción de Rockstar Games, empresa conocida a nivel mundial por la producción de videojuegos que superan los millones de dólares no toma en consideración la calidad de la traducción del subtítulo, se presenta errores o *bugs* como la falta de cadena no localizada, errores tipográficos o por falta de ortografía, errores de traducción, errores terminológicos, incoherencias, errores de estilo y errores de subtítulo. Resultará pertinente que estas compañías creadoras de videojuegos mejoren sus capacidades para presentar la traducción de los subtítulos guiándose del apoyo de traductores especializados en subtitulación. El no cumplimiento de estos impiden una óptima jugabilidad. Teniendo en cuenta estos aspectos, se realizó la indagación en el análisis de la traducción de los subtítulos con el fin de mostrar los errores y la relación de dichos errores en cada traducción que posee el subtítulo del videojuego de acuerdo a la teoría en el cual se basa este trabajo.

Estos subtítulos resultan sin un orden lógico, sin respetar los tiempos de lectura, en donde se vincula los caracteres y la legibilidad. Así mismo en esta investigación, el subtítulo llega a marcar otro concepto del audio original, convirtiéndose en una traducción errónea ya sea por falta de conocimiento o por condensación de la información, dando como resultado una pérdida de información.

De igual modo, existe información pertinente a la Traducción Audiovisual que nos permitirán pronosticar que si no se desarrolla un análisis de errores en el subtítulo del videojuego, se seguirán reproduciendo estos errores inclusive en otros videojuegos, y el interés por parte del usuario disminuirá. Esta investigación permitirá analizar los errores encontrados en el subtítulo y realizar un análisis del error en el subtítulo del videojuego, ya que este en su desarrollo consta de episodios cinematográficos presentando al mismo tiempo el subtítulo en español. Se presentará el campo de estudio con información recopilada a los estudios relacionados de la traducción audiovisual, al subtítulo y a los errores de traducción.

El planteamiento de esta aproximación temática, conlleva a la pregunta: ¿Cuáles son los errores en la traducción del subtítulo en el videojuego Grand Theft Auto V en el 2019? Esta pregunta permitió plantear un análisis de los errores de traducción en el subtítulo del inglés al español y analizar la relación entre estos errores presentados en el subtítulo

En cuanto a esta realidad, existen antecedentes relacionados a este proyecto, en donde se estudian temas relacionados a los errores de traducción, traducción audiovisual y subtítulo, estos son los siguientes:

Vázquez (2018) en su tesis doctoral El error de traducción en la localización de videojuegos estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie, en este trabajo los objetivos se basan en la compilación de un corpus de errores de traducción, el desarrollo de una herramienta para la clasificación de los errores de traducción, realizar un contraste cuantitativo y cualitativo. La investigación posee un análisis cualitativo y cuantitativo de los errores de traducción hallados en un corpus representado por videojuegos que han sido traducidos del inglés al español de España. Como conclusión establece un número de tipologías de errores de traducción, compila un corpus de errores de traducción detectados en los videojuegos, desarrolla una herramienta que permita describir y clasificar los errores de traducción encontrados en un videojuego, realiza un contraste cuantitativo y cualitativo de la presencia de los errores de traducción en videojuegos, llevando así una revisión teórica.

Ma (2015) en su trabajo de investigación de máster Análisis de la traducción de los subtítulos de la película china *White Vengeance* (Rengang Li, 2011) al español, investigación que tiene como objetivos identificar y clasificar los errores en la traducción del inglés y al

español de la película *White Vengeance* de Regang Li (2011), proponer una traducción óptima para enmendar los errores, analizar técnicas utilizadas en la traducción, y servir de puente cultural entre estas culturas. La investigación posee un método cualitativo. Para elaborar este trabajo se encontraron dos versiones del subtítulo traducido al español, una versión subtítulo original en inglés, y una versión en chino. Como resultado se identificó y se clasificó los errores, se creó tablas para recolectar la frecuencia de errores en las versiones, y se utilizó el baremo de corrección de Amparo Hurtado Albir (1996). Como conclusión, el autor menciona que los subtítulos en chino solo presentan una línea ya que es una lengua económica, comparando con los subtítulos en inglés y en español que presentan dos líneas, menciona ciertos aspectos técnicos que no se cumplen, como la mala segmentación de subtítulos, restricciones espaciales, y errores de traducción, la falta de profesionalidad y el desconocimiento de referencias del texto original.

Lendines y Navarro (2015) en su tesis de grado titulado Traducción y subtitulación de un episodio de ficción científica, tesis que expone objetivos como una traducción previa del guion original del inglés al español realizando la corrección, adaptación, para luego enfocarse en el plasmado del subtítulo, también menciona que el propósito del trabajo es plasmar de forma gráfica aspectos del lenguaje que puedan causar problemas en la traducción y en la adaptación de la pantalla, la serie que se analizó fue *In The Flesh*, serie de drama de la cadena británica BBC3. Este trabajo presenta un tipo de investigación descriptiva con enfoque cualitativo. Los resultados hacen referencia a las normas y restricciones del subtítulo. Para la elaboración del subtítulo usaron Aegisub, software gratuito para la producción de subtítulos, también presentaron una tabla organizada en el término, la escena, el tipo de problema, la técnica de resolución, y la solución final. Las conclusiones cambiaron las expectativas de estos autores, llegando a detectar errores, realizar una revisión y posterior corrección de acuerdo a las normas aprendidas. Se consta también del uso de la condensación de la información ya que toda etapa de traducción implica una pequeña pérdida en contraste con el original.

Franco (2015) en su tesis titulada Análisis de los errores de traducción en la subtitulación de la película *Freedom Writers*, trabajo que tiene como objetivos identificar problemas de traducción propios a la modalidad audiovisual, identificar los tipos de errores en la subtitulación estándar, errores que afecten la comprensión, determinar si surgen errores relacionados a la información visual y no verbal a través de una taxonomía de errores de

traducción y proponer una traducción mejorada para una mejor calidad. El trabajo tiene un enfoque descriptivo. Para la elaboración se realizó un análisis de la información del audio de la versión original y de otras tres versiones subtituladas traducidas por otras compañías, también se empleó una taxonomía de los errores a fin de poder proponer una traducción óptima para el subtitulado en español. Los resultados se basan en el análisis del texto subtitulado, demostrando errores que causan confusión en el texto original. En conclusión, el autor consideró que se detectaron errores de subtitulación, aplicando una taxonomía propuesta en la que se presentaron categorías para cada tipo de error, la detección de errores graves por falta de conocimiento, y errores de referencias no verbales visuales no traducidas, las cuales no fueron tomadas en cuenta en la traducción.

Vásquez (2014) en su tesis de maestría titulada *El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*, investigación que tiene como objetivos realizar un estudio descriptivo acerca del error de traducción en un texto audiovisual, con miras a un videojuego que ha sido localizado y traducido al idioma español, el autor realiza una revisión teórica del concepto de localización, realiza una revisión de la traducción, ya que plantea la definición del error de traducción y clasificaciones de acuerdo a varios autores. La investigación tiene un enfoque exploratorio y descriptivo. Para el desarrollo se presentó un análisis del corpus, donde se encuentra nuevos casos de errores, errores de reformulación, y errores por falta de espacio para la introducción de un texto. Los resultados presentados por el autor fueron realizados en base al análisis, donde se presenta un mayor número de errores de atribución de sentido, errores de reformulación, errores lingüísticos presentes en el subtitulado

1.2 Marco Teórico

La traducción audiovisual se define mediante la presentación de contenidos comunicativos que funcionan en relación a señales de audio del propio contenido, (ya sea en el diálogo, la narración, los efectos, y la música) como también de señales visuales (imágenes, subtítulos, o textos narrativos en pantalla) todo esto con el fin de emitir un mensaje. Según Baldry y Thibault (2006) la traducción audiovisual es una rama de los estudios de traducción que se preocupa por la transferencia de textos multimodales y textos multimedia hacia otro idioma o cultura. Los textos audiovisuales son multimodales en tanto y en cuanto su producción e interpretación dependa del despliegue combinado de una escala amplia de recursos semióticos o modos, estos incluyen el idioma, imagen, música, color y perspectiva. Los textos audiovisuales son de tipo multimedia en tanto que esta colección de modos semióticos sean liberados al espectador a través de varias plataformas audiovisuales de forma sincronizada, en donde la pantalla va reproduciendo un rol coordinado en el proceso de presentación.

Para Chaume (2001:45) la definición que abarca la traducción audiovisual consiste en que la traducción audiovisual es una modalidad que refleja con suma nitidez la necesidad de utilizar enfoques pluridisciplinarios para así poder acercarse con rigor a su objeto de estudio. En efecto, los textos audiovisuales, por su carácter híbrido, tanto desde el punto de vista textual y genérico —es difícil delimitar dónde acaba un género y empieza otro—, como desde el punto de vista de sus variadísimos contenidos, así como, especialmente, desde el punto de vista de los múltiples códigos de significación que operan simultáneamente en la producción de sentido, incitan al analista a emplear enfoques diversos para intentar comprender mejor tanto la relación entre los elementos que configuran su objeto de estudio, como las claves textuales y contextuales para la transferencia de estos elementos a otra lengua y cultura.

Dentro de la traducción audiovisual, la información a usar para la traducción es enviada de forma simultánea mediante dos canales, el acústico y el visual, los cuales pueden ser verbales o no verbales. Según Bartoll (2012-a: 19) el conjunto de estas cuatro posibilidades (acústico, visual, verbal y no verbal) representan el texto audiovisual.

La traducción audiovisual en los últimos años ha tenido un rol notorio en los diferentes tipos de contenido visual como películas, series, noticias, documentales,

biografías, etc. Este trabajo se enfocará en la modalidad del subtítulado, después del doblaje y el *voice-over*, el subtítulado es una de las modalidades más utilizadas en contenidos audiovisuales.

La modalidad del subtítulado se basa en la producción de fragmentos de textos escritos, estos están posicionados de forma superpuesta en el material visual, normalmente cerca de la parte inferior del marco, mientras que el texto audiovisual es presentado, reproducido o transmitido. Por lo tanto, esto involucra el cambio de un medio hablado hacia un medio escrito. De igual forma, la validación de Díaz-Cintas (2003: 157), el subtítulado es un tipo de discurso textual que muestra características léxicas, sintácticas y ortotipográficas que delimita al discurso.

Díaz (2001) también define el subtítulado como:

una práctica lingüística que consiste en ofrecer, en la parte inferior de la pantalla, un texto escrito que pretende dar cuenta de los diálogos de los actores así como de aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía (carteles, leyendas, pancartas...) o la pista sonora (canciones).
(p.23)

Se pueden identificar diversos tipos de subtítulado de acuerdo a los criterios de presentación formal, lingüísticos o técnicos. Como menciona Martínez (2012) «en este punto rescataremos las explicaciones de Díaz Cintas sobre estas cuestiones». Díaz (2001) presenta la tipología de estos desde la perspectiva de la forma: El subtítulado tradicional, se presenta en frases completas, ya sea de una adaptación reducida o una adaptación bilingüe, este tipo de subtítulado resulta el más frecuente. El subtítulado tradicional reducido se presenta en contenidos de televisión, en donde se presenta un conciso balance de lo que se dice. A excepción del subtítulado tradicional bilingüe, que tiene como característica dos líneas de subtítulado, en la que se presenta dos idiomas, cabe resaltar un idioma en cada línea. Otra versión de subtítulado bilingüe es la que presenta un importante valor educativo y pedagógico, cuya presentación consiste en una transcripción reducida en la primera línea, seguido de la versión traducida en la segunda línea. El subtítulado simultáneo, cuya presentación está vinculada a programas de televisión en vivo, en donde la labor de un intérprete y un mecanógrafo juega un rol, ya que se procesa información de forma directa en la pantalla.

Desde una perspectiva lingüística se establecen dos tipos, el primero consiste en el subtítulo intralingüístico, cuya presentación no consta del cambio de idioma, este tipo de subtítulo se divide en: Subtitulado para sordos o personas con deficiencia en la percepción auditiva, dichos usuarios acceden a la información a través de los teletextos, el subtítulo para la enseñanza de idiomas y el subtítulo de efecto karaoke, presente en canciones o películas musicales. En segundo lugar el subtítulo interlingüístico, cuya presentación consiste en el cambio de un idioma a otro, de tal modo que se realiza un proceso de traducción.

Desde una perspectiva técnica: El subtítulo abierto, consiste en la traducción y la presentación del producto como un tratamiento completo, como es el caso de las películas de cine. El subtítulo cerrado, consiste en la interacción del usuario o espectador con la traducción, se puede decidir si los subtítulos son añadidos al contenido, así mismo de ser opcional, se presenta la elección de otros idiomas.

Para completar la información del marco teórico se requiere detallar el proceso de traducción para llevar un correcto proceso. Cruces (2001) presenta una síntesis de dos esquemas, de Muñoz y Gile, donde proporciona las diferentes fases de dicho proceso.

La primera fase inicia con la reconstrucción de condiciones de enunciación del texto original, por ello se recibe el encargo de traducción por parte de una empresa, cliente, etc. Dentro de esta se hallan las especificaciones de las condiciones, qué, para quién, para qué, cuándo, cómo y dónde. La segunda fase es la de construcción del sentido, en donde se realiza una lectura del texto origen e hipótesis de sentido, a ello se aplica un test de congruencia de arriba-abajo y abajo-arriba. Dentro de esta se aplican conocimientos lingüísticos de la lengua origen, conocimientos extralingüísticos (conocimiento del tema) y la búsqueda terminológica de la lengua origen y la búsqueda documental. La tercera fase radica en la reformulación del texto traducido en donde prima la búsqueda terminológica de la lengua a traducir, búsqueda documental, la aplicación de conocimientos lingüísticos y las competencias redaccionales. La cuarta fase es la revisión que implica la aceptabilidad y la adecuación. La quinta fase representa el producto final, que es la propuesta de traducción establecida.

De igual forma existe un proceso para el subtítulo, por eso Rica (2016) incluye los siguientes pasos.

En primer lugar, es importante realizar el visionado del video completo, fijar factores que puedan resultar problemáticos y tomar nota de estos. El segundo paso consiste en la creación de los subtítulos traducidos y ajustados creando el adecuado tiempo de entrada y salida, además comprobar las cuestiones técnicas, lingüística y ortotipográficas. El tercer paso, es la revisión del producto culminado donde es necesario una revisión completa prestando atención a las cuestiones antes mencionadas. Finalmente, se necesitaría un control de calidad con los subtítulos ya terminados, revisados y completos, este proceso puede ser llevado por una persona diferente, o el mismo traductor/ subtitulador.

Así mismo es importante tomar en cuenta los aspectos más destacados para la subtitulación, A ello Muñoz (2017) presenta nueve aspectos.

El primero consiste en el número de líneas, en las producciones audiovisuales de cine y televisión resulta común encontrar un máximo de dos líneas. Sin embargo muchos videojuegos exceden este límite, por ello Muñoz (2017) indicó que «se debe hacer lo posible por utilizar hasta dos líneas en el caso de cinemáticas, donde no se ofrece la posibilidad de pulsar un botón para avanzar en el diálogo» (p.77).

El segundo aspecto se basa en el número de caracteres por línea, a esto Muñoz (2017) mencionó que «sabiendo que cada juego es un mundo, y a pesar de que no hay un consenso generalizado, un máximo de 40 caracteres por línea debería ser suficiente para ofrecer una traducción completa y legible para el jugador» (p.77).

El tercer aspecto radica en los puntos suspensivos, esto indica que existe una duda o pausa en la participación de los personajes. También sirve para indicar que un subtítulo está inconcluso y que este seguirá su curso en el siguiente. Sin embargo Díaz y Remael (2007) indicaron que, tiene más sentido no usar puntos suspensivos para ahorrar caracteres, debido al esfuerzo realizado para la condensación de los subtítulos largos de los videojuegos.

El cuarto aspecto radica en la segmentación óptima de los subtítulos, por ello es importante segmentar cada línea de forma clara y evitar la separación de sintagmas Muñoz (2017) indicó que «se suele recomendar utilizar una estructura piramidal» (p. 78) sin embargo es importante que el mensaje prime.

El quinto aspecto consiste en condensar los subtítulos, a ello Muñoz (2017) indicó que «hay que prescindir de lo que no es relevante para que se entienda el mensaje, lo que en

ocasiones obligará al traductor a reformular el original para expresar lo mismo con otras palabras». (p. 78)

El sexto aspecto es el uso de mayúsculas, este uso es reservado para el subtítulo de rótulos, textos escritos que se hallan en la imagen, a ello Muñoz indicó que «Debido a que normalmente son frases sin verbo, las traducciones de rótulos no terminan con punto final» (p. 79).

El séptimo aspecto consiste en el uso de signos de interrogación y exclamación, por ello se debe evitar el uso doble de exclamaciones o interrogaciones en el subtítulo de videojuegos.

El octavo aspecto se basa en el uso de la cursiva, este sirve para indicar voces en *off*, sin embargo es poco habitual su implementación. A ello, Muñoz (2017) indicó que «en caso que sea posible, se debería aprovechar su uso».

El noveno aspecto es el uso de comillas, estos indican un pensamiento o frase dicha por otra persona o el mismo personaje, de igual forma enfatiza algún sentido irónico.

Sin embargo, la realidad de los videojuegos hace contrastes de ciertos errores que se pueden encontrar en el subtítulo. Los errores de traducción en el subtítulo de videojuegos se presentan de acuerdo al avance del videojuego, a esto Muñoz (2017) presenta los bugs lingüísticos, que son simplemente los errores que se analizaron. Los *bugs* según la FUNDEU (2013) hacen referencia al “Fallo, imperfección, anomalía, defecto o error (inesperados) que son alternativas en español para sustituir el anglicismo *bug*, común en textos sobre informática, redes sociales y tecnología digital.” Muñoz (2017) presenta una lista de lo que él nombra como *bugs* lingüísticos, expuestos en la traducción de videojuegos. Un bug consiste en un error informático; el origen de este término se dio en 1945, cuando una computadora resultó averiada a causa de un insecto. Por tal motivo, cuando un software presenta algún tipo de error, se indica que posee un *bug*. Debido a que los videojuegos son valorados como un tipo de software, también se menciona que estos presentan *bugs*, cabe resaltar que el mundo de la localización es claro, por ello se distinguen entre “*bugs* de funcionalidad” y “*bugs* lingüísticos”.

A ello, Muñoz (2017) sostiene que los *bugs* de funcionalidad perjudican la experiencia del videojuego, indistintamente del contenido lingüístico, ya que estos afectan la funcionalidad propia de los videojuegos.

Los *bugs* lingüísticos están anexados con la localización de videojuegos, por ello si existe un error ortográfico o un error de traducción en el subtítulo, se considera un *bug* lingüístico.

Esta tipología es una propuesta exclusiva planteada dentro del terreno de la traducción de videojuegos. Esta lista enumerada consta de quince tipos los cuales no están agrupados entre sí.

El primero, consta de los problemas de fuente, estos se ocasionan cuando el conjunto de caracteres de la fuente usada no incorpora caracteres exclusivos de un idioma. Por ejemplo, estos pueden presentarse cuando un carácter no se muestra de forma correcta, el exceso de espaciado en contraste con el resto.

El segundo consiste en la implementación de texto incorrecta, en circunstancias por alguna omisión del desarrollador. Esto se presenta cuando un texto que debería de estar en otro idioma, no lo está, y resulta en una implementación errónea del texto. La tercera denominada, cadena no localiza, es un *bug* o error que se presenta con la no presencia de la cadena de texto traducida en la pantalla.

El cuarto tipo, error tipográfico o falta de ortografía, los cuales son fáciles a detectar y corregir, por ello resulta importante acudir a la consulta de diccionarios actualizados de la lengua. Estos a la vez deberían resultar en los menos comunes, ya que se utilizan correctores ortográficos antes de plasmar el texto traducido, lo cual ayuda a resolver errores de ortografía o erratas. El quinto tipo, error gramatical, se presenta debido al desconocimiento vasto de la lengua, por ejemplo la incorrecta conjugación de verbos.

El sexto tipo, el error de traducción, uno de los errores más importantes de localizar y modificar, se da cuando se presenta información incorrecta al receptor, resulta importante detectar cuándo una frase traducida no contiene el mismo mensaje que el texto original y este a su vez puede perjudicar la trama del videojuego, resultará relevante la revisión del contexto.

El séptimo tipo, solapamiento de texto o texto solapado, consiste cuando el texto no cabe en el interfaz debido a que resulta extenso o simplemente no respeta las limitaciones de espacio mencionadas por el cliente. También los propios desarrolladores del videojuego no prevén correctamente los límites por ello la producción de estos errores.

En octavo tipo, el truncamiento o texto truncado, opuesto al texto solapado, ya que no se desborda, el texto truncado consiste en aquellos textos no presentados en el interfaz de forma entera por algún motivo. El noveno tipo, el error terminológico, este está relacionado al uso de glosarios con terminología clave, debido a que no hay un seguimiento del glosario, ya sea por despiste, o modificación del término posteriormente.

Como décimo tipo, la incoherencia, error relacionado con la terminología referente a la traducción de un término que resulta traducido de diferentes formas en el texto del videojuego. El onceavo, el incumplimiento de instrucciones o directrices, *bug* o error relacionado con las indicaciones a cumplir por parte del cliente o las mismas indicaciones del proyecto. La posibilidad de tener una guía de estilo de cada idioma en la que se localiza un videojuego y que esta no sea imitada podría tomarse en cuenta como un error de este tipo.

Como doceavo, el error de estilo, es de carácter subjetivo y los cambios no pueden ser siempre justificables, ya que el traductor puede proponer una versión, pero esta puede ser modificada por el *tester*. Sin embargo, si se informa un *bug* de estilo, corresponde justificarlo claramente ya que una traducción debe modificarse si en principio es válida.

Como treceavo, error de subtítulos, el subtítulo puede presentar todo tipo de errores, sin embargo los más comunes son: La falta de subtítulos, debido a la omisión al subtítular un diálogo. La mala sincronización del subtítulo, ya que pueden presentarse anticipadamente o tardíamente. Lectura en el subtítulo, debido a la presentación de una traducción extensa o la existencia de problemas de tiempos. Segmentación incorrecta del subtítulo. No coincidencia del subtítulo con el audio.

Como catorceavo, el error de audio, puede presenciarse en diferentes tipos: el diálogo no se escucha o no presenta traducción, el audio presentado se escucha anticipadamente o tardíamente, debido a una mala sincronización, el audio no encaja con el contexto del videojuego.

En último lugar, el quinceavo, se tipifica en los problemas culturales, este tipo de error está relacionado con los elementos que pueden resultar confusos debido a la localización.

Se detalla que únicamente para propósito de este trabajo de investigación, se escogieron siete errores o *bugs* lingüísticos de la teoría de Muñoz descrita anteriormente.

1.3 Formulación del problema

En estos últimos años la traducción audiovisual ha sido considerada como una nueva modalidad, esta va acogiendo más investigaciones para poder así obtener una teoría ideal para la traducción del subtítulos, esto se refleja en la recopilación de información que se utilizó para la presente investigación.

Problema general

¿Cuáles son los errores en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima, 2019?

1.4 Justificación del estudio

Con la investigación se busca un aporte a la Traducción Audiovisual de los videojuegos en la modalidad del subtítulo, esto implicará resaltar temas propios de la Traducción Audiovisual e insertarlos en esta área tan desarrollada como son los videojuegos, ya que estos forman parte de un contenido audiovisual comunicativo inclusive cinematográfico, debido a la evolución en la jugabilidad y uso de tecnologías que resultan en una interacción casi real en este campo, teniendo en cuenta el contenido comunicativo, esto aportará información para describir errores presentes y que estos no vuelvan a ser cometidos en la producción de subtítulos dentro de los videojuegos.

Justificación teórica: este proyecto permite conocer conceptos de la traducción audiovisual con un enfoque en la modalidad del subtítulo, el proceso de traducción, el proceso de subtítulo y la presentación de una tipología de errores lingüísticos aplicado a videojuegos, definiciones que contribuyen a la comprensión de este estudio para futuros trabajos de investigación.

Justificación metodológica: el presente proyecto de investigación presenta una ficha de análisis para cada caso. La unidad de análisis del proyecto se basa en el subtítulo de escenas del videojuego Grand Theft Auto V, para esto la elaboración de un instrumento como la ficha de análisis busca encontrar los errores y la relación entre estos.

Justificación práctica: los errores en el subtítulo de un videojuegos permitirá aplicar una tipología para determinar errores lingüísticos encontrados en cada caso de subtítulo, para así evitar que estos problemas se presenten en futuros trabajos de contenido

audiovisual afectando la calidad del contenido original. Por lo tanto, la presentación de conceptos presentados por diferentes autores es fundamental.

1.5 Objetivos del trabajo de investigación

Objetivo General

Analizar los errores en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima, 2019.

Objetivo Específico

Analizar las relaciones entre los errores de la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima 2019.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, a esto Hernández et al. (2010) menciona que no se presentan datos estadísticos, y también “utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (p. 7).

De igual forma, la presente investigación no presenta hipótesis, ya que en un trabajo de investigación de tipo cualitativo se generan en el proceso, se modifican según resultados encontrados y no se prueban estadísticamente. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

El tipo de investigación es de tipo básico, según Hernández et al. (2010) este tipo de investigación básica se da cuando se proporcionan conocimientos y teorías al tema a investigar.

Así mismo, se usó el diseño descriptivo no correlacional en donde se observarán las características o propiedades de la unidad de análisis, que son casos del subtítulo del videojuego. Se usó el método de estudio de casos. Según (Yin, 1994,; Meyer 2001 citado en Vasilachis, 2014) los estudios de casos combinan procedimientos cuantitativos y cualitativos, enfatizando la preeminencia de los últimos (p.223). Así mismo para Rojo (2013) “En traducción la etiqueta de estudio de casos se interpreta de manera abierta y flexible desde

la forma que abarca los estudios de comportamiento de uno o más traductores hasta el análisis del corpus”

El corpus de la investigación se compone de la cinematografía y escenas del videojuego Grand Theft Auto V que consta de un aproximado de 12 horas de jugabilidad, este videojuego fue lanzado en el año 2013 por la compañía Rockstar Games, presenta un escenario del mundo real, inspirado en la ciudad de Los Angeles, en California, sin embargo en el videojuego se denomina Los Santos, en donde como jugador uno puede llegar a elegir hasta cuatro protagonistas. Este videojuego consta de subtítulos en varios idiomas, se tomará en cuenta el subtítulo del inglés al español para realizar el análisis de errores en la traducción del subtítulo.

Este videojuego presenta un lenguaje vulgar en muchas de sus cintas cinematográficas, las categorías que le dan a este videojuego es el de crimen, violencia, y calificado apto para un público mayor de 18 años.

En este proyecto se realizó la indagación de teorías aplicadas a la traducción audiovisual, subtítulo y videojuegos, con el fin de tener una base del conocimiento relacionado a este campo. Una vez que el tema se seleccionó, se establecieron las categorías del proyecto. Enmarcado posteriormente, la problemática, el problema general, de igual forma resaltar el objetivo general y los objetivos específicos de este proyecto. A partir de ello, se comenzó con la elaboración del marco de teorías para la ejecución del proyecto.

2.2 Método de muestreo

Dentro de las investigaciones cualitativas, el muestreo es de tipo no probabilístico, de tipo por conveniencia, debido a que la selección de los datos no parte de una probabilidad, sino que depende de las características y la toma de decisión del investigador. (Hernández, et al, 2014)

Unidad de análisis:

Videojuego: Grand Theft Auto V

Unidad muestral:

Se analizaron 35 casos de expresiones traducidas del inglés al español en la cinematografía y escenas del videojuego Grand Theft Auto V

El muestro de la presente investigación es no probabilística ya que cada elemento que conforma la población tiene una probabilidad de ser elegido para la muestra por parte del investigador, de acuerdo a su criterio. (Arias, 2012)

2.3 Rigor científico

Con el fin de comprobar la veracidad del contenido, se realizó la validación de la ficha de análisis para los errores del subtítulo que se encontraran en el corpus determinado, estas validaciones fueron hechas por tres expertos en el área de traducción, los cuales se dividen en dos traductores y un metodólogo, quienes comprobaron que los campos presentados en dicha ficha de análisis cumplan con los objetivos del presente trabajo de investigación.

2.4 Análisis cualitativo de los datos

Para el análisis de los errores en el subtítulo, se usó las tablas y un gráfico circular para describir cuantitativamente nuestros resultados de nuestra categoría. Así mismo se empleó la ficha de análisis donde se colocará el subtítulo original del videojuego, es decir la versión en inglés, que va de acuerdo al audio original, seguido de la versión subtítulo traducida al español, en donde al identificar un error de traducción o un error de subtítulo se marcará con un aspa, y por último el análisis del error del subtítulo en donde se profundizarán los términos usados, análisis del subtítulo, y finalmente así la descripción del problema de acuerdo a los casos que se presentan, para ello la presente investigación parte de la elección de escenas del videojuego en ambos idiomas.

2.5 Aspectos éticos

El presente proyecto de investigación respetará los marcos de investigación de acuerdo a las normas de redacción APA. Así mismo no se realizarán alteraciones a los resultados de las fichas de análisis.

III. Descripción de Resultados

Cuadro 1

Los siguientes resultados se basan en los objetivos presentados. Se analizó los errores en la traducción y la relación entre estos errores presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V.

Ficha nro. 1

T.O.	T.M.	Subcategorías
There's enough here for us all to enjoy!	¡Aquí hay más que suficiente para todos!	Error de traducción Error de estilo

La expresión «There's enough here for us all to enjoy» resultó ser traducida como «¡Aquí hay más que suficiente para todos!». Dicha expresión presenta un error de traducción ya que no presenta una traducción para el término «enjoy» que según *Longman Dictionary* quiere decir disfrutar o gozar algo. Dicha expresión exhibe información incorrecta al receptor y la expresión traducida no contiene el mismo mensaje que el texto original. También se presenta un error de estilo ya que no la oración no resulta legible al leerla, este error es de carácter subjetivo.

Ficha nro. 2

T.O.	T.M.	Subcategorías
Money isn't an issue.	No voy corto de dinero.	Error de traducción Error terminológico Error de estilo

La expresión «Money isn't an issue.» que presenta una traducción de «No voy corto de dinero» presenta información incorrecta al receptor ya que no se presenta una correcta traducción del subtítulo de «Money is not» que quiere decir «el dinero no es...». También corresponde a un error terminológico pues el término «issue» según *Langenscheidt Diccionario Básico* significa problema, asunto o punto. También se clasificó como un error de estilo ya que la oración no es tan legible, estos cambios son subjetivos y no pueden ser siempre justificables.

Ficha nro. 3

T.O.	T.M.	Subcategorías
We ain't girl scouts.	No somos hermanitas de la caridad.	Error de traducción Error de estilo Error terminológico

La expresión «We ain't girl scouts.» resultó ser traducida como «No somos hermanitas de la caridad.». A ello se puede considerar que existe, un error de traducción al presentarse información incorrecta ya que no contiene el mismo mensaje del texto original. El término *scout* buscado en *Collins Dictionary* define como explorador. También existe un error terminológico, este relacionado al uso de terminología clave, se puede analizar que los términos «girl scouts» están asociados al escultismo y que según la RAE viene del inglés y se usa para designar al movimiento juvenil de implantación internacional fundado en Inglaterra en 1908 con el nombre de «Boy Scouts» y para designar a este movimiento el uso más extendido es, escultismo, también es posible usar los términos escutismo, scoutismo y escautismo. Por ello, si se hace referencia a una persona, en este caso «girl scouts» el término correcto será escultista o exploradoras. Finalmente se consideró también que representa un error de estilo por la legibilidad este resulta subjetivo, sin embargo este se puede justificar usando una referencia como en este caso, es válido mencionar la explicación de la RAE.

Ficha nro. 4

T.O.	T.M.	Subcategorías
than we can get back from him in the exorbitant interest rate payments.	que lo que sacaremos con los intereses de usura.	Error de estilo Error de subtítulo

La expresión subtitulada «que lo que sacaremos con los intereses de usura.» representa un error de estilo, es subjetivo y no siempre se puede justificar el cambio inclusive algunas empresas prefieren denominar a este tipo de bug o error como bug de mejora de legibilidad o claridad, tal es el caso. También se puede decir que en cuanto al número de caracteres por línea, en la actualidad no existe una gran variedad de opiniones ni un criterio único, debido a que es normal a que el cliente ponga los límites. Sin embargo, Díaz Cintas y Remael (2007:84) mencionan que el límite se basa en 37 caracteres en el cine e inclusive este puede llegar a los 41 caracteres. Mientras Muñoz (2017) indica que al saber que cada videojuego es un mundo y a pesar de que no hay un consenso general, plantea que un máximo de 40 caracteres por línea debería ser idónea para brindar una traducción completa y legible para la jugabilidad.

Ficha nro. 5

T.O.	T.M.	Subcategorías
Don't "Dad" me, you little shit. You better hope she's still seaworthy	Ni "papa" ni hostias, tonto del culo. Espero que todavía sirva para navegar.	Error de traducción Error de estilo Error de subtítulo

Esta expresión traducida al español como «Ni "papá" ni hostias, tonto del culo. Espero que todavía sirva para navegar.» presenta errores de traducción, ya que según Muñoz (2017) se presenta información incorrecta. En la primera parte de «Don't "Dad" me, you little shit.» está traducida como «Ni "papá" ni hostias, tonto del culo.» Según *Urban Dictionary* define «Little shit» como «individual who does the exact opposite of what you tell them. They can be extremely annoying and sometimes take it to far» esto quiere decir una persona que hace lo opuesto y que puede resultar irritante, versión diferente al comprenderla. Segundo «You better hope she's still seaworthy» y traducida como «Espero que todavía sirva para navegar.» Según *Collins Dictionary* la traducción del pronombre «you» es «tú», sin embargo en la traducción hacen uso de un pronombre personal en primera persona. También se presenta un error de subtítulo este debido a que se considera que existen más de los 40 caracteres que deberían ser suficientes para brindar una traducción íntegra y clara para el jugador. Finalmente se considera que también existe un error de estilo, este último por las expresiones traducidas en donde se emplea la palabra «hostias» como también en la segunda expresión que la hace de tipo personal, este tipo de error puede resultar subjetivo y no siempre justificable, ya que al traductor le puede sonar bien una expresión y al *tester* otra.

Ficha nro. 6

T.O.	T.M.	Subcategorías
Fuck, man, great. My aunt will be very happy, homie. She wants me dead anyway so she can get the fucking house.	De puta madre. Mi tía se va a poner como loca. De todos modos quiere que palme para quedarse con la casa.	Error de traducción Error terminológico Incoherencia Error de estilo Error de subtítulo

En la expresión subtitulada se logró identificar que se presenta un error de traducción ya que se da información incorrecta al jugador, parte de la expresión «My aunt will be very happy» se halla traducida como «Mi tía se va a poner como loca». Según *The University of Chicago Dictionary* «happy» significa «feliz, contento, alegre». Esta última expresión representa también un error terminológico, «She wants me dead anyway...» como «De todos modos quiere que palme...». Según la *DIRAE* el término palmar es coloquial y hace referencia a «morir, perder en un juego o en una apuesta» este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú. Muñoz (2017) indica que resulta ideal que estos

errores terminológicos sean detectados antes de un control de calidad. Así mismo, se presenta incoherencia, este tipo de bug está relacionado con la terminología, y estos pueden fusionarse y ser denominados como «incoherencia terminológica». También se halla un error de estilo, esto debido al sentido del mensaje en este contexto, este tipo de error es subjetivo ya que al traductor puede sonarle bien una expresión y al *tester* otra. Se halló también errores en el subtítulo, ya que estos superan la cantidad de caracteres recomendados y no dan el tiempo necesario para leerlos.

Ficha nro. 7

T.O.	T.M.	Subcategorías
That's it! That's it! We lost 'em. Now take us somewhere we can get it in, homie.	¡Por fin! Nos hemos librado de ellos. Ahora, llévanos a algún sitio en el que podamos estar tranquilos, colega.	Error de estilo Error de subtítulo

En esta expresión subtítulo se halló errores de estilo, por la frase traducida de «We lost 'em» por «Nos hemos librado de ellos» analizado el contexto del videojuego y la historia, Lamar y Franklin huyen de la policía y buscan un lugar para esconderse, si se traducía de forma simple, el sentido se mantenía y la originalidad también, así mismo los caracteres reducían. Los errores de estilo son subjetivos y puede ser que a un traductor le suena ideal una expresión y al *tester* otra. Sin embargo, los errores de subtítulo se evidencian, ya que en la versión traducida, la primera línea supera los 40 caracteres recomendados por la teoría, así mismo estos no están segmentados de forma clara, y la traducción es larga lo cual genera problemas en el tiempo.

Ficha nro. 8

T.O.	T.M.	Subcategorías
Well nothing says “I love you” like smashing my fucking TV.	No hay mejor manera de decir que te quiero que cargándote mi tele.	Error de traducción Error terminológico Incoherencia Error de subtítulo

Esta expresión traducida presenta errores, el primero de traducción ya que se presenta información incorrecta al jugador «...like smashing my TV.» y esta se presenta como «que cargándote mi tele.», *Larousse Dictionary* define «smash» como «romper, hacer pedazos» así mismo la imagen presenta a Michael destrozando un televisor. Esto a la vez representa un error terminológico ya que para la RAE, cargar es un verbo pronominal coloquial que quiere decir «romper o estropear algo» este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú, en estos errores presentados se considera que no existe un glosario ideal propio del videojuego para contextualizar la traducción. Los errores de terminología son fáciles de pasar por alto y recomienda que cuando un término resulte importante, se compruebe en el glosario y se verifique si la traducción es adecuada. Estos errores también generan incoherencia, este error se relaciona con la terminología empleada, en este caso el verbo «smash» traducido como «cargar». Finalmente esta expresión presenta errores de subtítulo, ya que la cantidad de caracteres recomendada sobrepasa, así mismo no se hace uso de las dos líneas recomendadas en caso que se presente una cinematografía, así mismo presenta una segmentación incorrecta.

Ficha nro. 9

T.O.	T.M.	Subcategorías
Good. The alarm system's linked to the door lock. We'll get a good window if someone talented hacks it.	Muy bien. El sistema de alarma está conectado a la cerradura de la puerta. Si alguien con talento la piratea, tendremos un buen margen de tiempo.	Error de subtítulo

En la expresión traducida y subtitulada se halla con tres líneas, las cuales son incorrectas y según la teoría se debe realizar lo posible para el uso de dos líneas en cinemáticas, así mismo se exceden los 40 caracteres por línea recomendados por el autor. Esto mismo aplica a realizar una correcta segmentación del subtítulo, a esto la teoría indica que por norma, basta con evitar una preposición, determinante o pronombre relativo quede como última palabra de una línea, estos errores presentes al final de la primera y segunda línea.

Ficha nro. 10

T.O.	T.M.	Subcategorías
Hacker. Back office, but this is the person who will determine how long you'll get inside.	El hacker. Es un trabajo poco lucido, pero determinará de cuánto tiempo dispondréis dentro.	Error de traducción Error terminológico Error de estilo Error de subtítulo

La expresión traducida presenta un error de traducción en el término «back office» este traducido como «Es un trabajo un poco lucido» esto representa información correcta al receptor. Según *Oxford Learner's Dictionaries* «back office» se define como «the part of a business company which does not deal directly with the public » esto quiere decir que es la persona de apoyo encargada de ver ciertas operaciones en privado. Este término también representa un error terminológico ya que se en la traducción se tiende a explicar como «Es un trabajo poco lucido» cuando debió de ser traducido como «operaciones o apoyo», esto en relación a la labor que realiza un hacker, por ello este subtítulo traducido no tiene mucho sentido en el contexto. Esto implica también un error de estilo, este puede ser subjetivo ya que al traductor le puede sonar bien una idea y al *tester* otra. Finalmente, los caracteres presentados no son los recomendables para la jugabilidad, así mismo no están correctamente segmentados ya que se recomiendan una estructura piramidal.

Ficha nro. 11

T.O.	T.M.	Subcategorías
Alright. Then this score is ready to go. Come inside and meet the crew.	Muy bien. Pues el golpe ya está preparado. Ven a conocer al equipo.	Error de subtítulo

En esta expresión se hallan errores de subtítulo, primero, la primera línea superan los 40 caracteres recomendados. Así mismo, se presenta la voz en *off* de Lester. En los videojuegos es poco habitual que los desarrolladores usen la cursiva, sin embargo si es posible hacer el cambio de las voces en *off* a cursiva y se debe aprovechar el uso.

Ficha nro. 12

T.O.	T.M.	Subcategorías
Where are you? Are you in a strip club? Grow up! Stop looking for the easy way.	¿Dónde estás? ¿En club de striptease? ¡A ver si maduras! Dejar de ir siempre por el camino más fácil.	Error tipográfico o falta de ortografía Error de subtítulo

En la traducción subtitulada se presenta un error tipográfico, este debido a que en el mensaje «Stop looking for the easy way» resulta una expresión imperativa, la cual en la traducción se presenta como «Dejar» y no como «Deja», por tal motivo la adición de la letra «r» no transmite el mensaje imperativo. También se presentan errores de subtítulo, ya que no cumplen con la recomendación propuesta, no presentan también una correcta segmentación y este subtítulo a la vez expone una voz en *off*, el mismo autor menciona que resulta poco habitual que los desarrolladores la apliquen pero resultaría correcto usar la cursiva.

Ficha nro. 13

T.O.	T.M.	Subcategorías
Our booking office is in the city. I'm afraid I can't help you here.	Nuestra oficina para concretar citas está en la ciudad. Me temo que no puedo ayudarte.	Error de subtítulo

Esta expresión traducida presenta errores de subtítulo. El primero es que no cumple con la recomendación de los 40 caracteres por línea. No lleva una correcta segmentación, ya que los sintagmas están separados. También es recomendable una estructura piramidal o que la segunda línea resulte más larga.

Ficha nro. 14

T.O.	T.M.	Subcategorías
Good. I've got a line on the knockout gas. It's made in some lab on the coast, but	Muy bien. Tengo una pista sobre el gas adormecedor. Lo fabrican en un laboratorio de la costa, pero	Error de subtítulo

En la expresión subtitulada se halla errores de subtítulo ya que no se cumple con los caracteres máximos recomendados ya que un máximo de 40 caracteres por línea resulta suficiente para ofrecer una traducción completa y legible para la jugabilidad. Así mismo se halla errores en la segmentación ya que existe separación de sintagmas, también se recomienda el uso de una estructura piramidal para la presentación del subtítulo. La presentación del subtítulo constituye una voz en *off*, sin embargo la teoría indica que es

poco habitual que el desarrollador del videojuego lo implemente, pero en caso que sea posible, lo correcto sería usarlo.

Ficha nro. 15

T.O.	T.M.	Subcategorías
Now, once it's down you signal Michael, he makes the call.	Cuanto esté desactivado, avisáis a Michael y él dará las órdenes.	Error de estilo Error de subtítulo

La frase subtitulada presenta un error de estilo ya que la traducción de «once» como locución adverbial es «una vez que». Este tipo de error es subjetivo ya que la versión brindada por un traductor puede resultar diferente con la versión del *tester*, también menciona que algunas empresas prefieren llamar a este tipo de error como mejora de legibilidad o claridad. También se presentan errores de subtulado ya que se excede con el número de caracteres recomendados, el no uso de las dos líneas para la cinemática se omite y la mala segmentación del subtulado ya que es largo.

Ficha nro. 16

T.O.	T.M.	Subcategorías
the criminals are believed to have escaped with millions of dollars worth of	Se cree que los criminales han escapado con cuatro millones de dólares en	Error de traducción Error de subtítulo

En esta ficha se presenta un error de traducción, no hay nada peor que entregar información incorrecta al jugador, por lo tanto en el subtulado de «The criminals are believed to have escaped with millions of dollars worth» no se indica un monto de dinero, sin embargo la versión al español « Se cree que los criminales han escapado con cuatro millones de dólares en» representa el error de información dada al receptor ya que se menciona una cifra no mencionada. Se hallan errores de subtulado, ya que estos sobrepasan los 40 caracteres recomendados y en caso de cinemáticas se debe hacer lo posible para el uso de dos líneas.

Ficha nro. 17

T.O.	T.M.	Subcategorías
You can't get her quick enough. The Aztecs are coming. They think you took out Ortega.	Cuanto antes vengas, mejor. Los Aztecas están de camino. Creen que te has cargado a Ortega.	Error de subtítulo

En esta ficha se identificó que se hallan errores de subtítulo, ya que son demasiado largos y no presentan la cantidad de caracteres recomendados. Así mismo no están segmentados correctamente y esto no ayuda a facilitar la legibilidad de los subtítulos y en cuanto a la disposición presentada de líneas se recomienda optar por una estructura piramidal. Así mismo el subtítulo no se presenta en cursiva, ya que este mensaje proviene de una voz en *off*. Para los desarrolladores del videojuego es poco habitual implementar la cursiva, sin embargo en caso de que sea posible, resulta correcto usar la cursiva.

Ficha nro. 18

T.O.	T.M.	Subcategorías
We got to wait till you can slip in there unnoticed. Should give you the time to plan a route to the gas tanker you're rigging up to blow.	Hay que esperar hasta que puedas colarte sin que te vean. Así podrás planear la ruta hasta el camión cisterna que tienes que volar.	Error de subtítulo

La versión del español presenta errores de subtítulo, primero ya que no se cumple con la cantidad de caracteres recomendada. No posee una segmentación adecuada ya que se separan sintagmas y en cuanto a la disposición de líneas se indica que se suele recomendar el uso de una estructura piramidal para la presentación del subtítulo. Así mismo se debió de optar por una condensación ya que como menciona el autor, resulta fundamental condensar los subtítulos para poder transmitir el mensaje original del audio con una menor cantidad de caracteres.

Ficha nro. 19

T.O.	T.M.	Subcategorías
It's business, fella. You wanna discuss it, we're at the farm.	Son negocios, colega. Si quieres discutirlo, estamos en la granja.	Error de subtítulo

La expresión «Son negocios, colega. Si quieres discutirlo, estamos en la granja» presenta errores de subtítulo, debido a que como indica la teoría cada videojuego es un mundo, y a ello un máximo de 40 caracteres por línea resulta suficiente para ofrecer una traducción completa y legible para el jugador. Así mismo, no están correctamente segmentados ya que se recomienda la disposición de líneas de forma piramidal. También se halla un error en la presentación del subtítulo debido a que no lleva cursiva, cuando el audio da a conocer la voz en *off* de un personaje.

Ficha nro. 20

T.O.	T.M.	Subcategorías
Ummm. So, we're headed to Los Santos then?	Ve al parque de caravanas.	Cadena no localizada

La ficha muestra que la expresión «Ummm. So, we're headed to Los Santos then?» no presenta una traducción subtitulada al español, por ello existe una cadena no localizada. Según Muñoz (2017) este tipo de *bug* se presenta cuando una cadena de texto no aparece traducido en pantalla, esto puede resultar debido a que el *tester* no sea precavido o a que el traductor se haya olvidado o a que el desarrollador no haya brindado la cadena de texto en cuestión.

Ficha nro. 21

T.O.	T.M.	Subcategorías
It's poor parenting.	Menudo padre estás hecho	Error de traducción Error terminológico

La expresión presentada «It's poor parenting» se halla traducida y subtitulada como «Menudo padre estás hecho», por lo tanto se brinda una información incorrecta al jugador, según *Lexico Powered by Oxford* «poor» quiere decir «malo, de mala calidad» de acuerdo al contexto de la frase, así mismo «parenting» se define como «el ser padres» también *Merriam-Webster Dictionary* presenta esta definición de «parenting» como «the raising of a child by its parents» esto quiere decir la crianza de un niño por los padres. De igual forma se considera que existen errores terminológicos ya que no son los términos adecuados para dicha expresión y lo más habitual es que se establezca un glosario con terminología clave.

Ficha nro. 22

T.O.	T.M.	Subcategorías
Man, that don't sound too good, homie. Look, I'm on my way.	Parece algo gordo, tío. Voy para allá.	Error de estilo Error de subtítulo

En la versión origen «Man, that don't sound too good, homie.» se presenta traducida como «Parece algo gordo, tío.» según la RAE, algo gordo quiere decir algún suceso importante o muy sonado, la traducción representa un error de estilo ya que se debió de considerar el uso de expresiones más simples debido a la contextualización del videojuego. Este tipo de error es subjetivo y puede resultar que al traductor le suena bien una idea y al *tester* otra. Se halla también errores de subtítulo, ya que se presenta la voz en off de Frank a través

del teléfono. Y como menciona la teoría es poco usual que los desarrolladores la implementen, sin embargo resulta correcto usarlo.

Ficha nro. 23

T.O.	T.M.	Subcategorías
We need to get him out of there before he blabs.	Tenemos que sacarlo de ahí antes de que largue.	Error de traducción Error terminológico

La expresión « before he blabs.» presenta un error de traducción ya que se encuentra traducida como «antes de que largue» sin embargo la traducción de «blab» término informal se encuentra en *Urban Dictionary* y define «When someone gives away a secret they weren't supposed to tell» además en *Collins Dictionary*, versión bilingüe quiere decir «soplar, chismorrear» por lo tanto se hace referencia a chismear o divulgar algo descuidadamente. También representa un error terminológico ya que para la RAE «largar» como término coloquial significa «Contar lo que no se debe, o decir algo inoportuno o pesado.» por lo tanto no se optó por un término neutro adecuado de fácil legibilidad en países latinoamericanos, términos como este son fáciles de pasar por alto, por ello se debe de disponer de un glosario y comprobar si el término es el adecuado.

Ficha nro. 24

T.O.	T.M.	Subcategorías
and we're gonna walk away from this thing clean.	y nos vamos a ir de rositas.	Error de traducción Error terminológico Error de estilo

Se halla un error de traducción ya que «and we're gonna walk away from this thing clean.» se presenta traducido como «y nos vamos a ir de rositas.» El término «clean» según *Collins Dictionary* versión bilingüe presenta este término como un adverbio informal y con un ejemplo que guarda similitud con el subtítulo «he got clean away, se escapó sin dejar rastro» y que de acuerdo al contexto del videojuego se indica que después de realizar la misión saldrán limpios de todo antecedente. Este error se cumple ya que no hay nada peor que dar mala información al jugador. También se halla un error terminológico ya que «away from this thing clean» se presenta como «vamos a ir de rositas», por lo tanto se debió de optar por términos legibles. Esta expresión presenta también un error de estilo, este tipo de error es subjetivo ya que puede resultar que al traductor le suene bien una versión y al *tester* otra.

Ficha nro. 25

T.O.	T.M.	Subcategorías
Okay. Okay. Okay. Uh, you sure you don't want to silence him just to make sure?	Vale, vale. Oye, ¿seguro que no quieres cargártelo, para asegurarnos...?	Error de traducción Error terminológico Error de subtítulo

La expresión «you sure you don't want to silence him just to make sure?» se presenta traducida como «Oye, ¿seguro que no quieres cargártelo, para asegurarnos...?» versión que presenta un error de traducción ya que «silence him» según *Macmillan Diccionario* quiere decir acallar, silenciar, eliminar, por lo tanto no tiene relación con cargar algo. Esto a la vez representa un error terminológico ya que para la RAE, cargar es un verbo pronominal coloquial que quiere decir «matar» sin embargo este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú por tal motivo no se optó por un término neutro adecuado y legible. También se presenta errores de subtítulo ya que como indica el autor, se debe hacer lo posible para usar dos líneas en las cinemáticas, así mismo la traducción subtitulada excede los 40 caracteres por línea recomendados para ofrecer una traducción íntegra y fácil para el jugador, el subtítulo representa una voz en *off* por lo tanto el uso de cursiva resulta correcto.

Ficha nro. 26

T.O.	T.M.	Subcategorías
Remember, Floyd. This can go real wrong, real quick.	Floyd, recuerda que esto se puede ir al garete enseguida.	Error de estilo Error de subtítulo

En el subtítulo de «This can go real wrong, real quick.» se presenta traducida como «esto se puede ir al garete enseguida.», según la RAE, «irse algo al garete» quiere decir «fracasar o malograrse», por lo tanto resulta difícil comprenderla ya que no es una expresión común dentro de los países latinoamericanos como el Perú, sin embargo si se hubiera optado por una traducción neutra y más simple, el sentido hubiera resultado más claro para el jugador. Esto representa un error de estilo, este es subjetivo ya que una versión puede sonar bien al traductor y al *tester* otra. Se hallan también errores de subtítulo, ya que exceden los 40 caracteres recomendados, así como no poseen una correcta segmentación.

Ficha nro. 27

T.O.	T.M.	Subcategorías
fix the market in our favor and we'll right a few wrongs while we're at it.	Vamos a arreglar el mercado a nuestro favor y poner unas cuantas cosas en su sitio ya que estamos.	Error de estilo Error de subtítulo

En la ficha se hallan errores de estilo en las expresiones «fix the market in our favor» presentado como «Vamos a arreglar el mercado a nuestro favor», dicha idea es correcta, sin embargo en el contexto del videojuego, los personajes hablan de amañar el mercado a través del asesinato de un accionista. Así como «we'll right a few wrongs» traducido como «y poner unas cuantas cosas en su sitio» cuando el sentido original resulta en enderezar algunos errores. Este tipo de error es subjetivo ya que no presenta una adecuada legibilidad y al traductor le puede sonar bien una idea y al *tester* otra. Así mismo se presentan errores de subtítulo, ya que no se presentan las dos líneas en caso de cinemáticas, los caracteres exceden en el subtítulo, no se presenta una segmentación óptima ya que por regla, no se deben separar sintagmas.

Ficha nro. 28

T.O.	T.M.	Subcategorías
I wouldn't write off Uncle T.	Yo no descartaría aún a tito T.	Error tipográfico o falta de ortografía Error de subtítulo

La frase « I wouldn't write off Uncle T.» que se presenta subtítulo como « Yo no descartaría aún a tito T.» presenta un error tipográfico en el mensaje «tito T» cuando lo correcto es «tío T» en referencia al personaje del videojuego Trevor Philips. Estos fallos son fáciles de ubicar y corregir, así mismo este tipo de bug debería ser el menos frecuentado ya que la solución a estos problemas es utilizar el corrector ortográfico antes de la implementación de texto. Se presenta un error de subtítulo ya que el personaje Trevor, mantiene una conversación en *off* junto a Franklin y Michael, es poco habitual que los desarrolladores implementen el uso de cursiva para indicar voces off, sin embargo en caso que sea posible se debe aprovechar el uso lo correcto es usarla.

Ficha nro. 29

T.O.	T.M.	Subcategorías
We're not going to make the runway. Going to have to ditch this son of a bitch and hope for the best.	No vamos a llegar a la pista del aeropuerto. Tendremos que hacer un aterrizaje de emergencia y cruzar los dedos.	Error de estilo Error de subtítulo

La expresión «Going to have to ditch this son of a bitch and hope for the best.» se presenta traducida como «Tendremos que hacer un aterrizaje de emergencia y cruzar los dedos.». Según *Collins Dictionary* versión bilingüe «to ditch a plane» quiere decir «hacer un amaraje forzoso» este mensaje guarda similitud con el contenido sin embargo se omite el mensaje explícito de «son of a bitch» dado por el piloto que está cerca a estrellarse, así también «hope for the best», esperar lo mejor, se presenta como «cruzar los dedos». Este tipo de bugs son subjetivos y puede suceder que al traductor le suena bien una idea y al *tester* otra. Existen empresas que denominan a este bug como legibilidad o claridad (*readability improvement*). Se presentan errores de subtítulo ya que los caracteres recomendados exceden los 40, no están correctamente segmentados, ya que se separan sintagmas, se suele recomendar que el subtítulo tenga una estructura piramidal, así mismo se presencia la voz del piloto que está en *off*, por lo tanto el uso de la cursiva resultaría correcto.

Ficha nro. 30

T.O.	T.M.	Subcategorías
I know. We better let this simmer now, way too much heat. Very nice work, Franklin.	Ya lo sé. Se ha montado tanto revuelto que conviene dejarlo estar. Muy buen trabajo, Franklin.	Error de estilo Error de subtítulo

La expresión «We better let this simmer now» según *Collins Dictionary* «simmer down» es un *phrase verb* informal que quiere decir «calmarse o tranquilizarse», así mismo «heat» presenta una adecuada definición a través de un ejemplo en *Collins Dictionary* «to take the heat out of a situation» como «reducir la *tensión* de una situación» por lo tanto el contexto hace referencia a dejar que las cosas se calmen ya que el ambiente está tenso debido a que Franklin acababa de asesinar a un criminal dedicado a los bienes raíces, la versión subtitulada indica « Se ha montado tanto revuelto que conviene dejarlo estar» por ello los errores de estilo son subjetivos ya que al traductor le puede sonar bien una idea y al *tester* otra. Se hallan también errores de subtítulo debido a que exceden el número de caracteres por línea, no presentan una segmentación correcta, el uso de la cursiva debe de aplicar porque se presenta la voz en *off* de Lester.

Ficha nro. 31

T.O.	T.M.	Subcategorías
Leaked what? I thought we had you potty trained two decades ago.	¿Filtrarlo? ¿Ahora te dedicas al reciclaje?	Error de traducción Error terminológico Error de subtítulo

La expresión subtitulada « Leaked what? I thought we had you potty trained two decades ago.» se presenta traducida como «¿Filtrarlo? ¿Ahora te dedicas al reciclaje?» esto representa un error de traducción ya que «leak» es un modismo, *Collins Dictionary* nos brinda este concepto «to go for or have or take a leak (very informal)» quiere decir «echar una meada, mear». Así mismo «potty trained» según *Collins Dictionary* define como «que ya no necesita pañales» por lo tanto en el contexto hace referencia a la enseñanza del control fisiológico en el cuerpo que se da a corta edad, sin embargo la traducción no refleja lo explicado. No hay nada peor que darle al jugador información incorrecta. Así mismo presenta errores de terminología ya que no son los términos adecuados para una óptima legibilidad. También se hallan errores de subtítulo ya que exceden los 40 caracteres recomendados para ofrecer una traducción íntegra y legible para la jugabilidad.

Ficha nro. 32

T.O.	T.M.	Subcategorías
Don't worry. We got a backup plan. Use the harnesses. Rappel from a few floors down.	Cambio de planes. Usad el equipo de emergencia. Saldremos bajando por el edificio. Nos descolgaremos con cuerdas por un lado.	Error de traducción Error terminológico Error de subtítulo

En la ficha se presentan errores de traducción «backup plan» que según *Collins Dictionary* define como «plan alternativo», de igual forma «Use the harnesses.» se presenta subtitulado como «Usad el equipo de emergencia.» cuando la definición de «harnesses» según *Cambridge Dictionary* quiere decir «arnés» en referencia al equipo de correas y hebillas que usan los personajes para la huida, por lo tanto se presenta una información incorrecta. También se presentan errores terminológicos ya que «Rappel from a few floors down.» hace referencia según *Collins Dictionary* a «descender en rápel», la versión subtitulada se presenta como «Nos descolgaremos con cuerdas por un lado.» por lo tanto no presenta por tanto la terminología adecuada. Así mismo se presentan errores de subtítulo ya que la cantidad de caracteres recomendados sobrepasan, no hay una correcta segmentación ya que se separan sintagmas, no se presenta una condensación de los subtítulos, como indica la teoría, la condensación de los subtítulos es fundamental para transmitir el mensaje original con la menor cantidad de caracteres posible.

Ficha nro. 33

T.O.	T.M.	Subcategorías
That's right, this man right here will teach you a little something about moderation.	Eso es, este hombre te enseñará cuatro cosillas sobre moderación.	Error de estilo Error de subtítulo
<p>La expresión «this man right here will teach you a little something about moderation.» presenta un error de estilo ya que en la traducción «este hombre te enseñará cuatro cosillas sobre moderación.» se indica una cantidad no mencionada antes, este tipo de error es subjetivo y puede resultar que al traductor le suene bien una idea y al tester otra. Así mismo se hallan errores de subtítulo ya que se excede el número de caracteres recomendados para una clara legibilidad y así ofrecer una traducción integra.</p>		

Ficha nro. 34

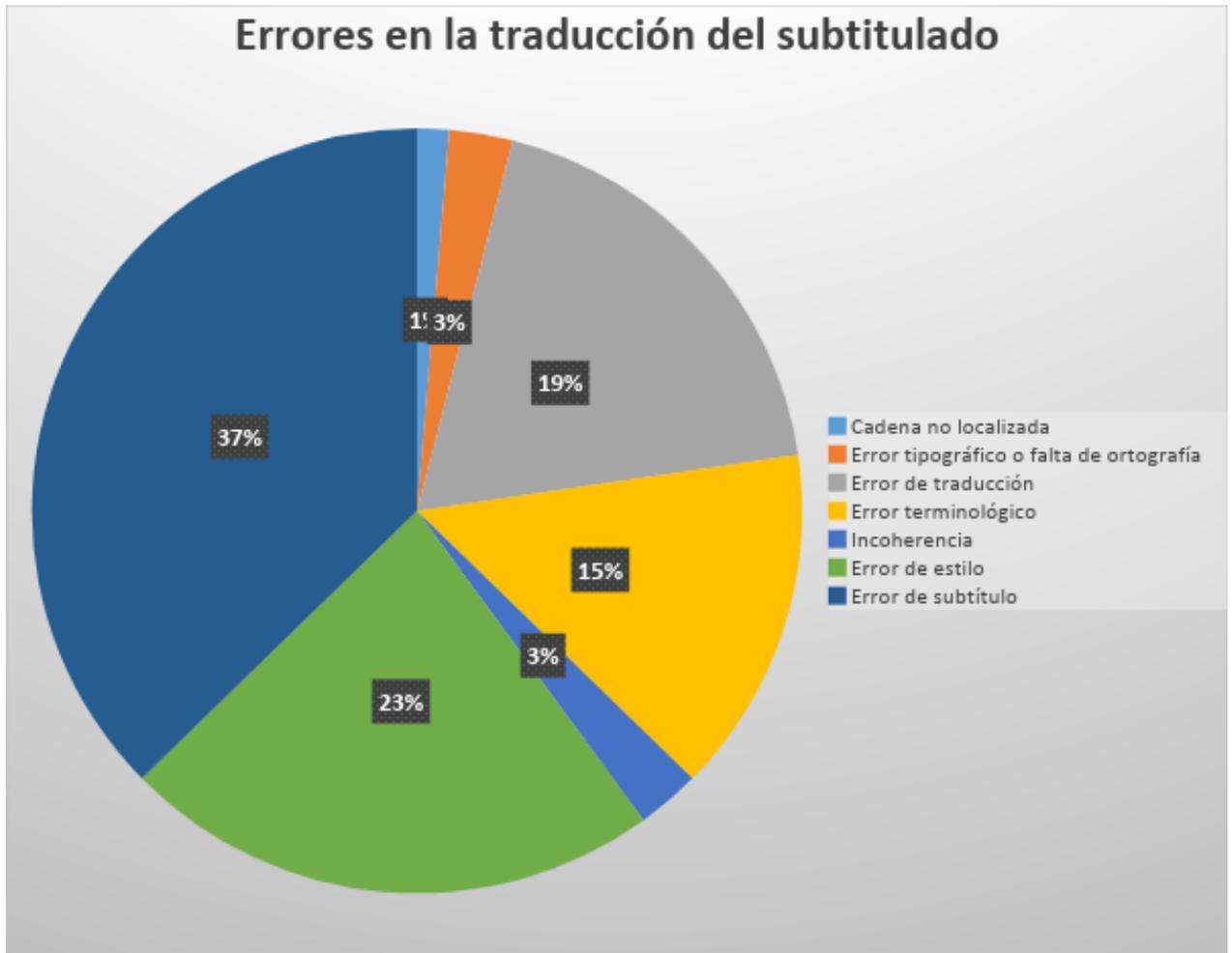
T.O.	T.M.	Subcategorías
Tao Cheng's credit card just bought a magnum at the beach club in Pacific Bluffs.	Acaban de comprar una botella de las grandes en el club de playa de Pacific Bluffs con la tarjeta de crédito de Tao Cheng.	Error de estilo Error de subtítulo
<p>La expresión original «Tao Cheng's credit card just bought a magnum» se presenta traducida como «Acaban de comprar una botella de las grandes...» el concepto de <i>magnum</i> que proviene del latín y registrado en la RAE como <i>mágnum</i> hace referencia a una botella de vino o champán de 1,5 litros de capacidad, por lo tanto este tipo de error o bug resulta subjetivo y puede resultar que al traductor le suene bien un sentido y al <i>tester</i> otro. También se presentan errores de subtítulo ya que no se cumplen con los caracteres recomendados, se presencia la voz en off de Lester, por lo tanto el uso de la cursiva resultaría correcto, finalmente no están segmentados correctamente ya que se separan los sintagmas.</p>		

Ficha nro. 35

T.O.	T.M.	Subcategorías
This is serious offer! Work for me, you'll have everything you've ever wanted.	¡Esta oferta va en serio! Trabaja para mí y tendrás todo lo que siempre has querido.	Error de subtítulo
<p>La expresión presentada «¡Esta oferta va en serio! Trabaja para mí y tendrás todo lo que siempre has querido.» presenta errores en el subtítulo debido a que no se cumplen con el máximo de los 40 caracteres que permiten una traducción completa y legible para la jugabilidad, así mismo no se presenta una correcta segmentación, finalmente la versión subtitulada representa la voz en <i>off</i> de Devin Weston, la posibilidad del uso de la cursiva es poco usual por parte de los desarrolladores, sin embargo el uso de la cursiva resultaría correcto y provechoso.</p>		

Cuadro 2

Análisis de resultados cuantitativo



Explicación:

Los resultados encontrados arrojaron que el 37% de los errores fueron error de subtítulo, el 23% fue error de estilo, el 19% constituye error de traducción, el 14 % error terminológico, un 3% es tanto para error tipográfico como error de incoherencia, y el 1% representa la cadena no localizada, en conclusión, el error q tuvo mayor presencia fue de error d subtítulo y la menor fue la de cadena localizada.

IV. DISCUSIONES

En relación a nuestro objetivo general de analizar los errores de traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se hallan 28 casos por error de subtítulo, 17 casos con error de estilo, 14 casos con error de traducción, 11 casos con error terminológico, 2 casos por incoherencia, 2 casos encontrados con error tipográfico y un caso por cadena no localizada. Estos errores presentes se deben a que los errores de subtítulo son extensos, no tienen una forma piramidal y no cuentan con una óptima sincronización, los errores de estilo se presentan por la falta de claridad o legibilidad del mensaje traducido en el subtítulo, los errores de traducción se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, los errores terminológicos se presentan que no hay un uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta un lenguaje coloquial, la incoherencia se da al presentarse términos traducidos de diferente forma, el error tipográfico se presenta debido a que ciertas palabras no están correctamente escritas presentando fallas de ortografía, y la cadena localizada se halla al no existir el subtítulo correspondiente al diálogo. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Vázquez (2018) que encontró 25 casos con errores de traducción errónea, estos presentan sinsentidos en el subtítulo, se identificó también 31 casos con errores ortográficos o tipográficos, 3 casos por errores de terminología, 12 casos por error de concordancia, 30 casos con error de estilo y 13 casos por error de diseño. Metodológicamente la investigación de Vázquez presenta una investigación de nivel descriptivo y comparativo en tanto la nuestra es de nivel descriptivo, sin embargo se presenta una similitud en los corpus analizados con los videojuegos.

De acuerdo al objetivo específico de analizar la relación entre los errores de la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V. Nuestra discusión presenta siete series de combinaciones.

La primera consistió en analizar la relación entre los errores de traducción, errores terminológicos y errores de estilo del subtítulo, los errores de traducción encontrados en el videojuego Grand Theft Auto V suman 14 casos, los errores terminológicos se presentan en 11 casos y los errores de estilo se observan en 17 casos. Dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial, así mismo los errores de estilo se presentan por la falta de claridad o legibilidad del mensaje traducido en el subtítulo. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Vázquez (2014) que encuentra un gran número de errores de traducción, errores de atribución de sentido y errores estilísticos, este último tipo de error fue relacionado con los errores de puntuación en el trabajo de Vázquez más no como un error de carácter subjetivo, legibilidad o claridad en una propuesta hecha por el traductor o *tester* según Muñoz (2017). Metodológicamente la investigación de Vázquez presenta una investigación de nivel exploratorio mientras que la nuestra es de nivel descriptivo, no obstante los corpus analizados son similares ya que se analizaron videojuegos.

La segunda combinación radicó en analizar la relación entre los errores de traducción, errores terminológicos e incoherencia. Los errores de traducción encontrados en el videojuego Grand Theft Auto V suman 14 casos, los errores terminológicos se presentan en 11 casos y 2 casos hallados con incoherencia. Dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial, se presentan términos traducidos de diferente forma formando incoherencia o hasta incoherencias terminológicas cuando se fusionan con un error terminológico. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Franco (2015) que encontró varios casos con errores de mala comprensión del TO en inglés, un caso por uso inadecuado de términos o de expresiones poco naturales y dos casos por errores de sintaxis en las oraciones. Metodológicamente la investigación Franco presenta un enfoque cualitativo y de nivel descriptivo similar a nuestra investigación dada, sin embargo los corpus analizados fueron distintos ya que para la nuestra se usó el videojuego y para Franco, una película.

La tercera combinación se basó en analizar la relación de los errores de traducción y errores de estilo. Los errores de traducción encontrados en el videojuego Grand Theft Auto V suman 14 casos y 17 casos identificados con errores de estilo. Dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, así mismo los errores de estilo se presentan por la falta de claridad o legibilidad del mensaje traducido en el subtítulo. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Franco (2015) que encontró un gran número de casos de errores de mala comprensión del TO del inglés, esto implica una serie de subcategorías como: ruptura de coherencia, desconocimiento de expresiones culturales, desconocimiento de situaciones culturales, error debido a una mala comprensión auditiva de la lengua origen, inadecuaciones terminológicas, reformulación literal que integran prácticamente un error de traducción. Así mismo la mala comprensión de la lengua meta está subcategorizada por los siguientes aspectos: uso inadecuado de términos, uso de expresiones poco naturales, colocaciones inaceptables, errores de registro, uso de regionalismos y anglicismos, esta última presenta una similitud a los errores de estilos identificados ya que está relacionado con la legibilidad o claridad. Metodológicamente Franco presenta una investigación de enfoque cualitativo y de nivel descriptivo similar a nuestra investigación dada, sin embargo los corpus analizados fueron distintos ya que para la nuestra se usó el videojuego y para Franco, una película.

La cuarta combinación se apoyó en analizar la relación entre los errores de estilo y errores de subtítulo. Se identifican 17 casos con error de estilo y 28 casos con error de subtítulo. Estos errores se dan ya que presentan un estilo formal en la traducción subtitulada a pesar que se requiere un estilo coloquial debido a que el videojuego tiene una trama gánster. Los errores de subtítulo se reflejan porque son extensos, no tienen una forma piramidal y no cuentan con una óptima sincronización. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Vázquez (2018) que encontró un gran número de errores de estilo ya que no se adecuan a un contexto, así mismo identificó casos con errores de diseño

relacionados con la forma. Metodológicamente la investigación de Vázquez presenta una investigación de nivel descriptivo y comparativo en tanto la nuestra es de nivel descriptivo, sin embargo se presenta una similitud en los corpus analizados con los videojuegos.

La quinta combinación consistió en analizar la relación entre los errores de traducción y errores terminológicos. Los errores de traducción encontrados en el videojuego Grand Theft Auto V suman 14 casos, los errores terminológicos se presentan en 11 casos. Dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Franco (2015) que encontró varios casos con errores de mala comprensión del TO en inglés, un caso por uso inadecuado de términos o de expresiones poco naturales. Metodológicamente la investigación Franco presenta un enfoque cualitativo y de nivel descriptivo similar a nuestra investigación dada, sin embargo los corpus analizados fueron distintos ya que para la nuestra se usó el videojuego y para Franco, una película.

La sexta combinación fue analizar la relación entre los errores tipográficos y los errores de subtítulo. Se identifican 2 casos con error tipográfico y 28 casos con error de subtítulo. Estos errores se presentan debido a que ciertas palabras no están correctamente escritas presentando fallas de ortografía, así mismo los errores de subtítulo se reflejan porque son extensos, no tienen una forma piramidal y no cuentan con una óptima sincronización. Dicho resultado presenta relación con el estudio hecho por Ma (2015) que encontró 7 casos con errores de ortografía, así mismo identificó 14 casos con errores de diseño relacionados con la forma. Metodológicamente la investigación de Ma presenta una investigación cualitativa de nivel descriptivo en tanto la nuestra es de nivel descriptivo, sin embargo los corpus analizados fueron distintos ya que para la nuestra se usó el videojuego y para Ma, una película.

La última combinación se constó en analizar la relación entre los errores de traducción y los errores de subtítulo. Se identifican 14 casos con error de traducción y 28 casos con error de subtítulo. Dicho resultado no presenta relación con el estudio hecho por Lendines y Navarro (2015) que encontró un gran número de errores de términos inventados, léxico, frases inventadas, lenguaje coloquial y expresiones idiomáticas. Metodológicamente la investigación de Lendines y Navarro presenta una investigación descriptiva con un enfoque cualitativo a diferencia de la nuestra que es de nivel descriptivo, sin embargo el corpus analizado resultó diferente ya que en la nuestra se usó el videojuego y para Lendines y Navarro, una película.

V. CONCLUSIONES

En relación al objetivo general de analizar los errores en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que se logró identificar 28 casos por error de subtítulo, 17 casos con error de estilo, 14 casos con error de traducción, 11 casos con error terminológico, 2 casos por incoherencia, 2 casos encontrados con error tipográfico y un caso por cadena no localizada.

De acuerdo al objetivo específico de analizar la relación entre los errores de la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se llegó a una serie de conclusiones basadas en las combinaciones presentadas.

La primera combinación consistió en analizar la relación entre los errores de traducción, errores terminológicos y errores de estilos presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que los errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial, así mismo los errores de estilo se presentan por la falta de claridad o legibilidad del mensaje traducido en el subtítulo.

La segunda combinación que consistió en analizar la relación entre los errores de traducción, errores terminológicos e incoherencia presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V. Se concluye que los errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial, se presentan términos traducidos de diferente forma formando incoherencia o hasta incoherencias terminológicas cuando se fusionan con un error terminológico.

La tercera combinación se basó en analizar la relación entre los errores de traducción y los errores de estilos presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, así mismo los errores de estilo se presentan por la falta de claridad o legibilidad del mensaje traducido en el subtítulo.

La cuarta combinación radicó en analizar la relación entre los errores de estilo y los errores de subtítulo presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que estos errores se presentan ya que presentan un estilo formal en la traducción subtitulada a pesar que se requiere un estilo coloquial debido a que el videojuego tiene una trama gánster. Los errores de subtítulo se reflejan porque son extensos, no tienen una forma piramidal y no cuentan con una óptima sincronización.

La quinta combinación se basó en analizar la relación entre los errores de traducción y los errores terminológicos presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, la inadecuación terminológica presentada corresponde al no uso de términos apropiados ya que el videojuego presenta una lengua coloquial.

La sexta combinación se enfocó en analizar la relación entre errores tipográficos y los errores de subtítulo presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que estos errores se presentan debido a que ciertas palabras no están correctamente escritas presentando fallas de ortografía, así mismo los errores de subtítulo se reflejan porque son extensos, no tienen una forma piramidal y no cuentan con una óptima sincronización.

La séptima combinación consistió en analizar la relación entre los errores de traducción y los errores de subtítulo presentes en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V se concluye que dichos errores presentes en el subtítulo se deben a la mala realización de la traducción ya que en las expresiones subtituladas se hallan segmentos con falsa información al receptor, así mismo los errores de subtítulo se reflejan porque son extensos, no tienen una forma piramidal y no poseen con una óptima sincronización.

VI. RECOMENDACIONES

Promover cursos o talleres para la Traducción Audiovisual en videojuegos con el fin de promover la industria y permitir la visibilidad de traductores especialistas en esta rama.

Promover la contratación de traductores profesionales en las compañías de videojuegos para la traducción del contenido textual con el fin de mejorar el contenido, mantener la originalidad de la trama sin afectar la jugabilidad y el sentido del mensaje; con ello se podrá producir un producto de calidad.

Desarrollar investigaciones concernientes a la localización de videojuegos para fomentar la calidad en el campo del subtítulo y así difundir esta especialidad.

Implementar un marco de reglas global para la elaboración del subtítulo de videojuegos con el fin de que estos sean entendibles para el receptor, mejorar la jugabilidad y dinamismo de estos.

REFERENCIAS

- [Angifa Next-Gen]. (2013, 17 de septiembre). *Grand Theft Auto 5 – Ep. 9 – Equipo de Bugstar* [Archivo de video]. De:
https://www.youtube.com/watch?v=Zo71x_HlvqU
- Arias F. (2012). *El proyecto de Investigación: Introducción a la investigación científica*.
- Baltry y Thibault (2006). *Multimodal Transcription and Text Analysis: A. Multimedia Toolkit and Coursebook*.
- Bartoll (2012) *La subtitulació. Aspectes teòrics i pràctics*, Vic, Eumo Editorial
- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-spanish/>
- Castillo C. y Bond O. (2003). *The University of Chicago Dictionary Spanish – English – Spanish*.
- Chaume, F. (2001). *Proyecto docente: Traducción Audiovisual inglés-catalán. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I*.
- Collins Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com/>
- Cruces, S. (2001). *El origen de los errores en traducción*. En Real, E., Jiménez, D., Pujante, D. y Cortijo, A. (Eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête* (págs. 813-822). València: Universitat de València.
- Díaz-Cintas (2001). *La traducción audiovisual: El subtitulado*.
- Díaz-Cintas (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español*
- Díaz-Cintas y Remael (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling. (Translation Practices Explained)*.
- DIRAE, Diccionario Inverso de la Real Academia Española, <https://dirae.es/>
- Franco C. (2015) *Análisis de los errores de traducción en la subtitulación de la película Freedom Writers*.
- FUNDEU, *Fundación del Español Urgente*. <https://www.fundeu.es/>

- [GTA Series Videos]. (2013, 16 de septiembre). *GTA 5 – Prologue [100% Golf Medal Walkthrough]* [Archivo de video]. De:
<https://www.youtube.com/user/GTASeriesVideos>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill
- Langenscheidt (1999). *Oceano Langenscheidt Diccionario Básico Inglés*. Oceano
- Larousse Dictionaire. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-espagnol>
- [LegacyHorizon]. (2013, 30 de septiembre). *Grand Theft Auto 5 – Prólogo* [Archivo de video]. De: https://www.youtube.com/channel/UCN_-cH8yET76UI7Z0bVioGQ
- Lendines R. y Navarro N. (2015) *Traducción y subtitulación de un episodio de ficción científica*.
- Lexico Powered by Oxford. <https://www.lexico.com/en-es>
- Longman Dictionary of Contemporary English. <https://www.ldoceonline.com/>
- Ma W. (2015) *Análisis de la traducción de los subtítulos de la película china White Vengeance (Rengang Li, 2011) al español*.
- Macmillan Publishers. (2006). *Macmillan Diccionario Pocket*.
- Meyer C. (2001). *A case in Case Study Methodology*.
- Martínez Sierra, (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*.
- Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-web>
- Muñoz P. (2017). *Localización de videojuegos*.
- Oxford Learner's Dictionaries. De:
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/back-office>
- Peckham A. (2012). *New Edition Urban Dictionary*. Andrews McMeel Publishing
- RAE, *Real Academia Española*, <https://dle.rae.es/>
- Rica, J. (2016). *Aspectos lingüísticos y técnicos de la traducción audiovisual*.

- Rojo, A. (2013). *Diseños y métodos de investigación en la traducción*. Madrid, España: Editorial Síntesis.
- [Santaeid]. (2013, 17 de septiembre). *Grand Theft Auto V Gameplay: Michael Sneaks & Steals a Pest Control Van (Burgstar Equipment Mission)*. [Archivo de video]. De: https://www.youtube.com/channel/UCn_szObiwBaG0EapzeeOUWw
- Urban Dictionary. <https://www.urbandictionary.com/>
- Vasilachis et al (2014) *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. Editorial Gelisa
- Vázquez R. (2018) *El error de la traducción en la localización de videojuegos Estudio Descriptivo y Comparativo*.
- Vázquez R. (2014) *El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*.
- Yin, R. (1994) *Case Study Research Design and Methods: Applied Social Research and Methods Series*. Second edn. Thousand Oaks, CA: Sage Publications Inc.

ANEXOS

Anexo 1:

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
“ERRORES EN LA TRADUCCIÓN DEL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: GRAND THEFT AUTO V DEL INGLÉS AL ESPAÑOL, LIMA, 2019					
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	CATEGORIA	SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>Problema General ¿Cuáles son los errores en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima, 2019?</p>	<p>Objetivo General Analizar los errores en la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima, 2019.</p> <p>Objetivos Específicos Analizar las relaciones en los errores de la traducción del subtítulo del videojuego Grand Theft Auto V, Lima 2019.</p>	<p>No presenta hipótesis</p>	<p>Errores en la traducción del subtítulo Muñoz(2017)</p>	Cadena no localizada	<p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Tipo de investigación: Básico</p> <p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Método: Estudio de casos</p> <p>Técnica:</p>
				Error tipográfico o falta de ortografía	
				Error de traducción	
				Error terminológico	
				Incoherencia	
Error de estilo					

					Ficha de análisis
				Error de subtítulo	Unidad de análisis: Subtitulado del videojuego Grand Theft Auto V

Anexo 2:

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	01	Ubicación de escena GTA 5:	Prólogo	TCR:	01:58
Contexto de la escena	Michael, Trevor y Brad ingresan al banco de Lunderdoff. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=uiBBx24eiOw&t=298s VST: https://www.youtube.com/watch?v=6dT5MGEuu4o&t=298s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: There's enough here for us all to enjoy!

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: ¡Aquí hay más que suficiente para todos!

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «*There's enough here for us all to enjoy*» resultó ser traducida como «¡Aquí hay más que suficiente para todos!». Dicha expresión presenta un error de traducción ya que no presenta una traducción para el término «*enjoy*» que según *Longman Dictionary* quiere decir disfrutar o gozar algo. A esto Muñoz (2017) sostiene que en este tipo de error se exhibe información incorrecta al receptor y la expresión traducida no contiene el mismo mensaje que el texto original. También se presenta un error de estilo ya que no la oración no resulta legible al leerla, este error es de carácter subjetivo

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	02	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Franklin y Lamar	TCR:	11:07
Contexto de la escena	James De Santa, hijo de Michael buscar comprar un auto en la concesionaria de la Premium Deluxe Motorsports. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=cWMqKdmmLI VST: https://www.youtube.com/watch?v=eh7cPkKgF6Y&t=798s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Money isn't an issue.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: No voy corto de dinero.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «*Money isn't an issue.*» que presenta una traducción de «No voy corto de dinero» llega a clasificarse dentro de la tipología de errores según Muñoz (2017) como un error de traducción, este debido a que se presenta información incorrecta al receptor ya que no se presenta una correcta traducción del subtítulo de «*Money is not*» que quiere decir «El dinero no es...». También corresponde a un error terminológico pues el término «*issue*» según *Langenscheidt Diccionario Básico* significa problema, asunto o punto. También se clasificó como un error de estilo ya que la oración no es tan legible, estos cambios son subjetivos y no pueden ser siempre justificables.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	3	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Embargo	TCR:	02:58
Contexto de la escena	Lamar y Franklin van en buscar de una moto, la cual será embargada. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=r5LpaU-ZyKs VST: https://www.youtube.com/watch?v=gV4oOPzJDQ8				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: We ain't girl scouts.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: No somos hermanitas de la caridad.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «*We ain't girl scouts.*» resultó ser traducida como «No somos hermanitas de la caridad.». A ello se puede considerar que existe, un error de traducción al presentarse información incorrecta ya que no contiene el mismo mensaje del texto original. El término *scout* en *Collins Dictionary* se define como explorador. También existe un error terminológico, este relacionado al uso de terminología clave, se puede analizar que los términos «girl scouts» están asociados al escultismo y que según la RAE viene del inglés y se usa para designar al movimiento juvenil de implantación internacional fundado en Inglaterra en 1908 con el nombre de «*Boy Scouts*» y para designar a este movimiento el uso más extendido es, escultismo, también es posible usar los términos escutismo, scoutismo y escautismo. Por ello, si se hace referencia a una persona, en este caso «girl scouts» el término correcto será escultista o exploradoras. Finalmente se consideró también que representa un error de estilo, el cual según Muñoz (2017) este resulta subjetivo, sin embargo este se puede justificar usando una referencia como en este caso, es válido mencionar la explicación de la RAE.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	04	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Complicaciones	TCR:	00:35
Contexto de la escena	Simeon, dueño de la concesionaria solicita a Franklin embargar una camioneta debido a deudas. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=j6brKj_uCWA VST: https://www.youtube.com/watch?v=GPeM80sIGRs				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: than we can get back from him in the exorbitant interest rate payments.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: que lo que sacaremos con los intereses de usura.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión subtitulada «que lo que sacaremos con los intereses de usura.» representa un error de estilo, este como indica Muñoz (2017) es subjetivo y no siempre se puede justificar el cambio inclusive algunas empresas prefieren denominar a este tipo de bug o error como bug de mejora de legibilidad o claridad, tal es el caso. También se puede decir que en cuanto al número de caracteres por línea, en la actualidad no existe una gran variedad de opiniones ni un criterio único, debido a que es normal a que el cliente ponga los límites. Sin embargo, Díaz Cintas y Remael (2007:84) mencionan que el límite se basa en 37 caracteres en el cine e inclusive este puede llegar a los 41 caracteres. Muñoz (2017) indica que al saber que cada videojuego es un mundo y a pesar de que no hay un consenso general, plantea que un máximo de 40 caracteres por línea debería ser idónea para brindar una traducción completa y legible para la jugabilidad.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	05	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Padre/Hijo	TCR:	08:09
Contexto de la escena	Michael va en busca de su hijo, que intentó vender su bote sin su permiso. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=kg7VYNLk7b8 VST: https://www.youtube.com/watch?v=nC5_J9bPvjQ				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Don't "Dad" me, you little shit. You better hope she's still seaworthy

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Ni “papá” ni hostias, tonto del culo. Espero que todavía sirva para navegar.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

Esta expresión traducida al español como «Ni “papá” ni hostias, tonto del culo. Espero que todavía sirva para navegar.» presenta errores de traducción, ya que según Muñoz (2017) se presenta información incorrecta. En la primera parte de «Don’t “Dad” me, you little shit.» está traducida como «Ni “papá” ni hostias, tonto del culo.» Según *Urban Dictionary* define «Little shit» como «individual who does the exact opposite of what you tell them. They can be extremely annoying and sometimes take it to far» esto quiere decir una persona que hace lo opuesto y que puede resultar irritante, versión diferente al comprenderla. Segundo «You better hope she’s still seaworthy» y traducida como «Espero que todavía sirva para navegar.» Según *Collins Dictionary* la traducción del pronombre «you» es «tú», sin embargo en la traducción hacen uso de un pronombre personal en primera persona. También se presenta un error de subtítulo este debido a que se considera que existen más de los 40 caracteres que según Muñoz (2017) deberían ser suficientes para brindar una traducción íntegra y clara para el jugador. Finalmente se considera que también existe un error de estilo, este último por las expresiones traducidas en donde se emplea la palabra «hostias» como también en la segunda expresión que la hace de tipo personal, Muñoz (2017) indica que este tipo de error puede resultar subjetivo y no siempre justificable, ya que al traductor le puede sonar bien una expresión y al tester otra.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	06	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Chop	TCR:	01:45
Contexto de la escena	Franklin y Lamar planean secuestrar a un integrante de una banda de Los Santos por 40 mil dólares. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=-D1aMiGGIJw VST: https://www.youtube.com/watch?v=hs54fXGozXw				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Fuck, man, great. My aunt will be very happy, homie. She wants me dead anyway so she can get the fucking house.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: De puta madre. Mi tía se va a poner como loca. De todos modos quiere que palme para quedarse con la casa.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En la expresión subtitulada se logró identificar que se presenta un error de traducción ya que se da información incorrecta al jugador, parte de la expresión «My aunt will be very happy» se halla traducida como «Mi tía se va a poner como loca». Según *The University of Chicago Dictionary* «happy» significa «feliz, contento, alegre». Esta última expresión representa también un error terminológico, «She wants me dead anyway...» como «De todos modos quiere que palme...». Según la DIRAE el término palmar es coloquial y hace referencia a «morir, perder en un juego o en una apuesta» este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú. Muñoz (2017) indica que resulta ideal que estos errores sean detectados antes de un control de calidad. Así mismo, se presenta incoherencia, ya que según Muñoz (2017) este tipo de bug está relacionado con la terminología, y estos pueden fusionarse y ser denominados como «incoherencia terminológica». También se halla un error de estilo, esto debido al sentido del mensaje en este contexto, sin embargo a esto Muñoz (2017) indica que este tipo de error es subjetivo ya que al traductor puede sonarle bien una expresión y al *tester* otra. Se halló también errores en el subtítulo, ya que estos superan la cantidad de caracteres recomendados y no dan el tiempo necesario para leerlos.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

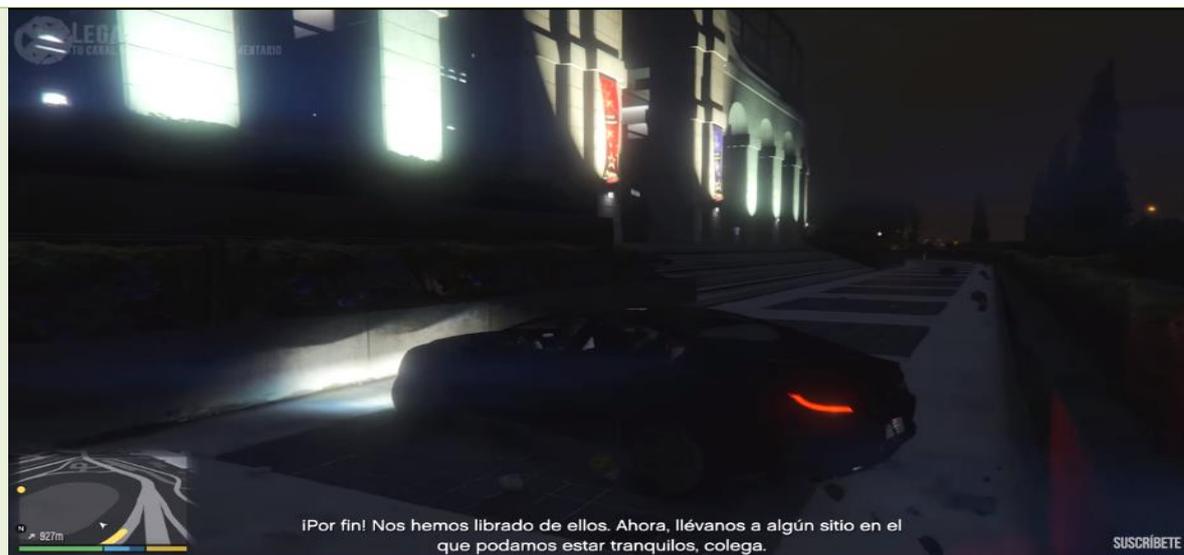
Ficha N°.	07	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Stretch el largo	TCR:	11:52
Contexto de la escena	Lamar y Franklin huyen de la policía después de una confrontación con la pandilla de Los Ballas VSO: https://www.youtube.com/watch?v=PkiIeeuIgT8 VST: https://www.youtube.com/watch?v=sZgp1Yt5KD4				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: That's it! That's it! We lost 'em. Now take us somewhere we can get it in, homie.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: ¡Por fin! Nos hemos librado de ellos. Ahora, llévanos a algún sitio en el que podamos estar tranquilos, colega.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En esta expresión subtítulo se halló errores de estilo, por la frase traducida de «We lost ‘em» por «Nos hemos librado de ellos» analizado el contexto del videojuego y la historia, Lamar y Franklin huyen de la policía y buscan un lugar para esconderse, si se traducía de forma simple, el sentido se mantenía y la originalidad también, así mismo los caracteres reducían. Muñoz (2017) menciona que los errores de estilo son subjetivos y puede ser que a un traductor le suena ideal una expresión y al *tester* otra. Sin embargo, los errores de subtítulo se evidencian, ya que en la versión traducida, la primera línea supera los 40 caracteres recomendados por Muñoz, así mismo estos no están segmentados de forma clara, y la traducción es larga lo cual genera problemas en el tiempo.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	08	Ubicación de escena GTA 5:	Misión La niña de papá	TCR:	01:45
Contexto de la escena	Michael ingresa al cuarto de su hijo y destroza el televisor mientras discuten. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=DqZRF5SKOOs VST: https://www.youtube.com/watch?v=ghLVi5klvz0				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Well nothing says “I love you” like smashing my fucking TV.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: No hay mejor manera de decir que te quiero que cargándote mi tele.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

Esta expresión traducida presenta errores, el primero de traducción ya que se presenta información incorrecta al jugador «...like smashing my TV.» y esta se presenta como «que cargándote mi tele.», *Larousse Dictionary* define «smash» como «romper, hacer pedazos» así mismo la imagen presenta a Michael destrozando un televisor. Esto a la vez representa un error terminológico ya que para la RAE, cargar es un verbo pronominal coloquial que quiere decir «romper o estropear algo» este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú, en estos errores presentados se considera que no existe un glosario ideal propio del videojuego para contextualizar la traducción. Muñoz (2017) indica que los errores de terminología son fáciles de pasar por alto y recomienda que cuando un término resulte importante, se compruebe en el glosario y se verifique si la traducción es adecuada. Estos errores también generan incoherencia, este error se relaciona con la terminología empleada, en este caso el verbo «smash» traducido como «cargar». Finalmente esta expresión presenta errores de subtítulo, ya que la cantidad de caracteres recomendada sobrepasa, así mismo no se hace uso de las dos líneas recomendadas en caso que se presente una cinematografía, así mismo presenta una segmentación incorrecta.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	09	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Ojear la joyería	TCR:	07:41
Contexto de la escena	Michael y Lester coordinan para el asalto a una joyería. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=FR4ap7iM7OE VST: https://www.youtube.com/watch?v=N5RQwSUxy38&t=773s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Good. The alarm system's linked to the door lock. We'll get a good window if someone talented hacks it.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Muy bien. El sistema de alarma está conectado a la cerradura de la puerta. Si alguien con talento la piratea, tendremos un buen margen de tiempo.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

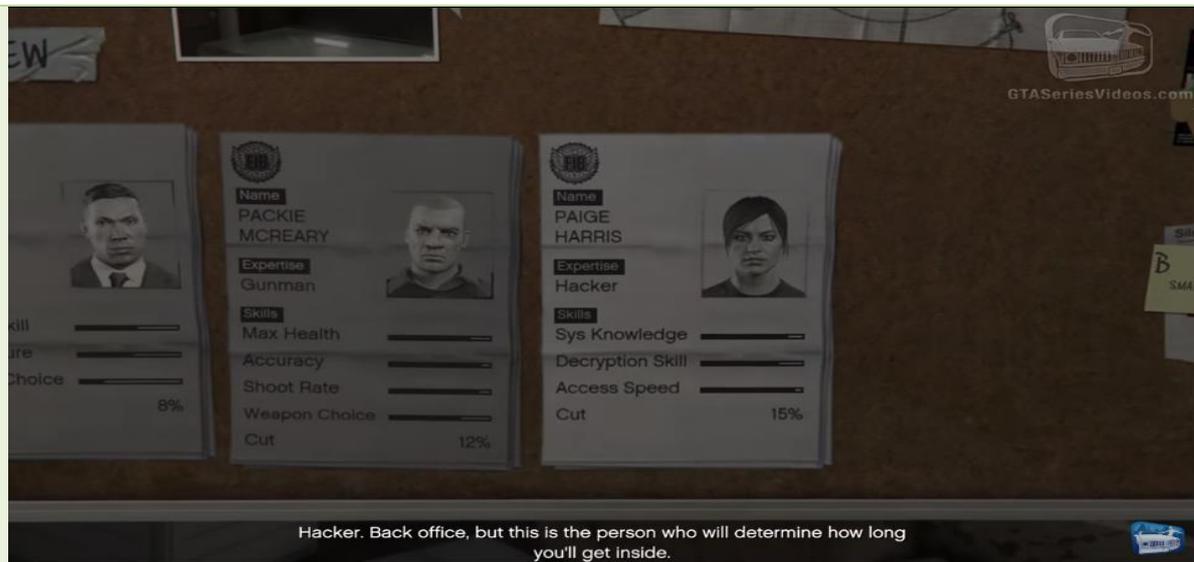
En la expresión traducida y subtitulada se halla con tres líneas, las cuales son incorrectas y según Muñoz (2017) se debe realizar lo posible para el uso de dos líneas en cinemáticas, así mismo se exceden los 40 caracteres por línea recomendados por el autor. Esto mismo aplica a realizar una correcta segmentación del subtitulado, a esto Muñoz (2017) indica que por norma, basta con evitar una preposición, determinante o pronombre relativo quede como última palabra de una línea, estos errores presentes al final de la primera y segunda línea.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

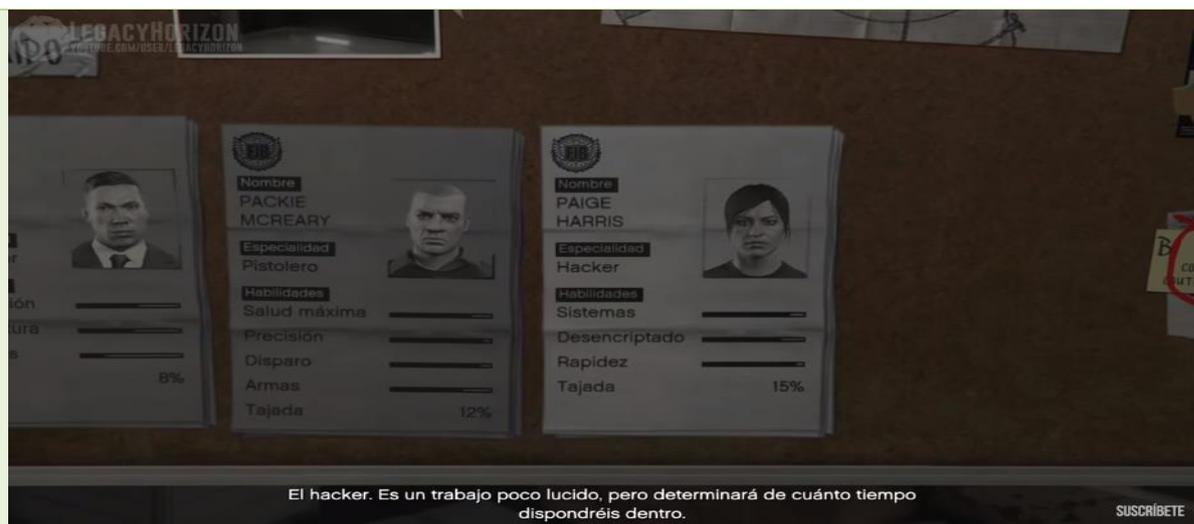
Ficha N°.	10	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Ojear la joyería	TCR:	12:22
Contexto de la escena	Michael y Lester se reúnen para poder armar el equipo y así asaltar la joyería. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=FR4ap7iM7OE VST: https://www.youtube.com/watch?v=04RFALZ4rSw&t=522s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Hacker. Back office, but this is the person who will determine how long you'll get inside.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: El hacker. Es un trabajo poco lucido, pero determinará de cuánto tiempo dispondréis dentro.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión traducida presenta un error de traducción en el término «back office» este traducido como «Es un trabajo un poco lucido» esto representa información correcta al receptor. Según *Oxford Learner's Dictionaries* «back office» se define como «the part of a business company which does not deal directly with the public » esto quiere decir que es la persona de apoyo encargada de ver ciertas operaciones en privado. Este término también representa un error terminológico ya que se en la traducción se tiende a explicar como «Es un trabajo poco lucido» cuando debió de ser traducido como «operaciones o apoyo», esto en relación a la labor que realiza un hacker, por ello este subtítulo traducido no tiene mucho sentido en el contexto. Esto implica también un error de estilo, este puede ser subjetivo como lo indica Muñoz (2017) al traductor le puede sonar bien una idea y al *tester* otra. Finalmente, los caracteres presentados no son los recomendables para la jugabilidad, así mismo no están correctamente segmentados ya que se recomiendan una estructura piramidal.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	11	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Carabinas	TCR:	04:04
Contexto de la escena	Después de huir de la policía, Michael llega al edificio de operaciones y llama a Lester, este menciona que todo está listo para el atraco y que tiene que conocer al equipo. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=6t6DwDFTdb0 VST: https://www.youtube.com/watch?v=CWep7FaeRRg				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Alright. Then this score is ready to go. Come inside and meet the crew.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Muy bien. Pues el golpe ya está preparado. Ven a conocer al equipo.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En esta expresión se hallan errores de subtítulo, primero, la primera línea superan los 40 caracteres recomendados por Muñoz (2017). Así mismo, se presenta la voz en *off* de Lester. A esto Muñoz (2017) indica que en videojuegos es poco habitual que los desarrolladores usen la cursiva, sin embargo si es posible hacer el cambio de las voces en *off* a cursiva y se debe aprovechar el uso.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	12	Ubicación de escena GTA 5:	Misión El trabajo de la joyería.	TCR:	10:45
Contexto de la escena	Después de haber realizado el atraco a la joyería, Franklin intenta concretar una cita con Tanisha. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=EVB62SKaxGo&t=22s VST: https://www.youtube.com/watch?v=Px8IffytE84				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Where are you? Are you in a strip club? Grow up! Stop looking for the easy way.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: ¿Dónde estás? ¿En club de striptease? ¡A ver si maduras! Dejar de ir siempre por el camino más fácil.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En la traducción subtitulada se presenta un error tipográfico, este debido a que en el mensaje «Stop looking for the easy way» resulta una expresión imperativa, la cual en la traducción se presenta como «Dejar» y no como «Deja», por tal motivo la adición de la letra «r» no transmite el mensaje imperativo. También se presentan errores de subtítulo, ya que no cumplen con la recomendación propuesta por Muñoz(2017), no presentan también una correcta segmentación y este subtitulado a la vez expone una voz en *off*, el mismo autor menciona que resulta poco habitual que los desarrolladores la apliquen pero resultaría correcto usar la cursiva.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	13	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Equipo de Bugstar	TCR:	1:00
Contexto de la escena	Michael va en busca de una furgoneta para robarla y así disfrazarse de especialista antiplagas. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=V2VzHZc4Sc8 VST: https://www.youtube.com/watch?v=Zo71x_HlvqU				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Our booking office is in the city. I'm afraid I can't help you here.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Nuestra oficina para concertar citas está en la ciudad. Me temo que no puedo ayudarte.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	
5. Análisis		
<p>Esta expresión traducida presenta errores de subtítulo. El primero es que no cumple con la recomendación de los 40 caracteres por línea. No lleva una correcta segmentación, ya que los sintagmas están separados. Muñoz (2017) menciona también que es recomendable una estructura piramidal o que la segunda línea resulte más larga.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	14	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Granadas de gas BZ	TCR:	00:22
Contexto de la escena	Michael llama a Lester para obtener más información de unas granadas de gas. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=DgNqvbcylR0 VST: https://www.youtube.com/watch?v=qHfKrFrm4RI&t=36s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Good. I've got a line on the knockout gas. It's made in some lab on the coast, but

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Muy bien. Tengo una pista sobre el gas adormecedor. Lo fabrican en un laboratorio de la costa, pero

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

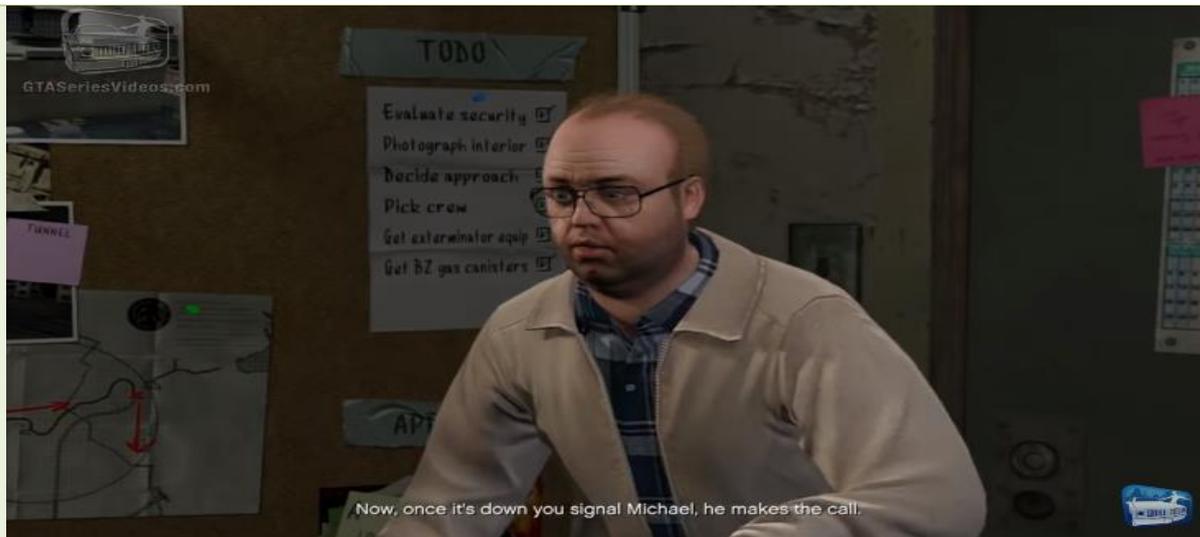
En la expresión subtitulada se halla errores de subtítulo ya que no se cumple con los caracteres máximos recomendados por Muñoz (2017) ya que un máximo de 40 caracteres por línea resulta suficiente para ofrecer una traducción completa y legible para la jugabilidad. Así mismo se halla errores en la segmentación ya que existe separación de sintagmas, también se recomienda el uso de una estructura piramidal para la presentación del subtítulo. La presentación del subtítulo constituye una voz en *off*, sin embargo Muñoz indica que es poco habitual que el desarrollador del videojuego lo implemente, pero en caso que sea posible, lo correcto sería usarlo.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

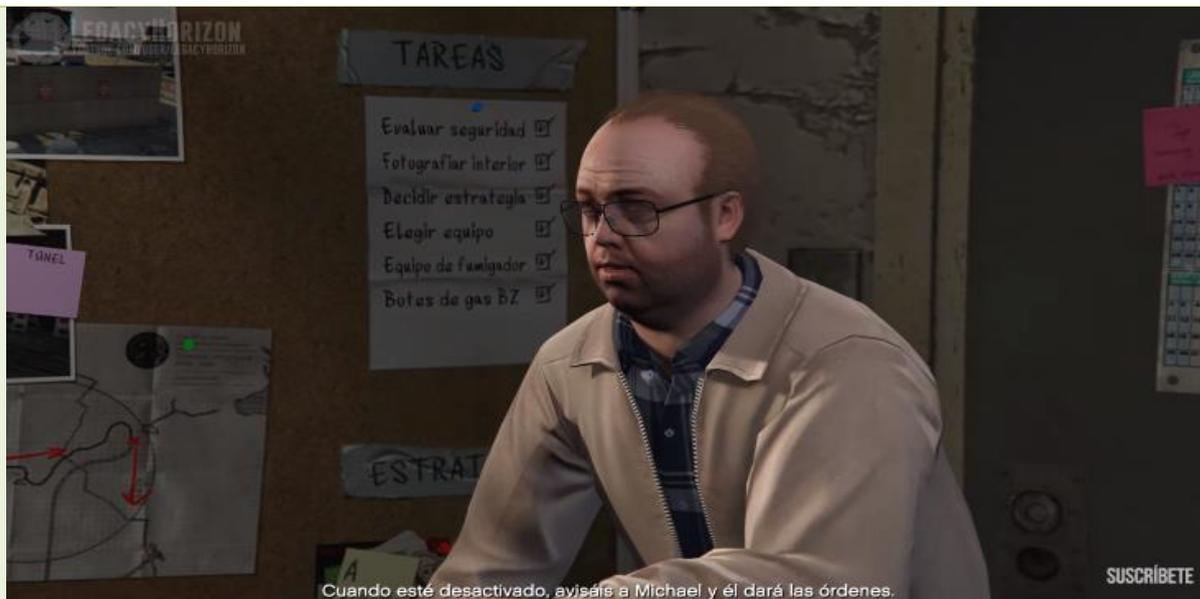
Ficha N°.	15	Ubicación de escena GTA 5:	Misión El trabajo de la joyería	TCR:	00:54
Contexto de la escena	Michael y Lester dan instrucciones al equipo antes de cometer el atraco a la joyería. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=1R1KbuBlg68 VST: https://www.youtube.com/watch?v=I13b9UpO42E&t=68s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Now, once it's down you signal Michael, he makes the call.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Cuando esté desactivado, avisáis a Michael y él dará las órdenes.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La frase subtitulada presenta un error de estilo ya que la traducción de «once» como locución adverbial es «una vez que». Este tipo de error como menciona Muñoz (2017) es subjetivo ya que la versión brindada por un traductor puede resultar diferente con la versión del *tester*, también menciona que algunas empresas prefieren llamar a este tipo de error como mejora de legibilidad o claridad. También se presentan errores de subtitulado ya que se excede con el número de caracteres recomendados, el no uso de las dos líneas para la cinemática se omite y la mala segmentación del subtitulado ya que es largo.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	16	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Sr. Phillips	TCR:	01:30
Contexto de la escena	Michael, Lester y el oficial Dave Norton observan las noticias en relación al atraco sucedido en una joyería. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=bo2JQ1v1zEU VST: https://www.youtube.com/watch?v=EobbaRukCAE&t=100s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: the criminals are believed to have escaped with millions of dollars worth of

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Se cree que los criminales han escapado con cuatro millones de dólares en

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En esta ficha se presenta un error de traducción, Muñoz (2017) indica que no hay nada peor que entregar información incorrecta al jugador, por lo tanto en el subtítulo de «The criminals are believed to have escaped with millions of dollars worth» no se indica un monto de dinero, sin embargo la versión al español «Se cree que los criminales han escapado con cuatro millones de dólares en» representa el error de información dada al receptor ya que se menciona una cifra no mencionada. Se hallan errores de subtítulo, ya que estos sobrepasan los 40 caracteres recomendados y como indica Muñoz (2017) en caso de cinemáticas se debe hacer lo posible para el uso de dos líneas.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	17	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Industrias Trevor Philips	TCR:	02:22
Contexto de la escena	Trevor va en camino al laboratorio de anfetaminas para hacer negocios con el señor Tao Cheng cuando recibe una llamada de alerta de Chef. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=Y-cQWQdl-IA VST: https://www.youtube.com/watch?v=3uLOms3TSuM				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: You can't get here quick enough. The Aztecs are coming. They think you took out Ortega.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Cuanto antes vengas, mejor. Los Aztecas están de camino. Creen que te has cargado a Ortega.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En esta ficha se identificó que se hallan errores de subtulado, ya que son demasiado largos y no presentan la cantidad de caracteres recomendada por Muñoz (2017). Así mismo no están segmentados correctamente y esto no ayuda a facilitar la legibilidad de los subtítulos y en cuanto a la disposición presentada de líneas se recomienda optar por una estructura piramidal. Así mismo el subtulado no se presenta en cursiva, ya que este mensaje proviene de una voz en *off*. Muñoz (2017) indica que para los desarrolladores del videojuego es poco habitual implementar la cursiva, sin embargo en caso de que sea posible, resulta correcto usar la cursiva.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	18	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Ron, el nervioso	TCR:	03:31
Contexto de la escena	Trevor se prepara para robar un cargamento, se dirige a un aeródromo en donde espera la señal de Ron para la llegada del cargamento. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=xuCsQCcFFuA VST: https://www.youtube.com/watch?v=ITUQG3Q6bA&t=190s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: We got to wait till you can slip in there unnoticed. Should give you the time to plan a route to the gas tanker you're rigging up to blow.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Hay que esperar hasta que puedas colarte sin que te vean. Así podrás planear la ruta hasta el camión cisterna que tienes que volar.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La versión del español presenta errores de subtulado, primero ya que no se cumple con la cantidad de caracteres recomendada. No posee una segmentación adecuada ya que se separan sintagmas y en cuanto a la disposición de líneas Muñoz (2017) indica que se suele recomendar el uso de una estructura piramidal para la presentación del subtulado. Así mismo se debió de optar por una condensación ya que como menciona el autor, resulta fundamental condensar los subtítulos para poder transmitir el mensaje original del audio con una menor cantidad de caracteres.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	19	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Laberinto de Cristal	TCR:	03:06
Contexto de la escena	Trevor después de haber sido rechazado por el señor Cheng, se dirige al laboratorio de O'Neil para incendiar el laboratorio de este, y así poder hacer negocios con el señor Cheng. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=2a0DGI16wbI&t=176s VST: https://www.youtube.com/watch?v=3FvQn20GIKY&t=200s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: It's business, fella. You wanna discuss it, we're at the farm.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Son negocios, colega. Si quieres discutirlo, estamos en la granja.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «Son negocios, colega. Si quieres discutirlo, estamos en la granja» presente en el subtítulo presenta errores de subtítulo, debido a que como indica Muñoz (2017) cada videojuego es un mundo, y a ello un máximo de 40 caracteres por línea resulta suficiente para ofrecer una traducción completa y legible para el jugador. Así mismo, no están correctamente segmentados ya que se recomienda la disposición de líneas de forma piramidal. También se halla un error en la presentación del subtítulo debido a que no lleva cursiva, cuando el audio da a conocer la voz en *off* de un personaje.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	20	Ubicación de escena GTA 5:	Misión El reencuentro	TCR:	2:01
Contexto de la escena	Trevor habla con Wade para saber si obtuvo información de Michael, para ello tendrán que ir a la ciudad de Los Santos. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=no9os5A6ahY VST: https://www.youtube.com/watch?v=C9cZ-fpChfs&t=131s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Ummm. So, we're headed to Los Santos then?

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Ve al parque de caravanas.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La ficha muestra que la expresión «Ummm. So, we're headed to Los Santos then?» no presenta una traducción subtitulada al español, por ello existe una cadena no localizada. Según Muñoz (2017) este tipo de *bug* se presenta cuando una cadena de texto no aparece traducido en pantalla, esto puede resultar debido a que el *tester* no sea precavido o a que el traductor se haya olvidado o a que el desarrollador no haya brindado la cadena de texto en cuestión.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	21	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Fama o drama	TCR:	09:53
Contexto de la escena	Michael y Trevor persiguen a Lazlow que trató de hacer tocamientos a Tracey, hija de Michael De Santa VSO: https://www.youtube.com/watch?v=3AzkVodUD3I VST: https://www.youtube.com/watch?v=i0dxKCQZ7-0				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: It's poor parenting.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Menudo padre estás hecho

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión presentada «It's poor parenting» se halla traducida y subtitulada como «Menudo padre estás hecho», por lo tanto se brinda una información incorrecta al jugador, según *Lexico Powered by Oxford Dictionary* «poor» quiere decir «malo, de mala calidad» de acuerdo al contexto de la frase, así mismo «parenting» se define como «el ser padres» también *Merriam-Webster Dictionary* presenta esta definición de «parenting» como «the raising of a child by its parents» esto quiere decir la crianza de un niño por los padres. Así mismo se considera que existen errores terminológicos ya que no son los términos adecuados, y como menciona Muñoz (2017) lo más habitual es que se establezca un glosario con terminología clave.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	22	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Muerto viviente	TCR:	11:05
Contexto de la escena	Michael fuga de la morgue y conversa con Frank para poder reunirse. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=aqvzTXHPvjc VST: https://www.youtube.com/watch?v=5s3KDNpQ-Bs&t=826s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Man, that don't sound too good, homie. Look, I'm on my way.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Parece algo gordo, tío. Voy para allá.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En la versión origen «Man, that don't sound too good, homie.» se presenta traducida como «Parece algo gordo, tío.» según la RAE, algo gordo quiere decir algún suceso importante o muy sonado, la traducción representa un error de estilo ya que se debió de considerar el uso de expresiones más simples debido a la contextualización del videojuego. Al respecto Muñoz (2017) indica que este tipo de error es subjetivo y puede resultar que al traductor le suena bien una idea y al *tester* otra. Se halla también errores de subtítulo, ya que se presenta la voz en off de Frank a través del teléfono. Y como menciona Muñoz (2017) es poco usual que los desarrolladores la implementen, sin embargo resulta correcto usarlo.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	23	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Tres son multitud	TCR:	02:16
-----------	----	----------------------------	--------------------------	------	-------

Contexto Michael se reúne con la policía federal ya que tienen una misión para él.

de la

VSO: <https://www.youtube.com/watch?v=Cqie82TX0KY>

escena

VST: -

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: We need to get him out of there before he blabs.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Tenemos que sacarlo de ahí antes de que largue.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión « before he blabs.» presenta un error de traducción ya que se encuentra traducida como «antes de que largue» sin embargo la traducción de «blab» término informal se encuentra en *Urban Dictionary* y define «When someone gives away a secret they weren't supposed to tell» además en *Collins Dictionary*, versión bilingüe quiere decir «soplar, chismorrear» por lo tanto se hace referencia a chismear o divulgar algo descuidadamente. También representa un error terminológico ya que para la RAE «largar» como término coloquial significa «Contar lo que no se debe, o decir algo inoportuno o pesado.» por lo tanto no se optó por un término neutro adecuado de fácil legibilidad en países latinoamericanos, términos como este son fáciles de pasar por alto, por ello se debe de disponer de un glosario y comprobar si el término es el adecuado.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	24	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Tres son multitud	TCR:	06:05
Contexto de la escena	Michael explica que deben de realizar la misión encomendada por los federales a fin de estar limpios. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=Cqje82TX0KY VST: https://www.youtube.com/watch?v=I7VcJd1tmmw				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: and we're gonna walk away from this thing clean.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: y nos vamos a ir de rositas.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

Se halla un error de traducción ya que «and we're gonna walk away from this thing clean.» se presenta traducido como «y nos vamos a ir de rositas.» El término «clean» según *Collins Dictionary* versión bilingüe presenta este término como un adverbio informal y con un ejemplo que guarda similitud con el subtítulo «*he got clean away*, se escapó sin dejar rastro» y que de acuerdo al contexto del videojuego se indica que después de realizar la misión saldrán limpios de todo antecedente. Este error se cumple ya que no hay nada peor que dar mala información al jugador. También se halla un error terminológico ya que «away from this thing clean» se presenta como «vamos a ir de rositas», por lo tanto se debió de optar por términos legibles. Esta expresión presenta también un error de estilo, sin embargo Muñoz (2017) indica que este tipo de error es subjetivo ya que puede resultar que al traductor le suene bien una versión y al *tester* otra.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	25	Ubicación de escena GTA 5:	Misión De libro	TCR:	07:17
Contexto de la escena	Michael y Dave van en busca del objetivo, mientras que al otro lado Steve Haines busca respuestas del Sr. K que es torturado por Trevor. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=SFU8dTyswE0 VST: https://www.youtube.com/watch?v=9i6IjH9P1DU				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Okay. Okay. Okay. Uh, you sure you don't want to silence him just to make sure?

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Vale, vale. Oye, ¿seguro que no quieres cargártelo, para asegurarnos...?

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «you sure you don't want to silence him just to make sure?» se presenta traducida como «Oye, ¿seguro que no quieres cargártelo, para asegurarnos...?» versión que presenta un error de traducción ya que «silence him» según *Macmillan Diccionario* quiere decir acallar, silenciar, eliminar, por lo tanto no tiene relación con cargar algo. Esto a la vez representa un error terminológico ya que para la RAE, cargar es un verbo pronominal coloquial que quiere decir «matar» sin embargo este término no es tan común en países latinoamericanos como el Perú por tal motivo no se optó por un término neutro adecuado y legible. También se presenta errores de subtítulo ya que como indica el autor, se debe hacer lo posible para usar dos líneas en las cinemáticas, así mismo la traducción subtitulada excede los 40 caracteres por línea recomendados para ofrecer una traducción íntegra y fácil para el jugador, el subtítulo representa una voz en *off* por lo tanto el uso de cursiva resulta correcto.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	26	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Safari por el barrio	TCR:	05:18
Contexto de la escena	Trevor y Floyd llegan al puerto en busca de una carga militar para poder robarla. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=mlwQGghew-M VST: https://www.youtube.com/watch?v=BI7ROzszXd0&t=335s				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Remember, Floyd. This can go real wrong, real quick.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Floyd, recuerda que esto se puede ir al garete enseguida.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En el subtítulo de «This can go real wrong, real quick.» se presenta traducida como «esto se puede ir al garete enseguida.», según la RAE, «irse algo al garete» quiere decir «fracasar o malograrse», por lo tanto resulta difícil comprenderla ya que no es una expresión común dentro de los países latinoamericanos como el Perú, sin embargo si se hubiera optado por una traducción neutra y más simple, el sentido hubiera resultado más claro para el jugador. Esto representa un error de estilo, sin embargo Muñoz (2017) indica que es subjetivo, ya que una versión puede sonar bien al traductor y al *tester* otra. Se hallan también errores de subtítulo, ya que exceden los 40 caracteres recomendados, así como no poseen una correcta segmentación.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	27	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Asesinato en el hotel	TCR:	01:29
-----------	----	----------------------------	------------------------------	------	-------

Contexto de la escena

Franklin se reúne con Lester y recibe la propuesta de asesinar a Brett Lowrey, accionista de una compañía rival para así amañar el mercado.

VSO: <https://www.youtube.com/watch?v=4qgTe31gvtU>

VST: https://www.youtube.com/watch?v=OB_hblOe5QM

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: fix the market in our favor and we'll right a few wrongs while we're at it.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Vamos a arreglar el mercado a nuestro favor y poner unas cuantas cosas en su sitio ya que estamos.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En la ficha se hallan errores de estilo en las expresiones «fix the market in our favor» presentado como «Vamos a arreglar el mercado a nuestro favor», dicha idea es correcta, sin embargo en el contexto del videojuego los personajes hablan de amañar el mercado a través del asesinato de un accionista. Así como «we'll right a few wrongs» traducido como «y poner unas cuantas cosas en su sitio» cuando el sentido original resulta en enderezar algunos errores. Según Muñoz (2017) este tipo de error es subjetivo ya que al traductor le puede sonar bien una idea y al *tester* otra. Así mismo se presentan errores de subtítulo, ya que no se presentan las dos líneas en caso de cinemáticas, los caracteres exceden en el subtítulo, no se presenta una segmentación óptima ya que por regla, no se deben separar sintagmas.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	28	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Me enfrenté a la ley...	TCR:	12:12
Contexto de la escena	Trevor conversa con Franklin por radio, estos personajes junto a Michael huyen con los autos robados. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=UtDowxmR-yg VST: https://www.youtube.com/watch?v=SqSbWFti4d4				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: I wouldn't write off Uncle T.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Yo no descartaría aún a tito T.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La frase « I wouldn't write off Uncle T.» que se presenta subtitulada como « Yo no descartaría aún a tito T.» presenta un error tipográfico en el mensaje «tito T» cuando lo correcto es «tío T» en referencia al personaje del videojuego Trevor Philips. Estos fallos son fáciles de ubicar y corregir, así mismo este tipo de bug debería ser el menos frecuentado ya que la solución a estos problemas es utilizar el corrector ortográfico antes de la implementación de texto como indica Muñoz (2017). Se presenta un error de subtítulo ya que el personaje Trevor, mantiene una conversación en *off* junto a Franklin y Michael, Muñoz (2017) señala que es poco habitual que los desarrolladores implementen el uso de cursiva para indicar voces off, sin embargo en caso que sea posible se debe aprovechar el uso lo correcto es usarla.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	29	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Caída libre	TCR:	06:50
Contexto de la escena	Los pilotos del jet se comunican con la torre de control, mientras que Trevor sigue el descenso de la nave para finalmente ejecutar a su objetivo. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=kw9JC_9XvEI VST: https://www.youtube.com/watch?v=1A_3gysJYCQ				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: We're not going to make the runway. Going to have to ditch this son of a bitch and hope for the best.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: No vamos a llegar a la pista del aeropuerto. Tendremos que hacer un aterrizaje de emergencia y cruzar los dedos.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «Going to have to ditch this son of a bitch and hope for the best.» se presenta traducida como «Tendremos que hacer un aterrizaje de emergencia y cruzar los dedos.». Según *Collins Dictionary* versión bilingüe «to ditch a plane» quiere decir «hacer un amaraje forzoso» este mensaje guarda similitud con el contenido sin embargo se omite el mensaje explícito de «son of a bitch» dado por el piloto que está cerca a estrellarse, así también «hope for the best», esperar lo mejor, se presenta como «cruzar los dedos». Muñoz (2017) indica que este tipo de bugs son subjetivos y puede suceder que al traductor le suena bien una idea y al *tester* otra. Existen empresas que denominan a este bug como legibilidad o claridad (readability improvement). Se presentan errores de subtítulo ya que los caracteres recomendados exceden los 40, no están correctamente segmentados, ya que se separan sintagmas, se suele recomendar que el subtítulo tenga una estructura piramidal, así mismo se presencia la voz del piloto que está en *off*, por lo tanto el uso de la cursiva resultaría correcto.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

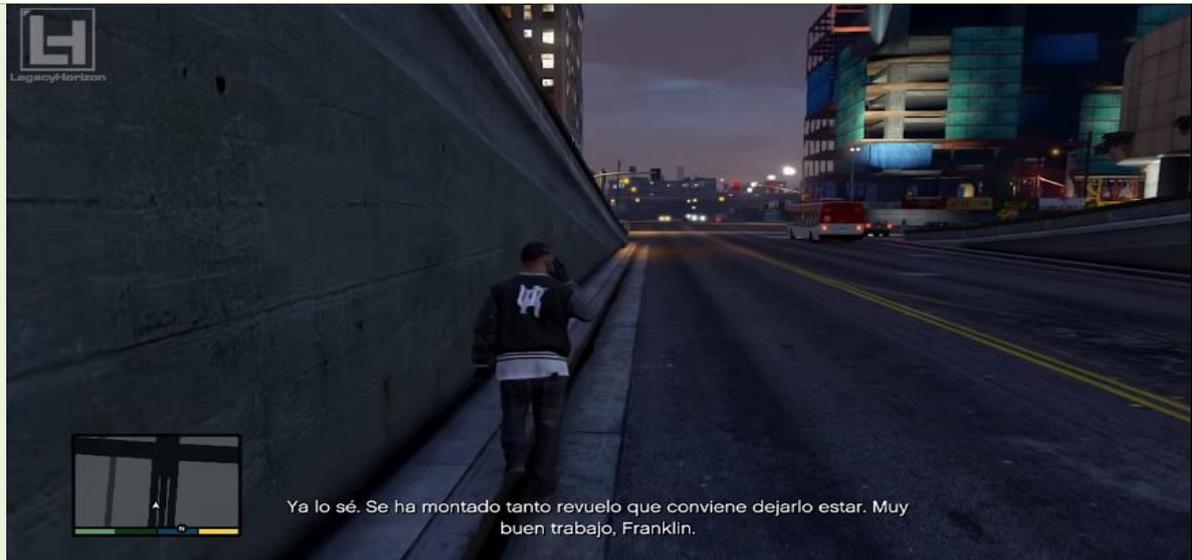
Ficha N°.	30	Ubicación de escena GTA 5:	Misión el asesinato de la obra	TCR:	05:28
Contexto de la escena	Franklin cumple con la misión de asesinar a Enzo Bonelli por parte de Lester, este último le indica que deje que las cosas se calmen. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=9TQvaQAvJFM VST: https://www.youtube.com/watch?v=t18wn0d-Xxs				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: I know. We better let this simmer now, way too much heat. Very nice work, Franklin.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Ya lo sé. Se ha montado tanto revuelto que conviene dejarlo estar. Muy buen trabajo, Franklin.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «We better let this simmer now» según *Collins Dictionary* «simmer down» es un *phrase verb* informal que quiere decir «calmarse o tranquilizarse», así mismo «heat» presenta una adecuada definición a través de un ejemplo en *Collins Dictionary* «to take the heat out of a situation» como «reducir la *tensión* de una situación» por lo tanto el contexto hace referencia a dejar que las cosas se calmen ya que el ambiente está tenso debido a que Franklin acababa de asesinar a un criminal dedicado a los bienes raíces, la versión subtitulada indica «Se ha montado tanto revuelto que conviene dejarlo estar» Muñoz(2017) indica que los errores de estilo son subjetivos y que resulta que al traductor le suene bien una idea y al *tester* otra. Se hallan también errores de subtítulo debido a que exceden el número de caracteres por línea, no presentan una segmentación correcta, el uso de la cursiva debe de aplicar porque se presenta la voz en *off* de Lester.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	31	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Amor de padre	TCR:	04:05
-----------	----	----------------------------	----------------------	------	-------

Contexto de la escena: Michael regaña a Tracey ya que quiere filtrar lo acontecido por Bleeter, sitio web de interacción social y de microblogs.

VSO: <https://www.youtube.com/watch?v=NfD4M4Wiyhs>

VST: <https://www.youtube.com/watch?v=d8jXS6vz37o>

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Leaked what? I thought we had you potty trained two decades ago.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: ¿Filtrarlo? ¿Ahora te dedicas al reciclaje?

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)		
Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión subtitulada « Leaked what? I thought we had you potty trained two decades ago.» se presentada traducida como «¿Filtrarlo? ¿Ahora te dedicas al reciclaje?» esto representa un error de traducción ya que «leak» es un modismo, *Collins Dictionary* nos brinda este concepto «to go for *or* have *or* take a leak (very informal)» quiere decir «echar una meada, mear». Así mismo «potty trained» según *Collins Dictionary* define como «que ya no necesita pañales» por lo tanto en el contexto hace referencia a la enseñanza del control fisiológico en el cuerpo que se da a corta edad, sin embargo la traducción no refleja lo explicado. No hay nada peor que darle al jugador información incorrecta. Así mismo presenta errores de terminología ya que no son los términos adecuados para una óptima legibilidad. También se hallan errores de subtítulo ya que exceden los 40 caracteres recomendados para ofrecer una traducción integra y legible para la jugabilidad.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	32	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Asalto al FIB	TCR:	10:40
Contexto de la escena	Michael propone un cambio de planes ya que el helicóptero que los esperaba estalló, la única salida es descender a rapel. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=YFV9HoUSorM VST: https://www.youtube.com/watch?v=s1s_x1ohjLM				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Don't worry. We got a backup plan. Use the harnesses. Rappel from a few floors down.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Cambio de planes. Usad el equipo de emergencia. Saldremos bajando por el edificio.
Nos descolgaremos con cuerdas por un lado.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

En la ficha se presentan errores de traducción «backup plan» que según *Collins Dictionary* define como «plan alternativo», de igual forma «Use the harnesses.» se presenta subtítulo como «Usad el equipo de emergencia.» cuando la definición de «harnesses» según *Cambridge Dictionary* quiere decir «arnés» en referencia al equipo de correas y hebillas que usan los personajes para la huida, por lo tanto se presenta una información incorrecta. También se presenta errores terminológicos ya que «Rappel from a few floors down.» hace referencia según *Collins Dictionary* a «descender en rápel», la versión subtítulo se presenta como «Nos descolgaremos con cuerdas por un lado.» por lo tanto no presenta por tanto la terminología adecuada. Así mismo se presentan errores de subtítulo ya que la cantidad de caracteres recomendados sobrepasan, no hay una correcta segmentación ya que se separan sintagmas, no se presenta una condensación de los subtítulos, como indica Muñoz (2017) la condensación de los subtítulos es fundamental para transmitir el mensaje original de la pista sonora con la menor cantidad de caracteres posible.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

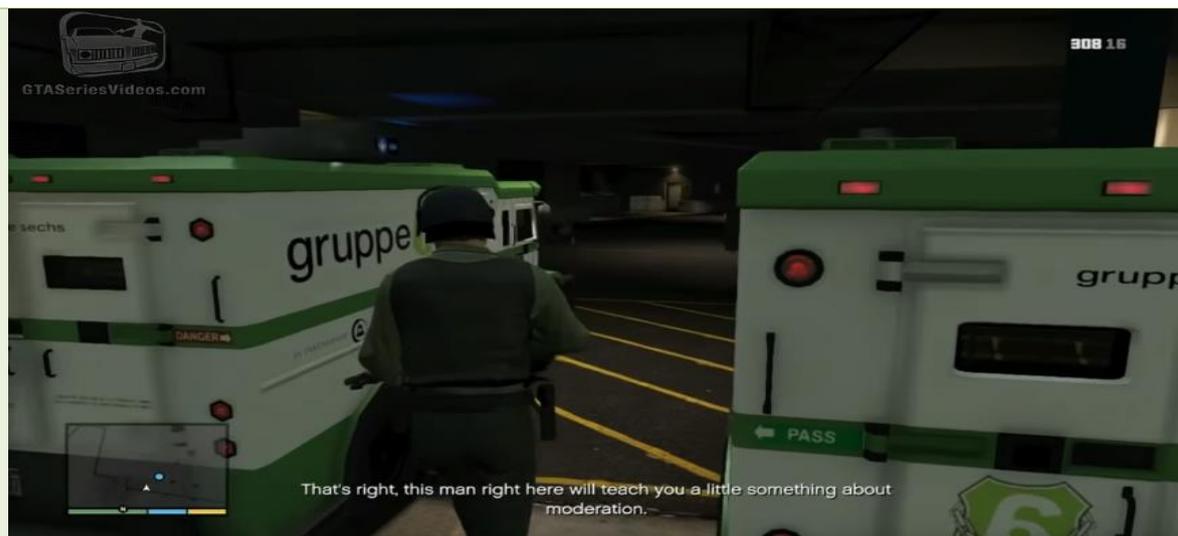
Ficha N°.	33	Ubicación de escena GTA 5:	Misión El gran golpe	TCR:	09:25
-----------	----	----------------------------	----------------------	------	-------

Contexto de la escena: Michael le da indicaciones a Trevor para que Casey no siga nervioso y resulte sospechoso para el personal de Union Depository.

VSO: <https://www.youtube.com/watch?v=XiEQHvfr98&t=550s>

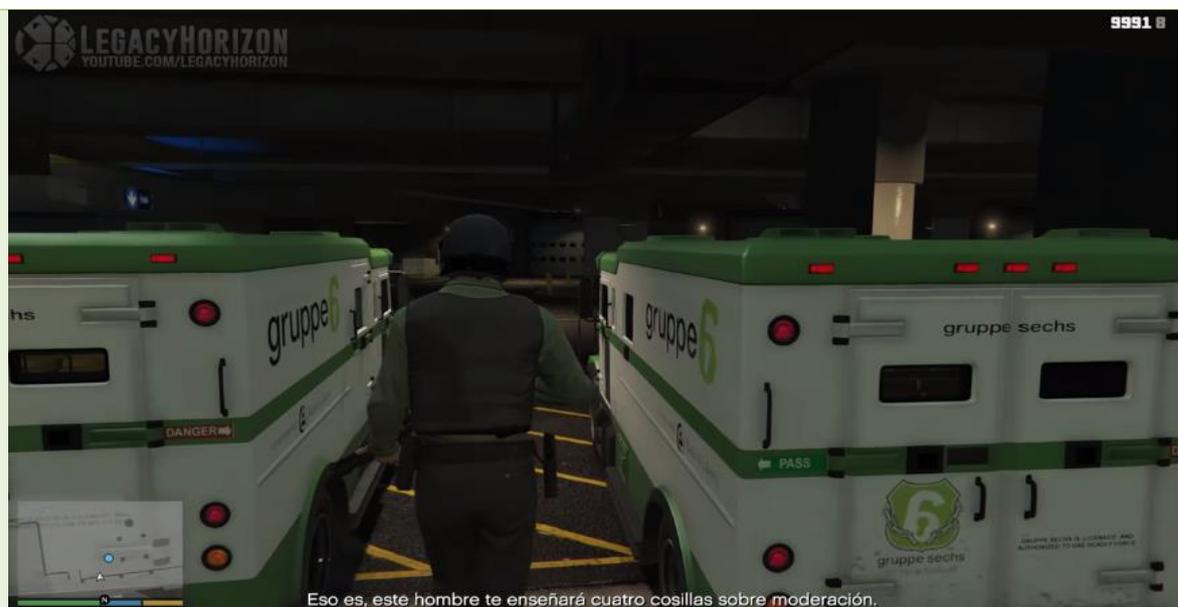
VST: <https://www.youtube.com/watch?v=hCJhj40ZQk0>

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: That's right, this man right here will teach you a little something about moderation.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Eso es, este hombre te enseñará cuatro cosillas sobre moderación.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión «this man right here will teach you a little something about moderation.» presenta un error de estilo ya que en la traducción «este hombre te enseñará cuatro cosillas sobre moderación.» se indica una cantidad no mencionada antes, este tipo de error es subjetivo y puede resultar que al traductor le suene bien una idea y al tester otra, según indica Muñoz (2017). Así mismo se hallan errores de subtítulo ya que se excede el número de caracteres recomendados para una clara legibilidad y así ofrecer una traducción íntegra.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	34	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Final C – La tercera vía	TCR:	17:35
Contexto de la escena	Lester indica la ubicación de Tao Cheng para que Franklin pueda asesinarlo. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=cQ4luP7QVHs VST: https://www.youtube.com/watch?v=Km3BFLUHmKE				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: Tao Cheng's credit card just bought a magnum at the beach club in Pacific Bluffs.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: Acaban de comprar una botella de las grandes en el club de playa de Pacific Bluffs con la tarjeta de crédito de Tao Cheng.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión original «Tao Cheng's credit card just bought a magnum» se presenta traducida como «Acaban de comprar una botella de las grandes...» el concepto de *magnum* que proviene del latín y registrado en la RAE como *mágnum* hace referencia a una botella de vino o champán de 1,5 litros de capacidad, por lo tanto este tipo de error o bug resulta subjetivo y puede resultar que al traductor le suene bien un sentido y al *tester* otro. También se presentan errores de subtítulo ya que no se cumplen con los caracteres recomendados, se presencia la voz en off de Lester, por lo tanto el uso de la cursiva resultaría correcto, finalmente no están segmentados correctamente ya que se separan los sintagmas.

FICHA DE ANÁLISIS

1. Generalidades

Ficha N°.	35	Ubicación de escena GTA 5:	Misión Final C – La tercera vía	TCR:	29:30
Contexto de la escena	Trevor lleva a Devin Weston maniatado en la maletera del auto y este al saber lo que le espera intenta negociar su futuro. VSO: https://www.youtube.com/watch?v=cQ4luP7QVHs VST: https://www.youtube.com/watch?v=Km3BFLUHmKE				

2. Versión subtitulada origen (VSO) (inglés)



VSO: This is serious offer! Work for me, you'll have everything you've ever wanted.

3. Versión subtitulada traducida (VST) (español)



VST: ¡Esta oferta va en serio! Trabaja para mí y tendrás todo lo que siempre has querido.

4. Identificación de los tipos de errores, Muñoz (2017)

Problemas con la fuente 	Error de traducción 	Incumplimiento de instrucciones o directrices 
Implementación de texto incorrecta 	Solapamiento de texto o texto solapado 	Error de estilo 
Cadena no localizada 	Truncamiento o texto truncado 	Error de subtítulo 
Error tipográfico o falta de ortografía 	Error terminológico 	Problemas culturales 
Error gramatical 	Incoherencia 	

5. Análisis

La expresión presentada «¡Esta oferta va en serio! Trabaja para mí y tendrás todo lo que siempre has querido.» presenta errores en el subtítulo debido a que no se cumplen con el máximo de los 40 caracteres que permiten una traducción completa y legible para la jugabilidad, así mismo no se presenta una correcta segmentación, finalmente la versión subtitulada representa la voz en *off* de Devin Weston, Muñoz (2017) menciona al respecto que la posibilidad del uso de la cursiva es poco usual por parte de los desarrolladores, sin embargo el uso de la cursiva resultaría correcto y provechoso.

ANEXO 3



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Caceres Morales, Cameron Rose*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Universidad César Vallejo - Docente*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Kayia Holguin Comas, Correy*

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

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

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

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

Si

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

19

Observaciones:

Lima, *20 junio* de 2018

[Firma]
 DNI N° 10452039

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Anísta Garrido, Juan Carlos*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Universidad César Vallejo - Docente*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Fecha de análisis*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Kazis Holgun Gamara Arroyo*

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

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

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

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

Sí

No

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

Observaciones:
 - Verificar su variable. Debe estar planteada en su título.
 - Verificar la clasificación
 - Revisar redacción en el instrumento
 - numerar estratos

Lima, *28 de junio* de 2018



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. *40580702* Telf.: *992693642*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Masarina Antonieta Rosano*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Universidad César Vallejo - Docente*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Kajio Helguera Geronimo Chiray*

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

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

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

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

Sí

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

Observaciones:

Lima, *27 de junio* de 2018

[Firma]

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI No. *07780667*



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 1 de 1

Yo, BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES docente de la FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS y Escuela Profesional de TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, revisor(a) de la tesis titulada "ERRORES EN LA TRADUCCIÓN DEL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: GRAND THEFT AUTO V DEL INGLÉS AL ESPAÑOL, LIMA, 2019", del (de la) estudiante KAGIO HOLGUER GAMARRA CHAVEZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Lima, 30 de junio de 2019

BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES

DNI: 43259931

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Feedback Studio - Google Chrome
 https://es.lumina.com/app/completo/?id=10288&id2=10288&id3=1154&E31678a+180&q=es

feedback studio Errores en la traducción del subtitulado de videojuegos Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima, 2019

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Errores en la traducción del subtitulado de videojuegos Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Traducción e Interpretación

AUTOR:
 Kagio Holguet Gamero Chávez (ORCID: 0000-0003-1821-6136)

ASESORA:
 Mgr. Betty Maritza Gálvez Nares (ORCID: 0000-0003-4052-7956)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
 Gestión de la calidad y servicio

Lima - Perú

2019

Resumen de coincidencias

9%

Se están viendo fuentes estándar

Ver Fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universidad	5%
2	www.fonolima.com	1%
3	es.gta.wikia.com	<1%
4	repositorio.uca.edu.pe	<1%
5	neticias.uclm.es	<1%
6	www.nanzayon.com	<1%
7	revistas.univalle.edu.co	<1%
8	Entregado a The Robert	<1%
9	Entregado a Universidad	<1%
10	rodere.un.es	<1%
11	Entregado a Inlco	<1%

Página 1 de 41 Número de palabras: 141/23

Test-only Report High Resolution



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres:

Gamarra Chávez Kagio Holguer

D.N.I. : 74037982

Domicilio : Av. José Granda 3180

Teléfono : 2775024 Móvil : 986762512

E-mail : kagiogam@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educación e Idiomas

Escuela : Traducción e Interpretación

Carrera : Traducción e Interpretación

Título : Licenciado en Traducción e Interpretación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Gamarra Chávez Kagio Holguer

Título de la tesis:

Errores en la traducción del subtítulo de videojuegos: Grand Theft Auto V del inglés al español, Lima, 2019

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha : 24/07/2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
LA ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Kagio Holguer Gamarra Chávez

INFORME TITULADO:

Errores en la traducción del subtítulo de videojuegos: Grand Theft
Auto V del inglés al español, Lima, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Traducción e Interpretación

SUSTENTADO EN FECHA: 04/07/2019

NOTA O MENCIÓN: Doce(12)



Kagio Holguer Gamarra Chávez

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN