



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

La traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The
Division 2

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

AUTOR:

Aponte Calle, Erroll (ORCID: 0000-0002-8636-8433)

ASESOR:

Dr. Lalupú Valladolid José Humberto (ORCID: 0000-0002-6956-8521)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

Piura – Perú
2020

DEDICATORIA

A Dios por darme fuerza y la sabiduría para lograr mis propósitos y a mi familia, por ser el motor que me impulsa a seguir adelante y por siempre confiar en mí.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, por haber confiado todo el tiempo en mí para la realización de este trabajo de investigación. A mi asesor de tesis el Dr. José Humberto Lalupú Valladolid y a la Mgtr. Paola Miranda Castillo, quienes gracias a su experiencia y conocimientos han sido la guía para la elaboración de este trabajo.

Página del Jurado

DECLARATORIA DE AUNTENTICIDAD

Yo Erroll Aponte Calle con DNI 42508253, estudiante del décimo ciclo de la Universidad Cesar Vallejo, Facultad Educación e Idiomas, Escuela de Idiomas. Declaro bajo juramento que toda documentación que acompaño a la tesis “La Traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The División 2” es veraz y auténtica.

De igual manera, declaro bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en esta tesis son auténticos y fidedignos. En tal sentido asumo toda responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad Cesar Vallejo.

Piura 11 de agosto del 2020



.....
Erroll Aponte Calle

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página de jurado	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Realidad problemática	1
1.2. Trabajos previos	3
1.3. Teorías relacionadas	6
1.4 Formulación del problema.....	20
1.5 Justificación de estudio.....	20
1.6 Hipótesis	21
1.7 Objetivos.....	21
II. MÉTODO	22
2.1 Diseño de investigación.....	22
2.2 Variables, Operacionalización.....	23
2.3 Población y muestra.....	27
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	28
2.5 Procedimiento.....	29
2.6 Método de análisis de datos.....	29
2.7 Aspectos éticos	29
III RESULTADOS	30
IV DISCUSIÓN.....	33
V. CONCLUSIONES	36
VI RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	42

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue analizar los referentes culturales en el español latino del videojuego The Division 2. Se trabajó las 5 primeras horas, lo que equivale a 4 misiones in game. Se analizaron 110 referentes culturales. Para ello se utilizó la técnica de la observación y, por consiguiente, se creó un instrumento a través de una ficha de análisis para recoger los datos. La variable traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2” se clasificó de acuerdo con las dimensiones que fueron los referentes culturales que tienen como subdimensiones 7 categorías de referentes culturales según la teórica Paula Igareda y las técnicas de traducción con sus subdimensiones las cuales son 18 técnicas según Lucia Molina y sus respectivos indicadores. El diseño fue no experimental del tipo descriptivo simple. Se observó que las dos categorías de referentes culturales predominantes fueron la categoría Historia y Universo social que coinciden con un 26% respectivamente. De igual manera se observó que las técnicas más empleadas fueron la técnica literal con (55%), el préstamo (13%) y el equivalente acuñado (17%).

Palabras clave: técnica de traducción, referente cultural, videojuego, categorías

ABSTRACT

The objective of the research was to analyze the cultural references in Latin American Spanish of the video game *The Division 2*. The first 5 hours were worked, which is equivalent to 4 missions in the game. 110 cultural references were analyzed. For this, the observation technique was used and consequently an instrument was created through an analysis sheet to collect the data. The translation variable of the cultural references in the Latin American Spanish version of the video game “*The Division 2*” was classified according to the dimensions, in this case, the cultural references which were subdivided into 7 categories according to the theorist Paula Igareda, along with the 18 translation techniques according to Lucia Molina and their respective indicators. The design was non-experimental of the simple descriptive type. It was observed that the two predominant categories of cultural references were History and Social Universe with 26% respectively. In the same way, it was observed that the most used techniques were the literal technique (55%), borrowing (13%) and the established equivalent (17%).

Keywords: translation technique, cultural reference, video game, categories

I. INTRODUCCIÓN

1.2 Realidad problemática

El mercado de los videojuegos crece cada día más, de manera que en el mundo la demanda de estos es más amplia en varios países del mundo, donde la cultura gaming es latente; así es Estados Unidos uno de los países que más consume estos productos y así también es un país donde se encuentran las más grandes e importantes que se encargan de su desarrollo, casi en el mismo nivel que Japón y Corea del Sur.

En países hispanohablantes se tienen los mercados de México y España sin dejar de lado el Sudamericano, que también son parte de un mercado extenso, los productos audiovisuales de entretenimiento (cine, programas de tv, etc.), llegaron a ellos en su lengua materna, así pues, esperan tener lo mismo con los videojuegos, además de los softwares y páginas web, en consecuencia, son más los latinoamericanos que demandan productos en su lengua madre. “Los videojuegos son producciones que poseen cantidad de referentes culturales, parte de una cultura que los hace un referente en sí mismos”. (Méndez, 2016, p.753)

Las referencias culturales en la lengua reflejan en una cultura, la realidad del mundo. Hacen mención a las piezas que se relacionan con la cultura, las costumbres, el estilo de vida, la gastronomía, el arte, la política, etc. son de diversos tipos: nombres propios, comidas o bebidas, instituciones, profesiones, medidas, etc. Para ambas culturas los elementos culturales son compartidos, aunque de igual manera pueden no existir (Igareda, 2011). Los referentes culturales dentro de todas las complejidades terminológicas, estilísticas y gramaticales que presenta el texto original, son los más difíciles de afrontar para un profesional de la traducción. Méndez, (2016).

Vázquez Rodríguez, 2015 señala que los problemas culturales, suelen ser los que provocan los cambios más visibles en los videojuegos. Esto se puede observar en las portadas de los videojuegos, estos en función del mercado en el que el producto se lanzará serán modificados, lo mismo ocurre con las portadas de muchos libros. En otros momentos, problemas de tipos cultural han provocado que un videojuego sea retirado del mercado o que su lanzamiento se retrase. El Mundo: en línea (como se citó en

Vázquez Rodríguez, 2015) un ejemplo de ellos es *Little Big Planet de Play Station 3* el cual tenía partes de versos del Corán en la letra de una de las canciones que formaban parte de la banda sonora. La religión musulmana tiene prohibido el uso del Corán de esta forma, por lo tanto, el videojuego se reeditó antes de su lanzamiento.

O.,Hagan y Mangirón (como se citó en Capilla, 2014) dicen que en la actualidad, son muchas las lenguas a las que los videojuegos se localizan, el proceso denominado “culturización” aparece al considerarlos como un producto cultural, esencial en la localización de videojuegos. Edwards (como se citó en Capilla, S, 2014) la falta de culturización puede conllevar a prohibir el producto en otros mercados y asimismo este determina el éxito o el fracaso del producto.

Son cada vez más los juegos que son traducidos en el español, tanto en el español de España como en el latinoamericano y existen pocos trabajos de investigación que muestran como un profesional de traducción de videojuegos aborda los referentes culturales presentes en un videojuego, bajo qué estrategias de trabajo son abordados. Según Marcelo (como se citó en Méndez, 2016) para tal propósito existen diversas estrategias de trabajo con las que se cuenta, por otro lado, en los estudios de traducción para la transferencia de estos elementos no existen directrices establecidas. Por lo general, hay tres estrategias básicas de las que se habla y que engloban toda la gama de posibilidades y estas son: domesticación, extranjerización y neutralización. Pues como se menciona anteriormente son de gran importancia debido a que todo depende de su buena adaptación para su éxito o fracaso dentro de la cultura a la cual se quiere introducir el producto. Por otro lado, se tiene poco en cuenta las necesidades con las que se pueden encontrar los profesionales o futuros profesionales que quieren incursionar en este sector de la traducción de videojuegos, por lo que hay poca conciencia con respecto a ello. Así mismo, una mala traducción del videojuego, no permite a los usuarios el disfrute de una buena experiencia, por lo general en videojuegos que cuentan una historia. Todo videojuego que se desarrolle en una pequeña o gran compañía, tiene que ser traducido, sin embargo, hay videojuegos que no son traducidos a nuestro idioma, puede que sea por la cantidad de texto que este posee y en consecuencia la cantidad de texto a traducir aumenta. Por último, los que llegan a ser traducido, en algunas ocasiones la calidad en la traducción y en la adaptación a la cultura de llegada que es por lo general la parte más difícil del encargo, es muy pobre.

1.2 Trabajos previos

Nivel Internacional

Fuster, C. (2018) presentó el trabajo final de grado titulado *Los referentes culturales en un videojuego humorístico: análisis de South Park: la vara de la verdad* a la Universitat Jaume I, para obtener el grado de bachiller en Traducción e Interpretación.

El objetivo general de la investigación fue el análisis de la traducción de los referentes culturales de un videojuego: *South Park: la vara de la verdad*

La metodología empleada fue la cuantitativa. Se pudo observar que se ha recurrido a la adaptación como método de traducción para poder conservar el efecto humorístico de los referentes culturales y también para naturalizar el lenguaje de llegada en otros

Para ciertos casos, el traductor utilizó la creación discursiva, esto quizás porque el traductor consideró ofensivo el *estereotipo* español empleado en el original, pues existe un equivalente en español para la expresión «lifelike chest hair» y no existe ningún tipo de restricción de caracteres. En un caso diferente se utilizó la creación discursiva debido a que el efecto humorístico se logra al preservar las siglas, pues es un claro ejemplo de que mejor que un nombre propio es conservar el humor. Si es humor con un juego de palabras racista, dado que es difícil conservar el juego de palabras, el traductor se vio obligado a recurrir a la creación discursiva.

Hay también empresas o entidades muy conocidas en la cultura origen, pero estas no se conocen en la cultura meta, en casos como estos se usó la ampliación y la adaptación respectivamente (Sportscenter y Coldwell Banker).

Hubo en cantidad referentes intertextuales en la obra. Estos sirven o para provocar humor o crear una especie de complicidad entre los autores de la obra y la audiencia. Se utilizó para ellos la traducción literal o el equivalente acuñado, esto se debe a que todas las palabras a las que se hace referencia son conocidas por el público.

Se consideró que, a la hora de elegir las técnicas de traducción, factores como estos supusieron un cambio significativo, y esto es porque en algo tan simple como la traducción de objetos, acompañados además de su imagen, se pueden encontrar distintas técnicas como el calco, la adaptación o el préstamo. Además, para la traducción del

objeto de estudio, el traductor necesita de conocimientos previos que pueden ser culturales o intertextuales de todo tipo o, en tal caso, antes de hacer la traducción documentarse.

Castillo et al. (2015) presentó tesis titulada *Análisis de las referencias culturales en la subtitulación español-inglés de la película El mundo es nuestro* a la Universidad de Granada para la obtención de su título de grado.

El objetivo principal de esta investigación fue analizar las clasificaciones de las referencias culturales y las estrategias de traducción propuestas por un amplio número de autores.

La metodología empleada fue cualitativa. Se analizaron 44 palabras y frases en las que se pudo identificar los tipos referentes culturales. Se concluyó que las estrategias de traducción más empleadas fueron la generalización y la traducción literal, de igual manera los referentes culturales encontrados fueron de estructura social e instituciones culturales. Se concluyó que el traductor realizó una traducción literal en la mayor parte de los casos sobre todo en los del tipo “instituciones sociales” que se refieren a un ámbito más amplio como el de la cultura religiosa, no obstante, se perdió en la mayoría de los casos, el mensaje de la trama original.

Vidal (2013) presentó su tesis de maestría titulada *La traducción de términos culturales en el medio audiovisual: análisis de ejemplos extraídos del subtitulado de The Big Bang Theory* a la Université de Genève, Suiza para obtener su Master.

El objetivo principal fue analizar los procedimientos de traducción utilizados en el medio audiovisual para solucionar los problemas derivados de la traducción de términos y los tipos de referencias culturales

La metodología empleada fue cuantitativa. Se analizaron 100 frases extraídas de la serie “The Big Bang Theory” y se pudo concluir que el procedimiento que se utilizó en mayor medida para la traducción de referentes culturales fue la Neutralización, aunque existen ciertas categorías en las que el procedimiento fue diferente. Las dos categorías de referentes culturales que predominaron fueron Cultura material en la que destaca la técnica de neutralización y la segunda categoría es la cultura social en la que se emplea con mayor frecuencia una traducción literal o libre.

Ruiz, S (2013) presentó su investigación de Master oficial titulado *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga Los casos de La espada del inmortal, ¡GALS!, Vidas étlicas y Ranma ½* a la universidad de Barcelona, para obtener su master.

El objetivo principal de este trabajo es conocer de qué manera se trasladan las referencias culturales en la traducción del manga. Cuyos objetivos específicos fueron: Analizar el tipo de referencias culturales que aparecen en cuatro obras diferentes de manga, cada una de un género diferente (shōnen, shōjo, jōsei y seinen) y Obtener un listado de las técnicas traductoras que se utilizan en la traducción de las referencias culturales de las obras escogidas.

La metodología empleada fue cuantitativa. Se describieron los tipos de referentes culturales en 4 mangas seleccionados. El primer manga La espada inmortal está ambientada en una época histórica cuyo tema principal son los samuráis. Pues de acuerdo a la hipótesis tendrían que haber habido focos culturales del vocabulario histórico relacionados con el periodo Edo y los samuráis, pero las cifras confirman que Estructura social fue la categoría más abundante (40,26%) seguida de cultura material (28,94%), en esta categoría se agruparon las armas que usan los personajes, por último la categoría Historia (15.79%); en el caso del manga Gals la categoría predominante fue Estructura Social (48,11%) debido a que este se centra en costumbres y conductas de una tribu urbana japonesa; en el manga Vidas étlicas predominó la categoría Cultura material (47,66%) los elementos culturales que destacaron son los relacionados con la alimentación y ocio y por el último el manga Ramma ½ en el que predominó la categoría estructura social (48,88%) . Con respecto al segundo objetivo, las técnicas más usadas en los mangas La espada inmortal y Vidas étlicas son el préstamo y la transliteración lo que sugiere una traducción extranjerizante, en Gals se hace uso del préstamo y en Ramma ½ se utilizan equivalentes acuñados y préstamos para los nombres de las artes marciales

Nivel Nacional:

Huamán, Francis (2018) presentó su tesis titulada *Los referentes culturales en el subtítulo del español al inglés de documentales peruanos, Lima, 2018* a la Universidad Cesar Vallejo, para obtener su título de licenciada en Traducción e Interpretación.

El objetivo general de esta investigación fue analizar los referentes culturales en el subtítulo del español al inglés de documentales peruanos, Lima, 2018.

La metodología empleada fue cualitativa. Se concluyó que los referentes culturales empleados fueron propios del Perú y es por ello que para la traducción de estos referentes culturales se utilizó la literalidad. Al ser términos propios de la cultura peruana no fue posible encontrar un equivalente.

Nivel Local:

No se han encontrado trabajos relacionados.

1.3 Teorías relacionadas

1.3.1 Los videojuegos

López (como se citó en Méndez, 2015) es posible que las personas tengan una imagen mental distinta cuando intentan dar respuesta a esta pregunta Calvo Ferrer (como se citó en Méndez, 2015) señala que las condiciones especiales de un videojuego atienden a numerosas explicaciones, Yuste Frías (como se citó en Méndez, 2015) indica que son muchos los académicos así como los profesionales pertenecientes al sector que pretenden dar respuesta a esa pregunta, para dar sentido a un producto muy complejo cuya percepción va a cambiar de acuerdo al entendimiento de quien observa al mundo. No es sencillo definir un videojuego. Primero es porque, se utiliza el concepto de videojuego indiferentemente para hacer referencia al hardware o a sus componentes tecnológicos, así como al software o al tipo de juego. Y segundo, es que hay múltiples posibilidades que se ofertan en el mercado (consolas domésticas, máquinas recreativas, ordenadores personales.) presentando diversidad de videojuegos que están evolucionando constantemente. (Diez, et al., 2004), para Levis, (como se citó en Diez, et al. 2004) un videojuego es un entorno informático que en una pantalla reproduce un juego en el cual sus reglas ya han sido programadas con anticipación. Y según Marqués (como se citó en Diez, et al. 2004)., un videojuego es todo tipo de juego electrónico interactivo que ofrece actividades lúdicas, el medio que se utiliza (plataforma electrónica), muy aparte de su soporte como el ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line y de la plataforma tecnológica que utiliza como la máquina de bolsillo,

videoconsola conectable al TV, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, máquina recreativa y teléfono móvil.

Provenzo (1991) resalta que los videojuegos, gracias a la sociedad del consumo son una puerta abierta, que permite a todos conectarnos con redes enormes y poderosas de información, entretenimiento, ocio y comunicación, haciendo énfasis en la relación que existe entre el juego y aspectos externos y a los sujetos que toman parte en él. Y para Pelegrina y Tejeiro (como se cita en Calvo, 2012) todo juego electrónico cuyos objetivos son lúdicos, los cuales utilizan la tecnología informática y permiten que el jugador y la maquina interactúen a tiempo real y la acción se desarrolla principalmente sobre un soporte visual el cual puede ser la pantalla de una consola, de un televisor, de un ordenador personal, o cualquier otro soporte semejante.

Bellis y López. (2008) Nos dicen que se debe pensar en los videojuegos como herramientas para relacionarse y no de aislamiento. En el ámbito familiar, así como en otros, una red de emociones, diálogos y relaciones se generan en las prácticas de juego. En espacios públicos y privados, así como cibercafés y en el mismo hogar se juegan videojuegos, pues estos son lugares donde por lo general se socializa y se expresan emociones reales en un contexto virtual. De esta manera se consideran a los videojuegos como una expresión artística, sin embargo, el público es aún incapaz de asimilarlo. El fenómeno en el que el videojuego se ha transformado aún no es comprendido por muchos, y no tiene significado propuesto para la sociedad, al igual que el arte contemporáneo, pues para analizar y estructurar una opinión, no encuentra la herramienta en la crítica tradicional lo que lo limita a una descripción de la composición de la obra. Los medios de comunicación solo consideran los aspectos gráficos en los videojuegos o su adaptación en alguna película de Hollywood, pero los videojuegos no encajan en categorías tradicionales, como el arte contemporáneo. Dado que existe una historia, la música, el aspecto gráfico, y sobre todo el aspecto lúdico y la jugabilidad los videojuegos están conformados de todas esas “artes”. Debido a ellos cuando se le hace la pregunta a un jugador para que sirven los videojuegos, su respuesta es para nada. Esto se debe a que no existe una herramienta para categorizarlo de manera adecuada tampoco para estructurar y definir un nuevo arte. Esto puede deberse a que el videojuego es subjetivo y objetivo a la vez y es particularmente postmoderno y es individual y colectivo al mismo tiempo. (p.161)

McDonough et al. (como se citó en Castellano, 2018) señala que los videojuegos deben ser parte de una serie de estrategias para su conservación debido a que forman parte de nuestra historia cultural, estos deben salvarse de la obsolescencia tecnológica y así seguir estudiando en el futuro la cultura popular actual. Por otro lado, los videojuegos tienen en ámbitos como la política y la investigación una creciente importancia, esto los hace una fuente de información importante para la comprensión holística de cualquier sociedad moderna, además los espacios sociales a su alrededor como los cibercafés, salones recreativos, salones domésticos, etc. han sido redefinidos por los videojuegos. Por último, la industria de los videojuegos lidera a nivel mundial. Se contaba con 2.200 millones de jugadores en 2017, lo que generó 116 millones de dólares de beneficio.

1.3.2. Los referentes culturales

Eagleton (2001) señala que el concepto de cultura es un derivado de la naturaleza, una acepción original de esta es “producción”, es decir el control del desarrollo natural. En principio se dice que la cultura designó un proceso material que después metafóricamente se transformó en un asunto espiritual. Así pues, la palabra cultura, registra el tránsito histórico humano, del mundo rural al urbano, dentro de su desarrollo semántico. Pues así, la cultura es el conocer implícitamente el mundo, un conocimiento por el cual las personas establecen formas de actuar apropiadas dentro de contextos específicos.

House (2002) define como cultura “a la forma general de vida de una comunidad, es decir, los diseños tradicionales, explícitos e implícitos de vida que actúan como potenciales guías para el comportamiento de los miembros de la cultura”. House explica también que la cultura se puede analizar de 4 niveles distintos: el nivel general, el social, el del subgrupo social (región geográfica, clase social, edad, género, profesión) y, el cuarto nivel, el personal, la manera de pensar y de actuar individual. En resumen, nos dice que vasados en estos diferentes niveles, al integrar puntos de vista humanos, sociales e individuales de la cultura, se puede definir cultura como “programación colectiva de la mente humana”

Vermeer (como se citó en Severino, 2014), nos define *culturema* como un fenómeno social de una cultura X que los miembros de esa cultura, consideran relevante y cuando se comprara con un fenómeno social que corresponde a una cultura Y, es específico de la cultura X. Entonces Vermeer introduce el término *culturema* para referirse a aquellos elementos que son distintivos en una cultura determinada

Según Newmark (como se citó en Gonzales, 2016) existen parámetros que determinan el marco situacional del cual se ha construido un referente los cuales son: finalidad del texto, el nivel lingüístico, cultural y técnico del lector, la motivación, la importancia del referente en el texto original, el grado de actualidad del referente, el marco y el futuro del referente. Este último es importante dado que la caducidad del referente cultural conlleva a una restricción a la hora de traducir. Lorenzo et al. (como se citó en Gonzales, 2016) afirma que un referente cultural funcionara durante un periodo de tiempo limitado si este se encuentra dentro de un contexto histórico, dado que puede dejar de tener el significado original que tenía desde el comienzo. El objetivo del traductor entonces es que el público meta identifique el texto y asimilar todos los conocimientos que en este aparece sin dificultad.

Igareda, (2011) señala que las referencias culturales evidencian la realidad del mundo en la lengua dentro de una cultura, haciendo referencia a los elementos como el estilo de vida, la política, la gastronomía, el arte, etc, relacionados con la cultura. Pueden variar y ser de diferentes tipos como: nombres propios, nombre de instituciones, profesiones, mediadas, comidas, etc. (p. 15). Para Santamarina, (como se citó en Igareda, 2011) los objetos y eventos que se crean dentro de una cultura determinada y que poseen un capital cultural distintivo, intrínseco en la sociedad, que modifica el valor expresivo que se otorga a los sujetos que se relacionan al mismo.

Rosa Agost (como se citó en Vives, 2013) define a los elementos culturales como sitios específicos de un país o de alguna ciudad; aspectos que se relacionan con la Historia, con las costumbres y el arte de una sociedad y de una época específica (conceptos estéticos, canciones, literatura); la mitología, personajes conocidos, las instituciones, la gastronomía, unidades monetarias, de peso, de medida, etc. Pues, son todos aquellos elementos que hacen distinta a una sociedad de otra, que cada cultura posea su idiosincrasia.

Agost (como se citó en Mendez, 2016) los referentes culturales hacen a las sociedades diferentes una de otras y así también la idiosincrasia de cada cultura. Los referentes culturales varían: son a veces términos de uso diario, marcas de productos, juegos de palabras, nombres de personajes, refranes, aspectos históricos, literatura, arte, música, mitologías, etc. no es posible que un producto audiovisual no presente referentes culturales, dado que el autor de la obra hasta de manera inconsciente, da vida a su producción de acuerdo a la realidad en la que ve el mundo que forma parte de él. Es importante que el traductor tenga en cuenta lo importante de los referentes culturales cuando se trata de adaptar un texto a una cultura diferente, para que el mensaje se transmita de manera correcta y se fiel al producto de origen.

Mayoral, (como se citó en Marcelo, 2007) nos habla de la diferencia entre el culturema y referencia cultural, se podría que culturema son fenómenos específicos de una cultura, en otras palabras, el culturema hace referencia al fenómeno, mientras que las referencias culturales hacen referencia a su expresión lingüística

Marcelo, (2007) No se tiene que olvidar que la herramienta principal con la que trabaja y de la que se sirve un traductor es el lenguaje, por lo que en adelante nos referiremos a “referencias culturales” porque son las que encontraremos en los textos. En el fondo son dos partes de un mismo elemento. En cuanto a lo que a traducción se refiere, Nida y Reyburn dicen que se había prestado muy poca atención a los referentes culturales dado que pasan desapercibidos (p. 82). “Mucho del significado referencial (...) para los receptores de un mensaje depende de los supuestos culturales de una sociedad en particular. Los supuestos comprenden las suposiciones subyacentes, las ideas y las creencias que se comparten habitualmente por personas pero que muy pocas veces son definidas o descritas, simplemente porque parecen obvias y básicas para requerir una formulación verbal” (Mayoral, 1994, p. 83). Las referencias culturales son los elementos lingüísticos, que reflejan una forma de actuar, de sentir, de pensar, de ver una realidad, sujetos por la cultura de la que forman parte y de cómo han sido producidos, al igual que los hechos y productos materiales de dicha cultura. (Marcelo, 2007, p. 83)

Para Mayoral. (1999) las referencias culturales a los nombres geográficos, unidades de peso y medida, referencias históricas, nombres institucionales, folclore, etc. (p.78). “Wissler señala que un elemento no asciende sin más al rango de rasgo cultural hasta

haber sido sometido por el grupo a un proceso de estandarización, de forma que constituya un elemento que reconozcan los miembros de un grupo inmediatamente y que lo consideren como propio”. (Marcelo, 2007, p.84)

E.B. Taylor (como se citó en Queralt, 2018) dice que la cultura “es todo lo que incluye el arte, las creencias, conocimiento, la moral, costumbres, el derecho y cualquiera de los otros hábitos y capacidades que el hombre adquiere al ser miembro de una sociedad”. Por otro lado, Porter (como se citó en Queralt 2018) señala que es la fuente de todo conocimiento, experiencias, creencias, valores, actitudes, significados, jerarquías, religión, noción del tiempo, roles, relaciones espaciales, conceptos del universo y objetos materiales y posesiones adquiridas por un grupo de personas en el transcurso de generaciones a través de un esfuerzo individual o de grupo.

1.3.2.1 La traducción de los referentes culturales

Chaume (como se citó en Escorcía,2016) nos dice que los traductores audiovisuales deben de considerar los referentes culturales que están en el producto original, ya que estos son elementos que llevan consigo problemas a la hora de traducir. Algunas veces, el código lingüístico con el código visual y acústico suponen dificultades por lo general cuando estas interactúan para crear significado. En otras ocasiones estos códigos ayudan a que el traductor pueda entender la referencia cultural.

Javier Franco (como se citó en Vives, 2013) las comunidades lingüísticas o lingüísticas nacionales poseen una serie de hábitos, sistemas de clasificación, juicios de valor, etc. que suelen ser diferentes y otras se superponen así las culturas crean un factor de variabilidad que deberá tener en cuenta el traductor.

Marcelo (2007) señala que los pueblos aisladamente han ido desarrollando sus propias características, esto se ha dado desde los orígenes de la humanidad. Sapir, (como se citó en Marcelo, 2007) Lo que produjo las diferenciaciones raciales fue el aislamiento geográfico e histórico y este favoreció también, la aparición de importantes variaciones en la lengua y en la cultura y así se explica las diferencias que surgieron entre los pueblos. Varias diferencias se desarrollaron en diversas direcciones convirtiéndose en patrones de comportamiento, de vida, etc. que se transmiten y aprenden de generación

en generación al tiempo que han seguido evolucionando. Young (como se citó en Marcelo, 2007) es de la opinión de que lo que difiere de una cultura a otra es la estructura institucional de este aprendizaje y de las circunstancias ambientales que la cultura asume.

“La existencia de estas diferencias entre culturas se refleja en cada producto creado por el hombre y, quizás en mayor grado, en su literatura. Todos estos factores son muy relevantes para la traducción (...) por eso, un traductor ha de conocer la cultura de la que, y a la que traduce, ser consciente de las diferencias entre ellas dos e identificar esas diferencias entre ambas culturas. Éstas pueden ser muy variadas y pueden referirse a costumbres religiosas, comidas, instrumentos, etc., es decir, elementos materiales e inmateriales”. (Marcelo, 2007, p. 78)

Aixelá (como se citó en Ortega, 2015) dice las referencias culturales no existen en el ámbito de la traducción, dado que hay factores como las lenguas que se comparan, haya o no haya la existencia de una referencia de igual valor, etc. “La traducción de estas referencias culturales ha sido objeto de estudio para muchos autores (...) lo que ha supuesto que exista una gran disparidad terminológica a la hora de designar los procedimientos de traducción empleados habitualmente.

Así, existen procedimientos iguales que reciben distintos apelativos, otros se solapan y otros pueden llegar a dividirse para dar lugar a dos procedimientos distintos”. (Ortega, 2015 p. 22)

Los estudios sobre cultura tienen un lugar importante en los estudios de traducción. Tomando importancia en la idea de que las culturas no son entes cerrados ni estáticos, ya que se relacionan entre sí y son dinámicas, los medios de comunicación y la literatura poseen un importante papel en la capacidad de contagio entre las diversas culturas, debido a que la cultura tiene capacidad de absorción y cantidad de información sobre todo a su alrededor, al igual que un texto literario, en este caso, puede exportar la cultura de un lugar concreto. Y de este modo, una herramienta importante para establecer identidades, facilitar o dificultar el entendimiento intercultural se debe a la traducción de elementos culturales. (Igareda, 2011)

Para Carbonell (como se citó en Igareda, 2011) es un proceso semiótico, antropológico, ideológico, sociológico y hasta político artístico, este se produce al reinterpretarse unas manifestaciones culturales en un contexto desigual, no importa si esta reinterpretación se da en dos lenguas diferentes o en una misma, o en diferentes códigos, o dentro del mismo.

Igareda, (2011) señala que cuando la distancia cultural entre el texto original y los receptores meta se traduce, esta debe tenerse en cuenta. Cuando se dice que el reflejo de la cultura es la lengua, es porque cuando traducimos se hace una comparación intercultural la que se está realizando, es decir, las culturas, las lenguas y sociedades se comparan y, por lo tanto, saber con más detalle de los aspectos socioculturales tanto de la cultura del texto original como los de la cultura del texto meta es realmente necesario. Igareda (como se citó en Villena, 2013) señala que los referentes culturales se pueden compartir en varias culturas, así como también pueden no existir. Algunas veces, en una lengua que tiene más poder, que es mayoritaria hacia una lengua menor, puede presentarse una tendencia extranjerizante, mientras que en el caso contrario se tiende más a la neutralización

1.3.2.2. Categorización de referentes culturales

Newmark (como se citó en Igareda, 2011) ha recogido la principal estructura de las herramientas metodológicas dado que este autor divide entre ecología, cultura material, cultura social, organizaciones, costumbres, actividades, conceptos, gestos y hábitos. Poyatos (como se citó en Igareda, 2011) agrega en falta de un análisis de la cultura material y como la religión otros elementos relevantes, la política, la sociedad, el folclore y las artes.

Soria (2012) señala que Nida en su artículo "*Linguistics and ethnology in translation problems*" en el año 1945, inicio los estudios de los elementos culturales, como parte de la practica traductora proponiendo así la primera la primera clasificación de los ámbitos culturales, siendo estos propensos a problemas de traducción al transferirse de una cultura a otra. Nida (1945) dice que los problemas de traducción, que son esencialmente problemas de equivalencia, pueden tratarse convenientemente en (1) ecología, (2) cultura material, (3) cultura social, (4) cultura religiosa y (5) cultura lingüística. (p. 196).

Los estudios de Moreno (2003) y de Mayoral (2000) abordan componentes como las medidas, las monedas, los nombres propios, los tipos de comidas y de bebidas asimismo Schwarz (como se citó en Igareda ,2011) clasifica a los referentes culturales que ocasionan dificultades en la traducción, como las referencias geográficas, los términos antiguos, los signos no verbales, los tabús, el lenguaje vulgar, las palabrotas y las blasfemias, los proverbios y las expresiones hechas, los juegos de palabras y similares. Soria (2012) comenta que Newmark nos habla sobre las palabras extranjeras para referirse a los elementos culturales que aparecen en los textos, este retoma la clasificación de Nida para introducir una nueva categoría, los gestos, los hábitos y de esta manera propone una categoría paralingüística y propone una nueva clasificación: ecología, Cultura material, Cultura Social, Organizaciones, costumbres, actividades, procedimientos y conceptos, hábitos y gestos.

Villacampa y Corteza analizan a profundidad las fórmulas de tratamiento, por los marcadores discursivos, rutinas discursivas y las reglas de habla, los marcadores de cambio de turno, las fórmulas de cerrar el dialogo y de interrumpir, posponer un argumento, las fórmulas sociales o de fijación pragmática, la cortesía y la petición, el enunciado, los adverbios oracionales, la intensificación y la atenuación, la deixis y las interjecciones (Igareda, 2011, p.19). Molina hace una clasificación de elementos culturales como el medio natural, Patrimonio cultural, cultura social, cultura lingüística. (Soria, 2012, p.17).

Molina (2001) señala a Vlahov y Florin los cuales en los nuevos estudios de traducción introducen el termino realia, el cual lo definen como los elementos textuales los cuales denotan color local el histórico y efectúan una categorización de 4 tipos de realias: geográficos y etnográficos, folclóricos y mitológicos objetos cotidianos y sociales e históricos. Otro autor como Koller (como se citó en Molina, 2001) utilizo el termino realia, pero en un sentido más amplio, este lo define como un término utilizado para referirse a realidades físicas o ideológicas peculiares de una cultura concreta o un espacio geográfico, es decir: objetos o conceptos de actos culturales, instituciones políticas, económicas sociales y culturales. Por otro lado, Igareda, (2011) plantea incorporando aspectos además de los que ya se vieron antes, considerando como representativos, la intertextualidad, el humor, la ironía, la metáfora y las variedades lingüísticas, aspectos de la historia de vital relevancia, etc. Igareda (2011) elabora una categorización para analizar los referentes culturales y considera como los más importantes para la labor traductora los siguientes:

1. Ecología: dentro de esta categoría están las categorías por áreas como
 - Geografía/topografía
 - Meteorología,
 - Biología
 - Ser humano.
2. Historia: encontramos las categorías por áreas como:
 - Edificios históricos
 - Acontecimientos
 - Personalidades
 - Conflictos históricos, mitos, leyendas, héroes,
 - Perspectiva euro centrista de la historia universal,
 - Historia de la religión.
3. Estructura social: las categorías por áreas pertenecientes a estructura social son los siguientes:
 - Trabajo
 - Organización social,
 - Política
 - familia,
 - Amistades
 - Modelos sociales y figuras respetadas
 - Religiones “oficiales” o preponderantes.
4. Instituciones culturales: contiene las siguientes categorías de áreas:
 - Bellas artes
 - Arte
 - Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.
 - Educación
 - Medios de comunicación.
5. Universo social: esta categoría tiene las siguientes categorías de área:
 - condiciones y hábitos sociales
 - geografía cultural
 - Transporte
 - Edificios
 - Nombres propios

- Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos, expresiones, costumbres, organización de tiempo.
6. Cultura material: presenta las siguientes categorías de áreas:
- Alimentación
 - Indumentaria
 - Cosmética
 - Tiempo libre
 - Objetos materiales,
 - Tecnología
 - Monedas, medidas
 - Medicina
7. Aspectos lingüísticos, culturales y humor: presenta las siguientes categorías de áreas:
- Tiempos verbales, verbos determinados
 - adverbios, nombres, adjetivos, expresiones
 - elementos culturales muy concretos,
 - expresiones propias de determinados países
 - juegos de palabras, refranes, frases hechas
 - humor

1.3.3. Técnicas de traducción para los referentes culturales

Molina (como se citó en Amido, 2014) comenta en su libro *El otoño del pinguino* que aún no hay un consenso de opiniones entre los teóricos no sólo en la terminología empleada sino en su concepción. Esta falta de consenso para su clasificación, afecta en su definición y en cómo denominarlas. Para algunos autores, las consideran como procedimientos técnicos de la traducción, Nida y Newmark las llaman procedimientos y Hurtado Albir técnicas de traducción.

Mayoral (1991) dice que, ya hace bastante tiempo se ha venido rechazando los conceptos que hacen los que comparan como procedimientos, técnicas o estrategias de traducción, para ser considerados como producto final de la aplicación de estas estrategias o como recursos expresivos para toda comunicación, tanto la bilingüe como la monolingüe para llegar a una solución aceptable para la traducción de referentes

culturales, es necesario lograr acuerdos previos sobre los conceptos de estrategias de traducción de procedimientos de traducción, técnicas de traducción, recursos o procedimientos expresivos. Mayoral propone una definición de estrategia como una rutina o un proceso para adoptar una decisión según ciertos parámetros que están establecidos y a los “procedimientos” los cuales son recursos de expresión que permiten la materialización de los resultados de la aplicación de dicha estrategia.

Hurtado Albir (como se citó en Silvia, 2013), señala que existe una confusión entre método, técnica y estrategia de traducción ella propone la definición técnica de método como la realización de un proceso que esta regulados por unos principios de acuerdo al objetivo del traductor, que responden a una opción general que recorre todo el texto. Los métodos cambian dependiendo del contexto y al fin de la traducción; a la técnica la define como un recurso palpable en el resultado de la traducción, se utiliza para obtener la equivalencia traductora a las unidades textuales más pequeñas, por ultimo una estrategia traductora es el procedimiento el cual es consciente o inconsciente, verbal y no verbal, externo e interno que utiliza el traductor para la resolución de problemas que se encuentran en el proceso traductor, enriqueciendo su efectividad gracias a sus necesidades específicas.

Hurtado Albir (2001) señala que la técnica de traducción solo afecta a unidades que son menores en el texto, estas se manifestaran solo en la fase final de toma de decisiones es decir en la reformulación. El interés verdadero es la de proporcionar un metalenguaje, así como una catalogación que sirve para identificarlo y categorizarlo en el resultado de la equivalencia traductora que corresponde al texto original. Asimismo, servirán como instrumento de análisis para comparar y describir traducciones al lado de categorías textuales, contextuales y procesuales. Finalmente, las técnicas de traducción permiten la identificación, la clasificación y la denominación de las equivalencias que el traductor elige para las microunidades textuales y así también para la obtención de datos concretos sobre una adecuada opción metodológica que es utilizada.

Vásquez (como se citó en Muñoz, 2016) señala que las técnicas de traducción son “procedimientos de ejecución estilística” definiéndolas como herramientas lingüísticas que facilitan la traducción. Este incluye dos tipos fundamentales de la traducción: la literal y la oblicua o dinámica. Wotjak (como se citó en Muñoz, A, 2016), para referirse a las técnicas de traducción emplea técnicas de translación en la comunicación.

También, emplea los términos de estrategia, regla y procedimiento como sinónimos de técnica de traslación.

Una técnica de Traducción es un medio de análisis y clasificación del funcionamiento de la equivalencia traductora, la cual posee cinco particularidades básicas: afectan el resultado de la traducción, se catalogan en comparación con el original, se refieren a micro unidades textuales, tienen un carácter discursivo y contextual y son funcionales (...); Molina incluye las técnicas de adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación comprensión lingüística, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, substitución, traducción literal, transposición y variación. (Molina, L. 2001, p.116)

Newmark (como se citó en Igareda, 2011) propone las siguientes técnicas: la transferencia, la neutralización, la traducción literal, la búsqueda de un equivalente cultural, la etiqueta, la traducción estándar aceptada, la explicitación, la omisión, la combinación de dos (o más) técnicas, paráfrasis, glosa, notas, etc., y el hiperónimo. Por otro lado, Marco (como se citó en Igareda, 2011) nos dice que el grado en el que interviene el traductor o el grado en que se aproxima el receptor meta no debe ser el único criterio para una tipología de técnicas de traducción de los referentes culturales, este señala que podrían incluirse dos más que son el grado de culturalidad y toda la información que comprende la medida traductora en semejanza con lo que cuenta el original. Asimismo, Corteza (como se citó en Igareda, 2011), apoya la propuesta de Marco y Newmark, pero este reduce el número de técnicas a fin de adecuarlos a los estudios de los referentes culturales: la transferencia, la naturalización, la traducción literal o calco, la neutralización o explicación del referente cultural, la adición de información, el equivalente cultural y la omisión.

Así mismo Newmark (como se citó en Mercadal, 2012) nos dice que la decisión de traducir literal o libremente es el problema central que se plantea a la hora de traducir. El traductor puede introducir un elemento que identifique el lector del TM, cuando no hay una equivalencia entre el TO y el TM. Existe otro desafío que es el definir que es un elemento cultural. Newmark nos dice que la mayor parte de palabras culturales son fáciles de identificar, al estar asociadas a un personaje particular, y no podrían

traducirse literalmente, pero existen muchas costumbres culturales que se describen en un lenguaje corriente cuya traducción debería incluir un equivalente descriptivo, dado que una traducción literal falsearía el sentido

Lucia Molina (como se citó en Karin Carr, 2013) se basa en la propuesta de diferentes teóricos para proponer una lista de técnicas para la traducción de referentes culturales, las técnicas que propone son la: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, compresión lingüística, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, sustitución, traducción literal, transposición y variación.

1.- Adaptación: se reemplaza un elemento cultural de la cultura origen por otro propio de la cultura meta.

2.- Ampliación Lingüística: se usan más elementos lingüísticos en la traducción.

3.- Amplificación: se insertan formulaciones que no existen en el texto origen.

4.- calco: es la traducción literal de una palabra.

5.- Compensación: se introduce en otro lugar del texto un elemento de información que no se ha podido reflejar en el mismo en que este situado en el texto origen.

6.- Compresión Lingüística: resume los elementos lingüísticos.

7.- Creación Discursiva: establece una equivalencia totalmente imprevisible, fuera de contexto.

8.- Descripción: se cambia un término del texto origen por la descripción de su forma o función en el texto meta.

9.- Equivalente Acuñado: se utiliza un término reconocido como equivalente en el texto meta.

10.- Generalización: se usa un término más general o neutro.

11.- Modulación: se realiza un cambio en el punto de vista, enfoque o categoría de pensamiento respecto al texto origen. Puede ser léxica o estructural.

12.- particularización: se utiliza un término más preciso o más concreto que en el texto origen.

13.- Préstamo: añade una palabra sin modificarla o integra la palabra naturalizada.

14.- Reducción: quita en el texto meta algún elemento del texto origen, enteramente o parcialmente. Hay énfasis en el texto meta, el traductor quita un elemento del texto origen.

15.- Sustitución: Una técnica que se usa para cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa.

16.- Traducción literal: la traducción palabra por palabra.

17.- Transposición: se cambia la categoría gramatical.

18.- Variación: se cambia elementos lingüísticos o paralingüísticos como cambios de tono textual, estilos o dialectos geográficos.

1.4 Formulación del problema

¿Cuál es el análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego “The división 2”?

1.5 Justificación de estudio

Justificación teórica

Esta investigación se realizó con el propósito de brindar conocimiento sobre los referentes culturales traducidos en un juego de video, mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos de referentes culturales junto a sus respectivas categorizaciones y técnicas de traducción empleadas para este propósito, cuyos resultados se sistematizaron en una propuesta para el conocimiento de futuros investigadores.

Justificación metodológica

En la presente investigación se acudió al empleo de técnicas de investigación, para lo cual se elaboró un instrumento que permitió la observación y la investigación habiéndose demostrado su validez y confiabilidad para ser utilizado en otros trabajos de investigación.

Justificación práctica

Esta investigación se realizó porque existe la necesidad de encontrar explicaciones sobre cómo enfrentar y dar solución a aquellos focos de dificultad como son los referentes culturales a través del uso de técnicas de traducción propuesta por autores que han profundizado en el tema, y a la vez conocer cómo se ha analizado la traducción en la LO para trasladarla al español latino.

Relevancia

Esta investigación tiene relevancia porque existen pocos trabajos de investigación que se centren en detallar que técnicas de traducción son las más adecuadas para que un traductor aborde focos de dificultad como los referentes culturales de manera eficiente, especialmente en lo que respecta a un videojuego.

1.6. Hipótesis:

Los referentes culturales traducidos están dentro de las categorías historia, instituciones culturales, universo social y cultura material, siendo instituciones culturales y cultura material los predominantes y así mismo estas categorías de referentes culturales son abordadas por las siguientes técnicas de traducción: traducción literal, préstamo y equivalente acuñado.

1.7 Objetivos:

General:

Analizar la traducción de los referentes culturales en el español latino del videojuego “The Division 2”

Específicos:

Clasificar los referentes culturales presentes en la versión en español latino del videojuego “The Division 2”

Identificar la técnica empleada en la traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2”.

II. MÉTODO:

2.1 Diseño de investigación

Enfoque:

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, se analizó la traducción de los referentes culturales y se determinó el grado en el que inciden las técnicas de traducción utilizadas para la traducción de cada referente cultural según su categoría. “El enfoque cuantitativo, que es un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Las etapas son secuenciales una precede a la otra y no se puede “saltar” o evitar pasos. El orden es riguroso (...); las hipótesis. se establecen de preguntas y determinan variables; se esquematiza un plan para probarlas (diseño); las variables son medidas en un determinado contexto; las mediciones que se obtienen se analizan utilizando métodos estadísticos, y finalmente se extraen conclusiones respecto de la o las hipótesis.” (Sampieri, 2014, p. 4)

Diseño:

Por otro lado, la investigación tuvo un diseño descriptivo simple porque se analizó una muestra correspondiente y se describió la muestra tal cual se presenta. Los diseños transeccionales descriptivos indagan la incidencia de las modalidades o los niveles de más de una variable en una población. El procedimiento ubica en una o más variables en una o más variables un grupo de personas u otros objetos, seres vivos, contextos, fenómenos, situaciones, comunidades, etc. y proporciona su descripción.

. (Sampieri, 2014). El mismo que se representa de la siguiente manera:



En este caso, M representa a la muestra de los individuos.....y O a la observación que se realizará a través de una ficha de análisis.

2.2 Variables, Operacionalización

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores
Traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2”	La traducción es trasladar un texto cualquiera que previamente se ha comprendido en una lengua origen hacia una lengua meta o de llegada sin perder el sentido del original y que para tal propósito se requiere de una serie de técnicas de traducción que se usan para el desarrollo del encargo además es través de la traducción y el empleo de estas técnicas que se pueden trasladar de una lengua a otra aquellos	Referentes culturales	Referentes culturales en la categoría Ecología	- Aparecen accidentes geográficos y topográficos, fenómenos meteorológicos, diversidad biológica, seres humanos
			referentes culturales en la categoría Historia	- Aparecen edificios históricos, acontecimientos - Aparecen personalidades, conflictos históricos, mitos, leyendas, héroes, perspectiva eurocentrista.de la

elementos que hacen único a un país, región, sociedad, etc como lo son los referentes culturales			historia universal, historia de la religión.
	referentes culturales en la categoría Estructura Social		<ul style="list-style-type: none"> - Presencia de trabajo, una organización social, política, familia - Aparecen modelos sociales y figuras respetadas, de religiones oficiales o preponderantes
	referentes culturales en la categoría Instituciones culturales		<ul style="list-style-type: none"> - Aparecen bellas artes, arte, culturas religiosas, creencias, tabús, etc, educación, medios de comunicación.
	referentes culturales en la categoría Universo Social		<ul style="list-style-type: none"> - Aparecen condiciones y hábitos sociales - Presencia de geografía cultural, de transporte, de edificios, de nombres propios, de lenguaje coloquial, idiolectos, sociolectos, insultos, de expresiones,

				costumbres, de organización del tiempo.
			referentes culturales en la categoría Cultura material	- Aparecen alimentos, indumentarias, cosmética, tiempo libre, objetos materiales, tecnología, monedas, medidas, medicina
			Referentes culturales en la categoría Aspectos lingüísticos culturales y humor	- Aparecen tiempos verbales, verbos determinados, adverbios, nombre de adjetivos, expresiones, elementos culturales muy concretos, expresiones propias de determinados países, juego de palabras, frases hechas, refranes, humor.
			Adaptación	Se reemplaza un elemento cultural de la cultura origen por otro propio de la cultura meta.
			Ampliación Lingüística	Se usan más elementos lingüísticos en la

				traducción
		Técnicas de traducción	Amplificación	Se insertan formulaciones que no existen en el texto origen.
			calco	Es la traducción literal de una palabra.
			Compensación	Se introduce en otro lugar del texto un elemento de información que no se ha podido reflejar en el mismo en que este situado en el texto origen.
			Compresión Lingüística	Resume los elementos lingüísticos.
			Creación Discursiva	Establece una equivalencia totalmente imprevisible, fuera de contexto.
			Descripción	Se cambia un término del texto origen por la descripción de su forma o función en el texto meta.
			Equivalente Acuñaado	Se utiliza un término reconocido como equivalente en el texto meta.
			Generalización	Se usa un término más general o neutro.
			Modulación	Se realiza un cambio en el punto de vista, enfoque o categoría de pensamiento respecto al texto origen. Puede ser léxica o estructural.

			Particularización	Se utiliza un término más preciso o más concreto que en el texto origen.
			Préstamo	Añade una palabra sin modificarla o integra la palabra naturalizada.
			Reducción	Quita en el texto meta algún elemento del texto origen, enteramente o parcialmente. Hay énfasis en el texto meta, el traductor quita un elemento del texto origen.
			Sustitución	Una técnica que se usa para cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa.
			Traducción literal	La traducción palabra por palabra
			Transposición	Se cambia la categoría gramatical.
			Variación	Se cambia elementos lingüísticos o paralingüísticos como cambios de tono textual, estilos o dialectos geográficos.

2.3 Población y muestra

Población:

Lepkowski (Como se citó en Sampieri, 2014) la población es el grupo de la totalidad de los casos que conciertan con una serie de especificaciones. En la presente investigación

la población fue el videojuego “The División 2” el cual es un juego de rol y de disparos en tercera persona con un enfoque cooperativo y un estilo shooter looter.

Muestra:

Sampieri, (2014) dice que la muestra forma parte de un subgrupo de la población de interés sobre la que se recolectaran los datos el cual se delimita con precisión y de antemano, además debe ser representativo de la muestra. En la investigación la muestra corresponde a las 5 primeras horas jugadas del presente videojuego, esto equivale a las 4 primeras misiones in-game.

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

Técnica:

Los métodos y técnicas son las herramientas metodológicas de la investigación, dado que en la investigación van a permitir instrumentar diversos procesos específicos y direccionan actividades prácticas y mentales hacia la obtención de los objetivos formulados. (Rojas, S. 2013). La investigación tuvo como técnica la observación. La observación es aquella técnica en la cual se visualiza, en forma sistemática, un hecho una situación o un fenómeno que pueda dar en la sociedad o naturaleza, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (Arias, 2012, p. 69).

Instrumento:

Arias, (2012) dice que un instrumento de recolección de datos es un dispositivo, recurso o formato (en papel o digital) que es utilizado para registrar, obtener o almacenar información. La investigación tuvo como instrumento la ficha de análisis. Para Mérida (2006) las fichas son instrumentos que nos permiten identificar las fuentes de información y también el acopio de datos y evidencias.

2.5 Procedimiento

Para el análisis de los referentes culturales se analizó las 5 primeras horas del videojuego, esto equivale a las 4 primeras misiones in game. Por otro lado, para la obtención de los referentes culturales que se encontraban en los diálogos del videojuego se analizaron 4 videos de gameplays en Youtube en el idioma original y en español latino. Una vez identificados los referentes se procedió a vaciar la información en el instrumento lo cual sirvió para categorizarlos y asimismo identificar las técnicas empleadas en su traducción.

2.6 Método de análisis de datos

La investigación se basó en el método cuantitativo, porque se realizó la observación de la variable con un instrumento sistemático que sirvió para realizar un análisis estadístico. Se diseñó en Excel una vista de datos para contar y procesar datos. Finalmente, se realizó una descripción de los resultados, argumentando el significado de cada uno de ellos.

2.7 Aspectos éticos

Se procedió con honestidad intelectual, es decir, se respetó los derechos de autor y los conceptos presentes para citar y reflexionar en la investigación que se rigieron a las normas APA siguiendo la guía del Centro de escritura javeriana, 2019.

Los datos obtenidos a través de esta investigación fueron veraces y claros para quienes recibieron esta información

No se alteró la información investigada, ni los datos obtenidos para beneficio propio.

La investigación se trató de manera imparcial y se rigió según lo dicho en la teoría.

III. RESULTADOS

Categoría	f	%
Categoría Ecología	8	7%
Categoría Historia	29	26%
Estructura Social	7	6%
Instituciones Culturales	15	14%
Universo Social	29	26%
Cultura Material	13	12%
Aspectos lingüísticos culturales y humor	9	8%
Total	110	100%

Tabla 1 Referentes Culturales por Categoría

Fuente: Ficha de Análisis para identificar los referentes culturales por categoría



Figura 1: porcentaje de Referentes culturales por Categorías

Fuente: Tabla 1

En la figura 1 se muestra que las categorías por área más relevantes son universo social e historia, ambas comprenden la misma cantidad de referentes culturales lo que corresponde a un 26% del total de las categorías por área. Con relación al 26% obtenido en la categoría historia, destaca la mención a edificios históricos y personalidades y en relación a la categoría universo social predominan el lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos e insultos. Por otro lado, se muestra que las categorías menos representativas fueron estructura social, ecología y aspectos lingüísticos que corresponden a un 7%, 6% y 8% respectivamente.

Tabla 2*Técnicas empleadas en los Referentes Culturales*

Técnicas	categoria Ecología	Categoría Historia	Estructura Social	Instituciones Culturales	Universo Social	Cultura Material	Aspectos lingüísticos culturales y humor	f	%
Adaptación					1		3	4	4%
Ampliación lingüística				3				3	3%
Amplificación								0	0%
Calco								0	0%
Compensación								0	0%
Compresión lingüística							1	1	1%
Creación discursiva								0	0%
Descripción								0	0%
Equivalente acuñado	1	2	1		13		2	19	17%
Generalización	1							1	1%
Modulación		1			1		1	3	3%
Particularización	2		1		1			4	4%
Préstamo		7	2	1	2	2		14	13%
Reducción								0	0%
Sustitución								0	0%
Traducción literal	4	19	3	11	11	11	1	60	55%
Transposición							1	1	1%
Variación								0	0%
Total	8	29	7	15	29	13	9	110	100%

Fuente: Ficha de Análisis para identificar las técnicas empleadas en la traducción de los Referentes Culturales

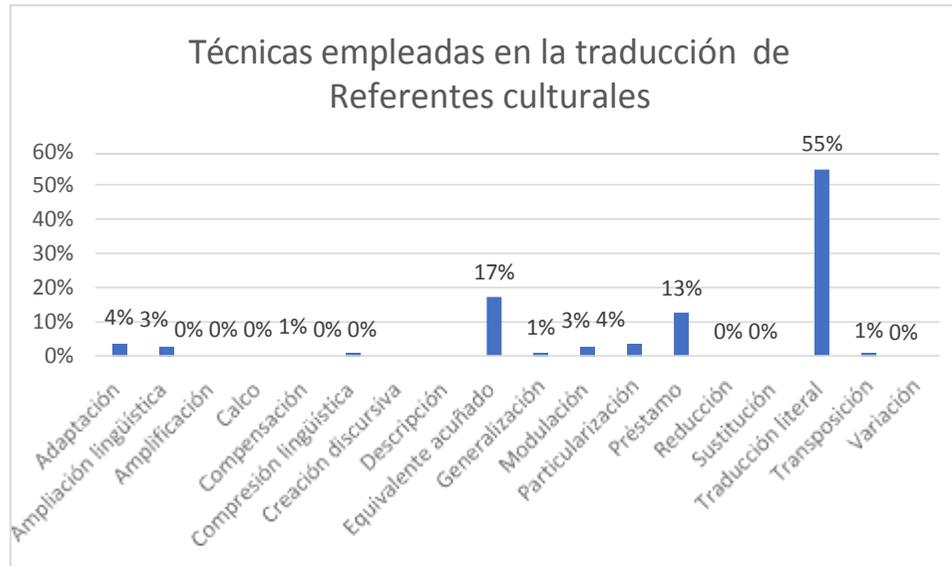


Figura 2: Técnicas empleadas para la traducción de los Referentes Culturales

Fuente: Tabla 2

En la figura 2 se muestra que la traducción literal es la técnica que predomina, esta corresponde a un 55%, así mismo las otras dos técnicas que se usaron más fueron equivalente acuñado con un 17% y préstamo con un 13%. Por otro lado, se puede apreciar de igual manera que las técnicas como calco, compensación, creación discursiva, descripción, ampliación, reducción, sustitución y variación, sustitución no fueron utilizadas.

IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación, con respecto al primer objetivo específico, se pudo observar que en el análisis del videojuego “The división 2”, se encontraron diversidad de referentes culturales dentro de las siete categorías descritas por Paula Igareda (2011). Cabe mencionar que las categorías Historia y Universo social obtuvieron la misma cantidad de referentes culturales que corresponden a un 26% respectivamente; en segundo lugar, está la categoría Instituciones culturales con un 14% y por último la categoría Cultura material con un 12%. Dentro de la categoría Historia se encontraron las categorías por área como, personalidades, perspectiva euro centrista de la historia universal, edificios históricos y acontecimientos y en la categoría Universo social se encontraron las categorías por área tales como edificios, expresiones, geografía cultural y lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos e insultos.

Los resultados obtenidos contrastan en parte con la investigación de Ruiz (2010) el cual señala que respecto al primer manga analizado y de acuerdo a su hipótesis se debió encontrar focos culturales dado el contexto histórico relacionado con el periodo Edo en el que se desarrolla el manga y porque destaca la presencia del samurái, sin embargo, la categoría que se encontró en mayor cantidad fue estructura social en la que se incluyó profesiones. En su investigación encuentra que, en el primer manga seleccionado, la categoría predominante fue estructura social con un 40,26%, la segunda categoría predominante fue la categoría cultura material con un 28.94% y por último la categoría historia con un 15,79%. Sin embargo, en la presente investigación las categorías que predominan son la categoría Historia y Universo social esto se debe a la presencia de elementos culturales propios del país en el que se desarrolla la trama, enriqueciendo la historia con personajes, locaciones y acontecimientos reales, los referentes culturales respecto a la cultura material corresponden solo al 12%.

Asimismo, los resultados obtenidos coinciden con la investigación realizada por Castillo et al. (2015). En la presente investigación las categorías predominantes fueron la categoría universo social e Historia. Dentro de la categoría Universo social encontramos las categorías por área como geografía cultural, edificios, etc. y en la categoría Historia se encontraron de igual manera las categorías por área de personalidades, acontecimientos, etc. Castillo menciona que, al analizar las estrategias empleadas según

las Categorías de los referentes culturales, obtuvo como resultados que la mayor parte de los referentes presentes en la película son monoculturales y pueden enmarcarse dentro de las categorías de condiciones sociales o universo social, historia, instituciones culturales y estructura social. En su trabajo de investigación se analizaron 44 palabras y frases en las que se pudo identificar los tipos de referentes culturales, encontrándose dentro de la categoría Universo social once referentes culturales en la que destaca la subcategoría geografía cultural por otro lado, dentro de la categoría historia se encontraron 5 referentes culturales en la que destacan gente, personajes históricos y acontecimientos siendo estas dos categorías las más representativas, encontrándose de igual manera referentes del tipo instituciones culturales en tercer lugar.

Ahora bien, esta investigación difiere con la investigación de Huamán. Menciona que el referente predominante fue cultura material con un total de 14 referentes culturales en los subaspectos de alimentos (cuatro), prendas de vestir (tres), construcción y ciudades (dos), medios de transporte (uno) y objetos físicos (tres), ya que en el documental hablan sobre la cultura del Perú. En la presente investigación los referentes del tipo cultura material corresponde al 12% encontrándose como sub categorías la tecnología y objetos materiales.

Con respecto al segundo objetivo específico, se pudo determinar que la traducción literal es la técnica que predomina, esta corresponde a un 55%, siendo la más utilizada en la categoría Historia, y también en las categorías instituciones culturales y cultura material, así también las otras dos técnicas más utilizadas son el equivalente acuñado con un 17% y el préstamo con un 13%. Por otro lado, se puede apreciar de igual manera que las técnicas como calco, compensación, creación discursiva, descripción, amplificación, reducción, sustitución y variación, sustitución no fueron utilizadas.

Los resultados obtenidos coinciden con uno de los resultados de la investigación de Fuster (2018), quien señala la gran cantidad de referentes intertextuales, los cuales sirven para provocar humor y para crear una especie de complicidad entre los autores de la obra y la audiencia, se les aplicó la traducción literal y también el equivalente acuñado, posiblemente porque todas las obras a las que se hace referencia son conocidas en ambas culturas. En esta investigación la técnica predominante fue la técnica literal y en segundo lugar el equivalente acuñado, estas se emplearon en referentes culturales

que hacen referencia a personajes históricos, nombres de pinturas y monumentos históricos, etc. Se podría decir que gracias a la biculturalidad que existe ahora, y debido a toda la información acerca de las culturas de muchos países en el mundo las cuales puedes encontrar en Internet con facilidad, las personas conocen aquella diversidad cultural, entonces es posible decir que la traducción de estas referencias presentes en el videojuego The Divison 2 se realizó de manera literal , en primer lugar porque son en su mayoría nombres de calles, edificios y nombres de personajes históricos, etc. y en segundo lugar porque son conocidas en la cultura meta.

Así mismo los resultados obtenidos coinciden en parte con la investigación de Castillo et al. (2015). Señala que las técnicas predominantes en la traducción de los referentes culturales encontrados en la categoría universo social fueron la técnica literal y en segundo lugar la omisión que se utilizó solo dos veces, también señala que dentro de la categoría historia se ha recurrido a la traducción literal, la explicitación y el calco. Dentro de la categoría Universo social se identificaron 11 referentes culturales, en 2 casos se aplicó la traducción literal y la omisión respectivamente. Así también señala que a dos referentes dentro de la categoría por área geografía cultural se les aplicó la traducción literal. Finalmente concluye que las estrategias de traducción que más se emplearon en la traducción de los referentes culturales en los subtítulos de forma general fueron la generalización y la traducción literal. en la presente investigación la categoría Universo social se aplicó la traducción literal en 6 referentes culturales, en los que 5 pertenecen dentro de la categoría por área geografía cultural y dentro de la categoría Historia se empleó la traducción literal en 19 referentes sin embargo no se utilizó la explicitación y el calco para el resto. Así también en la presente investigación la técnica literal fue la predominante con un 55% y a la generalización solo se empleó una sola vez.

V. CONCLUSIONES

Se encontraron 110 referentes en las 7 categorías propuestas por Paula Igareda. En la categoría ecología se encontraron 8 referentes culturales, en la categoría historia se encontraron 29 referentes, en la categoría estructura social se encontraron 7 referentes, en la categoría instituciones culturales se encontraron 15 referentes, en la categoría universo social se encontró 29 referentes, en la categoría cultura material se encontraron 13 referentes y en la categoría aspectos lingüísticos, culturales y humor se encontraron 9 referentes. Las categorías que destacaron fueron la categoría historia y universo Social que corresponden al 26% respectivamente. (Tabla 1)

En la categoría Historia se encontraron referentes culturales que corresponden a las categorías por área como personalidades, perspectiva euro centrista de la historia universal, edificios históricos, así mismo en la categoría Universo social se encontraron las categorías por área como lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos, geografía cultural, edificios y expresiones.

Las técnicas que más se emplearon en la traducción de los referentes culturales son: la técnica literal (55%), préstamo (13%) y equivalente acuñado (17%). Y las técnicas menos usadas fueron particularización (4%), modulación (3%), generalización (1%), adaptación (4%), ampliación lingüística (3%) y comprensión lingüística (1%). (Tabla 2)

VI. RECOMENDACIONES

A los futuros investigadores se les recomienda realizar más investigaciones en lo que respecta a los videojuegos, dado que cada día estos tienen mucha representatividad en los mercados y en la vida cotidiana de los jóvenes y adultos en el mundo y porque existe aún un enorme vacío de investigación respecto a estos.

Es importante que los futuros investigadores realicen investigaciones con una temática más amplia y un análisis de mayor profundidad en lo que respecta a la traducción de videojuegos dado que esta área tiene más asuntos que aún no han sido producto de una investigación. Por lo tanto, esta investigación, servirá de base o guía, para aquellos estudiantes de traducción que quieran hacer investigación en la traducción de videojuegos y así profundizar aún más y de esta manera realizar estudios con más relevancia.

Se les sugiere a los profesores del curso de Traducción audiovisual de la escuela de Traducción e Interpretación que presenten como un nuevo tema en clases todo lo referente a la traducción, y a la localización, de productos audiovisuales tales como aplicaciones, páginas web y videojuegos, así de esta manera los alumnos tendrán una base y estos podrán investigar a profundidad estos temas que merecen un mayor estudio, y que servirá sobre todo a aquellos futuros traductores que quieran especializarse en la traducción de videojuegos, apps, etc.

REFERENCIAS

- Amido, M. (2014) *La traducción de Referencias Culturales en la película Das Wunder von Bern*. (trabajo de fin de master). Universidad de Valladolid. España.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. 6ª ed., Caracas - República Bolivariana de Venezuela, © 2012 EDITORIAL EPISTEME, C.A.
- Bellis, S., y Lopez, C. (2008). *Breve Historia de los Videojuegos*. *Althea Digital*, (14), 159-179.
- Carr, K. (2013). *Métodos y Técnicas de Traducción de los Culturemas en la versión española de Skumtimmen, de Johan Theorin*. Stockholm Universitet, Spanska
- Castellano, G (2018). Hacia una política de conservación de videojuegos: propiedades significativas de los videojuegos. *Programa de doctorado formación en la sociedad del conocimiento*. Recuperado de: <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1282/1/Guillermo%20-%20rep.pdf>
- Castillo, et al (2015). *Análisis de las referencias culturales en la subtitulación español inglés de la película El mundo es nuestro* (Tesis) Universidad de Granada, España.
- Calvo, J. (2012). *Videojuegos y Aprendizaje de Segundas Lenguas: Análisis del Videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica* (tesis doctoral), Universidad de Alicante, España.
- Capilla, T, Sara. (2014). *Videojuegos y localización: análisis de la industria en Japón y en España* (trabajo de fin de Master). Universidad de Salamanca. Salamanca, España.
- Centro de Escritura Javeriana. (2019). Normas APA, sexta edición. Cali, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana, seccional Cali. Recuperado de: <https://www.javerianacali.edu.co/centro-escritura/recursos/manual-de-normas-apa>
- Diez, E., Terron, E., García, M9., Rojo, J., y otros. (2004). *La diferencia Sexual CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER en el análisis de los videojuegos*. Madrid, Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Eagleton, T. (2001). *La idea de cultura: una mirada política sobre los conflictos culturales*. Barcelona: Paidós

- Escorcía, D. (2016). *La traducción de referencias culturales e intertextuales en el doblaje: el caso de Inside Out*. (tesis de fin de grado), Universidad de Valencia. España.
- Fuster, C. (2018). *Los referentes culturales en un videojuego humorístico: análisis de South Park: la vara de la verdad* (Trabajo de fin de Grado), Universitat Jaume I, España.
- Gonzales, E (2016). *La traducción de los referentes culturales en series de humor: análisis de la serie Modern Family*. Universidad de Valladolid. Soria.
- House, J. (2002) “Universality versus culture specificity in translation” *Translation Studies. Perspectives on an Emerging Discipline*. Ed. Alessandra Riccardi. Cambridge: Cambridge University Press. 92-108. Impreso.
- Huamán, F (2018). *Los referentes culturales en el subtítulo del español al inglés de documentales peruanos, Lima, 2018*. (tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Lima.
- Hurtado Albir, Amparo. (2001) *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Igareda, P. (2011). Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción*. *Ikala, Revista de Lenguaje y Cultura*, Vol. 16, No. 27, 11-32.
- Marcelo, W., G. (2007). *Traducción de las referencias culturales en la literatura infantil y juvenil*. Frankfurt a.M, Peter Lang Pub Inc.
- Mayoral, A. (1999). *La traducción de referencias culturales*. Sendebarr: Boletín de la EUTI de Granada, 67-88.
- Mendez, R. (2016). Localización Y Cultura: Comprender Los Videojuegos Como Referentes Culturales. *Entreculturas*, 741-759
- Mendez., R. (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *adComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 2015, nº9, 77-95, DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6>.

- Mérida, R. (2006). *Técnicas y Procesos de Investigación Científica*. Guatemala. Litografía Mercagraph.
- Mercadal (2012) La traducción de los elementos culturales: El caso de la traducción de la novela *Toda una vida* de Martha Cerda. (Tesis de maestría) Universidad de Bergen. Noruega.
- Molina, L (2001) *Análisis descriptivo de la Traducción de los Culturemas árabe- español* (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona. Ballater. España.
- Muñoz, A. (2016). *Análisis de las técnicas de traducción utilizadas por José Miguel Pallares en la traducción de la novela "Twilght" del inglés al español*. (tesis de licenciatura). Universidad Ricardo Palma. Lima
- Nida. E. (1945) Linguistics and Ethnology in Translation-Problems, *WORD*, 1:2, 194-208, DOI: 10.1080/00437956.1945.11659254
- Ortega, J. (2015). La traducción de referencias culturales de carácter institucional y político a través de un caso práctico. *Puentes*, 21-32. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/237113834_La_traducion_de_referencias_culturales_de_caracter_institucional_y_politico_a_traves_de_un_caso_practico
- Provenzo, E. (1991): *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harward University Press. Cambrigde
- Queralt, A (2018). *Traducir los referentes culturales y el humor en las sitcoms. Análisis comparativo de Friends, How I Met Your Mother y New G*. (Master) Universitat Autònoma de Barcelona, España
- Rojas Soriano, R. (2013). *Guía Para Realizar Investigaciones Sociales*. 38a Ed., México D.F., Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Ruiz, S. (2013). *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga Los casos de La espada del inmortal, ¡GALS!, Vidas étlicas y Ranma ½* (master oficial). Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona. España.

- Sampieri, R., Hernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*, 6a. ed. México D.F, McGraw-Hill.
- Severino, M. (2014). La traducción de culturemas en la novela *Mr. Dynamite*, de Meredith Brosnan. (Tesis para master). Universidad Nacional. Costa Rica.
- Soria, M. (2012). *Análisis traductológico de referentes culturales en La Testa Perduta di Damasceno Monteiro de Antonio Tabucchi*. (tesis de maestría) Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona. España.
- Vásquez, R. (2015). El error de la traducción en la localización de videojuegos: el caso de *Breath of Fire: Dragon Quarter*. *Sendebarr*. (27), 267-297.
- Villena, J. (2013) *La traducción de los referentes culturales en el doblaje de la serie The Sopranos*. (Trabajo fin de grado inédito.). Castellón de la Plana: Universitat Jaume I de Castelló. España
- Vidal, M. (2013). *La traducción de términos culturales en el medio audiovisual: Análisis de ejemplos extraídos del subtítulo de The Big Bang Theory* (Maestría). Universidad de Ginebra, Suiza.
- Vives, J. (2013). *Análisis de la traducción para el doblaje de los referentes culturales, en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: el caso de Madagascar*. (Trabajo de fin de grado), Universitat de Vic. España

ANEXOS

ANEXO N° 1

Aspectos Administrativos

Recursos y Presupuestos

Rubros	Cantidad	Precio Unitario	Total
A) Bienes <ul style="list-style-type: none">• Accesorios de oficina• Hojas• Laptop• Videojuego	10 1000 1 1	S/. 100 S/. 20 S/. 3000 S/. 210	S/. 3330
B) Servicios <ul style="list-style-type: none">• Movilidad• Fotocopiado• Impresión• Pago mensual de luz• Internet	15 10 12 24 24	S/. 10 S/. 0.10 S/. 1.00 S/. 80 S/. 120	S/. 2160
C) Pagos Administrativos <ul style="list-style-type: none">• Presentación del Anteproyecto	4	S/. 10	S/. 40
TOTAL			S/. 5530

ANEXO N° 2

Ficha de Análisis

Tabla 1

N°	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (Área)

Fuente adaptada de: Carlos Fuster Gil

N°	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)
6	<u>Bald eagle</u> <u>Figurine</u>	<u>Figura del</u> <u>águila</u> <u>americana</u>	Particularización	Biología

N°	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)
8	Captain Brigg: we've got us a hyena <u>big</u> <u>shot</u>	Capitana Brigg: tenemos a un <u>pez gordo</u> de los Hienas	Equivalente acuñado	Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos

Tabla 2

Técnicas	Categoría de Referente Cultural				
	Categoría (Área) 1	Categoría (Área) 2	Categoría (Área) 3	Categoría (Área) 4	total

Categoría ecología				
Técnicas	Ser Humano	Biología	Geografía/ Topografía	Total
Equivalente Acuñaado		1		1
Generalización			1	1
Particularización		2		2
Traducción Literal	2	1	1	4

Categoría Universo Social					
Técnicas	Lenguas coloquiales, Idiolecto, sociolectos, insultos	Geografía Cultural	Edificio s	Expresione s	Tota l
Adaptación			1		1
Equivalente Acuñaado	11			2	13
Modulación	1				1
Particularización	1				1
Préstamo		1	1		2
Traducción Literal		10		1	11

ANEXO N° 3

Matriz de Consistencia

Problema	Objetivo General	Objetivos Específicos	Hipótesis	Variables	Técnica
¿Cuál es el análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2”?	Analizar la traducción de los referentes culturales en el español latino del videojuego “The Division 2”	<p>Clasificar los referentes culturales presentes en la versión en español latino del videojuego “The Division 2”</p> <p>Identificar la técnica empleada en la traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2”</p>	<p>Los referentes culturales traducidos están dentro de las categorías historia, instituciones culturales, universo social y cultura material, siendo instituciones culturales y cultura material los predominantes y así mismo estas categorías de referentes culturales son abordadas por las siguientes técnicas de traducción: traducción literal,</p>	Traducción de los referentes culturales en la versión en español latino del videojuego “The división 2”	Observación

			préstamo y equivalente acuñado.		
--	--	--	---------------------------------------	--	--

ANEXO N° 4

Propuesta

Glosario de términos técnicos referentes a videojuegos, inglés-español

N°	Término en español	Definición (español)	Término en inglés	Definición (inglés)	Fuente
1	Abandonware	Proviene de los términos ingleses abandoned y software. Programas que ya están descatalogados y olvidados por sus creadores y que aún tienen un estado legal y son accesibles de forma gratuita a través de Internet.	Abandonware	It comes from the English terms abandoned and software. Programs that are already discontinued and forgotten by their creators and that still have a legal status and are accessible for free via the internet.	https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
2	Logro	Premio o trofeo conseguido a través de hazañas realizadas en el videojuego	Achievement	Prize or trophy achieved through exploits made in the video game	https://drive.google.com/file/d/0B_385mM

					Cxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
3	Avatar	Representación gráfica con la cual se identifica el usuario. Suelen ser simples fotografías o dibujos, en algunas plataformas permiten representaciones en 3D	Avatar	Graphical representation with which the user is identified. They are usually simple photographs or drawings, on some platforms they allow 3D representations	https://grupodelu.files.wordpress.com/2015/10/glosario-de-terminos-de-videojuegos.pdf
4	Videojuego de acción	Género del videojuego que resalta retos físicos tales como la buena coordinación ojo-mano y requiere de reacciones rápidas	Action game	Genre of the video game that highlights physical challenges such as good eye-hand coordination and requires rapid reactions	https://en.wikipedia.org/wiki/Action_game https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
5	Videojuego de rol de acción	Con las abreviaturas Action RPG o ARPG. Es un subgénero de juegos de	Action role - playing game	With the abbreviations Action RPG or ARPG. It	https://en.wikipedia.org/wiki/

		rol que resalta un combate en tiempo real donde el jugador tiene control directo sobre los personajes.		is a subgenre of role-playing games that highlights a real-time combat where the player has direct control over the characters	Action role-playing game https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9gQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
6	Videojuego con publicidad	Anuncios de publicidad que se encuentran dentro de un software gratuito	Ad-based game	Advertising ads found within a free software	https://study.com/academy/lesson/what-is-in-game-advertising-definition-examples.html
7	Videojuego de aventura	videojuego en el que el jugador asume el rol de protagonista en una historia interactiva basada en la exploración y resolución de acertijos y rompecabezas.	Adventure game	Video game in which the player assumes the role of protagonist in an interactive story based on the exploration and resolution of riddles and puzzles.	https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9gQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
8	Advergame	De las palabras advertising y game. Es un videojuego que contiene publicidad	Advergame	From the words advertising and game. It is	http://www.businessdictionary.com/definition/advergame.html

		para promocionar un producto, un servicio o una compañía.		a video game that contains advertising to promote a product, a service or a company.	y.com/definicion/advergame.html
9	Advergaming	Es un método de marketing interactivo en la que se descarga un videojuego de forma gratuita de una página web para promocionar un producto.	Advergaming	It is an interactive marketing method in which a video game is downloaded for free from a website to promote a product.	https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/advergaming
10	IA	Siglas de “Inteligencia artificial”. Es la simulación de la inteligencia humana procesada por maquinas especialmente un sistema informático.	AI	Acronym for "Artificial Intelligence." It is the simulation of human intelligence processed by machines especially a computer system.	https://searchenterpriseai.techtarget.com/definition/Artificial-Intelligence
11	Versión alfa	Versión anticipada de un programa o aplicación por lo general inestable y con errores que se usa para mostrar el contenido del producto.	Alpha version	Early version of a program or application that is usually unstable and with errors that is used to show what the product will be for.	https://en.wiktionary.org/wiki/alpha_version
12	Videojuego artístico	Es una forma especializada de arte	Art video	It is a specialized form of	https://en.wiki

		computacional, que emplea videojuegos como medio artístico, depende de técnicas artísticas y se centra en la belleza estética y el diseño único.	game	computational art, which uses video games as an artistic medium, depends on artistic techniques and focuses on aesthetic beauty and unique design.	pedia.org/wiki/Video_game_art https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
13	ARTS	Sigla de "Action Real-Time Strategy". Conocido también como MOBA (multiplayer battle arena) es un género de videojuego en el cual cada jugador controla a un solo personaje en un equipo para competir con otro equipo de jugadores.	ARTS	Acronym for "Action Real-Time Strategy". Also known as MOBA (multiplayer battle arena) is a genre of videogames in which each player controls a single character in a team to compete with another team of players.	https://en.wikipedia.org/wiki/Strategy_video_game#Real-time_strategy_(RTS) https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view

14	Retrocompatibilidad	Se dice de aquellos nuevos programas, sistemas o consolas que son compatibles con modelos o versiones anteriores y que pueden usar archivos e información creadas en versiones antiguas del mismo producto,	Backward compatibility	It is said of a new program, a system or a console that is compatible with previous models or versions and that can use files and information created in old versions of the same product.	https://www.w ebopedia.com/TERM/B/backward_compatible.html https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
15	Banear	Es la prohibición formal o informal de un servicio según las políticas de un territorio debido al incumplimiento de normas establecidas.	Ban	It is the formal or informal prohibition of a service according to the policies of a territory due to non-compliance with established norms.	https://en.wikipedia.org/wiki/Ban_(law)
16	Videojuego baneado	Video juego cuya venta a sido prohibida por poseer exceso de violencia, sexo, consumo de drogas, etc. incumpliendo así las normas de un determinado país.	Banned Video game	Video game whose sale has been banned for having excessive violence, sex, drug use, etc. thus breaking the rules of a certain country.	https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view

17	Beta	Prelanzamiento de un videojuego el cual está incompleto y se pone a disposición de un grupo selecto de jugadores para que estos lo prueben.	Beta	Pre-launch of a video game which is incomplete and is made available to a select group of players for them to try	https://www.techopedia.com/definition/27136/beta-test-gaming
18	Mapa de bits	Es un conjunto de bytes (donde cada byte es igual a 8 bits) que representa a una foto o una imagen gráfica.	Bitmap	It is a set of bytes (where each byte is equal to 8 bits) that represents a photo or a graphic image.	https://flylib.com/books/en/1.122.1/game_graphics_learning_to_use_bitmaps.html
19	Jefe	Enemigo más difícil de derrotar el cual es controlado por la computadora.	Boss	Enemy harder to defeat which is controlled by the computer.	https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view https://en.wikipedia.org/wiki/Boss_(video_gaming)
20	Videojuego de navegador	Videojuego que se juega a través de un navegador	Browser game	Video game that is played through a browser	https://en.wikipedia.org/wiki/Browser_game
21	Bot	Es un tipo de programa informático especializado de inteligencia artificial	Bot	It is a type of specialized computer program of	https://www.techopedia.com

		que reemplaza a un jugador real en un videojuego		artificial intelligence that replaces a real player in a video game	/definition/10459/bot-gaming
22	Bump mapping	Técnica utilizada en gráficos por computador para simular bultos o rugosidades en la superficie de un objeto.	Bump mapping	Technique used in computer graphics to simulate bumps or roughness on the surface of an object.	https://en.wikipedia.org/wiki/Bump_mapping https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
23	Bug	Es un error, una falla en un programa o sistema informático, que causa que se produzca un resultado incorrecto e inesperado o que se comporte de una manera no deseada.	Bug	It is an error, a failure in a computer program or system, which causes an incorrect and unexpected result to occur or behaves in an unwanted way.	https://en.wikipedia.org/wiki/Software_bug

24	Cel shading	Es un estilo de renderizado no-fotorealista que se dibuja a mano dándole la apariencia de un comic o una historieta	Cel shading	It is a non-photorealistic rendering style that is drawn by hand giving it the appearance of a comic or a cartoon	https://www.yourdictionary.com/cel-shading https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
25	Videjuego censurado	Videjuego cuyo contenido sexual, violento, pornográfico o hiriente ha sido eliminado en su versión final.	Censored video game	Video game whose sexual, violent, pornographic or hurtful content has been removed in its final version.	https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view
26	Clave	Es un código, método o dispositivo utilizado por los jugadores para avanzar niveles u obtener algún beneficio dentro del juego.	Cheat code	It is a code, method or device used by players to advance levels or gain some benefit within the game.	https://www.techopedia.com/definition/1909/cheat-code

27	Consola	Ordenador de mesa especializado para jugar videojuegos. Las consolas mas populares son Sony's PlayStation and Microsoft's Xbox	Console	Specialized desktop computer to play video games. The most popular consoles are Sony's PlayStation and Microsoft's Xbox	https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/53848/video-game-console
28	Clipping	Hace referencia a la "detección de colisiones", el conjunto de algoritmos que reaccionan a la interacción de geometrías adyacentes o superpuestas.	Clipping	It refers to the "collision detection", the set of algorithms that react to the interaction of adjacent or superimposed geometries.	https://www.computerhope.com/jargon/c/clipping.htm
29	Consola clónica	Consola compatible con consolas de otra compañía, pero usualmente se producen sin permiso del fabricante	Clon consol	Console compatible with other company's consoles, but usually produced without permission from the manufacturer	https://bootleggames.fandom.com/wiki/Clone_consoles
30	Beta cerrada	Es la fase que viene después de la prueba alfa puede darse en varias sesiones o en una sola. La duración de esta prueba varía según las necesidades del desarrollador	Closed beta	It is the phase that comes after the alpha test. It can be given in several sessions or in one. The duration of this test varies according to the needs of the developer	https://mmohuts.com/news/what-does-closed-beta-mean/

31	Juego en la nube	Es un juego que se encuentra en el servidor de una compañía mas no en el dispositivo o computadora de un jugador. El jugador entra al juego a través de la instalación del cliente en el que se puede acceder al servidor donde están ejecutándose los juegos.	Cloud gaming	It is a game that is found on a company's server but not on a player's device or computer. The player enters the game by the client installation can be access in the server where the games are running.	https://www.guora.com/What-is-cloud-gaming
32	Computer entertainment rating organization	Organización que se encarga de clasificar videojuegos en Japón cuyos niveles de clasificación informan al consumidor sobre las edades recomendadas a la hora de comprar un videojuego	Computer entertainment rating organization	Organization that is responsible for classifying video games in Japan whose classification levels inform the consumer about the recommended ages when buying a video game	https://es.wikipedia.org/wiki/Computer_Entertainment_Rating_Organization
33	Arte de concepto	Es una ilustración que transmite una idea para una película, videojuego, un comic y se añade al final del producto.	Concept art	It is an illustration that conveys an idea for a movie, video game, a comic and is added at the end of the product.	https://www.onlinegamedesignschools.org/faq/concept-artist-video-game-design/

34	Depuración de errores	Proceso de detectar y remover potenciales errores en un software que pueden causar comportamientos y caídas imprevistas.	Debugging	Process of detecting and removing potential errors in software that can cause unexpected behavior and falls.	https://economictimes.indiatimes.com/definition/debugging
35	Contenido descargable	Llamado DLC es un contenido adicional creado para un videojuego que ya está terminado distribuido vía internet por el editor del juego	Downloadable content	Called DLC is an additional content created for a video game that is already finished distributed via the internet by the game editor	https://en.wikipedia.org/wiki/Downloadable_content
36	Sprite digitalizado	Practica en la que se crean imágenes digitales usando grabaciones o imágenes de actores reales	Digitized sprite	Practice in which digital images are created using recordings or images of real actors	https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qQ0wyVTI2Yk9vNmc/view https://www.giantbomb.com/digitized-sprites/3015-2288/

37	Gestión de derechos digitales	Es un método sistemático usado para la protección de derechos de autor en soportes digitales. Su propósito es evitar la piratería	Digital Rights Management	It is a systematic method used for the protection of copyright in digital media. Its purpose is to avoid piracy	https://searchcio.techtarget.com/definition/digital-rights-management
38	Depurador	Persona o software que ayuda en la depuración de errores en un programa.	Debugger	Person or software that helps in debugging errors in a program.	https://www.yourdictionary.com/debugger
39	Entertainment Software Rating Board	Sistema de clasificación en Canadá y Estados Unidos. Provee información al consumidor sobre el tipo de videojuego y para elegir si el contenido es propio para su familia	Entertainment Software Rating Board	Classification system in Canada and the United States. Provides information to the consumer about the type of video game and to choose if the content is appropriate for his family	https://www.esrb.org/
40	Famiclón	Es un tipo de consola clon compatibles con consolas Famicom o NES games	Famiclone	It is a type of clone console compatible with Famicom or NES games consoles	https://bootleggames.fandom.com/wiki/Famiclone

41	Traducción hecha por fans	Es una traducción no oficial hecha por jugadores de un videojuego a una lengua en la que nunca se ha promocionado.	Fan translation	It is an unofficial translation made by players of a video game into a language in which it has never been promoted.	https://www.yourdictionary.com/fan-translation
42	Fangame	Videojuego creado de manera no oficial por fans de un juego ya existente o basado en uno.	Fangame	Videogame created unofficially by fans of an existing or one-based game.	https://www.yourdictionary.com/fangame
43	Shooter en primera persona	Subgénero de videojuego en el cual el jugador asume el campo de visión del protagonista para que la cámara incluya el arma del personaje.	First-person shooter	Video game subgenre in which the player assumes the protagonist's field of vision so that the camera includes the character's weapon.	https://www.dictionary.com/browse/first-person-shooter
44	Tasa de fotogramas por segundo	Numero de fotogramas que aparecen en una pantalla por cada segundo.	Framerate	Number of frames that appear on a screen for every second	https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/frame-rate

45	Free-to-play	Modelo de negocio para juegos online en el cual el diseñador del juego ofrece el videojuego gratis sin embargo ellos obtienen ingresos por publicidad y contenido opcional dentro del juego.	Free-to-play	Business model for online games in which the game designer offers the free videogame however they earn revenue from advertising and optional content within the game.	https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p
46	Diseño de juego	Es el proceso de concebir, planear y dirigir la creación de juegos electrónicos en los cuales los jugadores controlan imágenes en pantallas electrónicas.	Game design	It is the process of conceiving, planning and directing the creation of electronic games in which players control images on electronic screens.	https://whatis.techtarget.com/definition/video-game-design https://www.internationalstudent.com/study-game-design/what-is-game-design/

47	Diseñador de videojuego	Son aquellas personas que diseñan videojuegos para una gran cantidad de formatos como consolas, aplicaciones inalámbricas, internet y celulares además se encargan de la creación de línea argumental, personajes y diseño del videojuego.	Game designer	They are those people who design videogames for a large number of formats such as consoles, wireless applications, internet and cell phones and are also responsible for the creation of plot line, characters and videogame design.	https://targetjobs.co.uk/careers-advice/job-descriptions/454743-video-game-designer-job-description
48	Jugabilidad	Termino que se usa para definir la manera en la que los jugadores interactúan con ciertos juegos y así calificar la calidad de este.	Gameplay	Term that is used to define the way in which players interact with certain games and thus qualify the quality of this.	https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay
49	Ludología	Es el estudio de los juegos, de la acción de jugarlos, de los jugadores y la cultura que los envuelve.	Game studies	It is the study of the games, the action of playing them, the players and the culture that surrounds them.	https://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies
50	Tecnología háptica	Tecnología que permite usar el tacto y sentir las vibraciones al interactuar con	Haptic technology	Technology that allows you to use touch and feel	https://www.techopedia.com

		un control o una computadora.		the vibrations when interacting with a control or a computer.	/definition/3637/haptic
51	Alta definición	Sistema que muestra imágenes claras en la pantalla de un televisor o computadora y muestra un gran número de línea por fotograma	High definition	System that displays clear images on the screen of a television or computer and displays a large number of lines per frame	https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/high-definition
52	Homebrew	Termino que se usa para describir juegos o softwares creados por un aficionado para una consola en específico.	Homebrew	Term that is used to describe games or softwares created by a fan for a specific console.	https://www.techopedia.com/definition/10649/homebrew
53	Animación en reposo	Son las animaciones dentro de los videojuegos que suceden cuando el personaje de un jugador no está realizando ninguna acción	Idle animation	They are the animations within the video games that happen when the character of a player is not performing any action	https://www.encyclo.co.uk/meaning-of/idle-animations
54	In-game	Hechos o sucesos que pasan cuando alguien está jugando un videojuego.	In-game	Facts or events that happen when someone is playing a video game	https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/in-game

55	Internacionalización	Es el proceso de planear e implementar productos y servicios de manera que sean fáciles de adaptar a una cultura y lengua local	Internationalization	It is the process of planning and implementing products and services so that they are easy to adapt to a local culture and language	https://whatis.techtarget.com/definition/internationalization-118N
56	Lag	Problemas de jugabilidad debido a un fallo entre el servidor y dispositivo electrónico.	Lag	Gameplay issues due to a failure between the server and electronic device.	https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/lag
57	Localización	Adaptación de producto o servicio para satisfacer las necesidades de una cultura o lengua en particular	Localization	Adaptation of product or service to meet the needs of a particular culture or language	https://searchio.techtarget.com/definition/localization
58	Juego de rol multijugador masivo en línea	Llamado también MMORPG. Juego de rol que permite a muchos jugadores entrar a un mundo virtual de manera simultánea a través de internet	Massively multiplayer online role-playing game	Also called MMORPG. Role play that allows many players to enter a virtual world simultaneously through the internet	https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game

59	Multijugador	Videojuego que permite jugar a más de un jugador en línea al mismo tiempo desde una consola o computadora.	Multiplayer	Video game that allows more than one player to play online at the same time from a console or computer.	https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/multiplayer
60	PNJ	Llamado también personaje no jugable “. Es cualquier personaje que se encuentra en el mundo virtual y que no tienen control de sí mismos	NPC	Also called non-playable character. " It is any character that is in the virtual world and they have no control of themselves	https://www.independent.co.uk/news/world/americas/us-politics/npc-meme-right-wing-trolls-liberals-donald-trump-twitter-insults-republicans-a8588036.html

ANEXO N° 5

Constancias de Validación



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo Paola Miranda Castillo con DNI N° 45214905 Magister en Administración de la Educación N° ANR/COP_____ de profesión Traductora e Intérprete desempeñándome actualmente como Coordinadora de la carrera de Traducción e Interpretación en la universidad César Vallejo filial Piura.

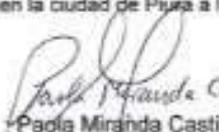
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento:

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad				✓	
2. Objetividad			✓		
3. Actualidad				✓	
4. Organización				✓	
5. Suficiencia				✓	
6. Intencionalidad				✓	
7. Consistencia			✓		
8. Coherencia				✓	
9. Metodología				✓	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura a los 23 días del mes de octubre del dos mil diecinueve.


Mgtr. : Paola Miranda Castillo
DNI : 45214905
Especialidad : Idiomas Traducción e Interpretación
E-mail : pmiranda@ucv.edu.pe

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Oswaldo Kenky Kenyo Estrada Pacherras con DNI N° 46657487 Magister en ...Docencia universitaria..... N° ANR/COP.....de profesión docente en Lengua y Literatura desempeñándome actualmente como Coordinador del Centro de Idiomas en la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento:

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad				X	
2. Objetividad				X	
3. Actualidad				X	
4. Organización				X	
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia				X	
8. Coherencia				X	
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura a los 23 días del mes de octubre de dos mil diecinueve.

Mgtr. : Oswaldo Kenky Kenyo Estrada Pacherras
 DNI : 46657487
 Especialidad : Lengua y Literatura
 E-mail : oestrada@ucv.edu.pe

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Alonso Correa Muñoz con DNI N° 41006536 Magister en Didácticas para Idiomas Extranjeros, N° ANR/COP..... de profesión Docente de idiomas, desempeñándome actualmente como Docente universitario en la Universidad César Vallejo, Universidad Privada del Norte y el colegio de Alto Rendimiento.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento:

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Ficha de análisis de la traducción de los referentes culturales en la versión latina del videojuego The Division 2	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad			/		
2. Objetividad			/		
3. Actualidad		/			
4. Organización			/		
5. Suficiencia			/		
6. Intencionalidad		/			
7. Consistencia		/			
8. Coherencia			/		
9. Metodología		/			

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura a los 23 días del mes de octubre de dos mil diecinueve.



Mgtr. : Alonso Correa Muñoz
DNI : 41006536
Especialidad : Idiomas inglés y francés
E-mail : acorream8@ucvvirtual.edu.pe