



Universidad de Concepción
Facultad de Humanidades y Arte
Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros

**TRADUCCIÓN DE ELEMENTOS CULTURALES EN LAS LOCALIZACIONES
DE THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM DE INGLÉS A ESPAÑOL Y DE
INGLÉS A ALEMÁN**

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Arte para optar al grado
académico de Licenciado en Traductología

POR: FABIÁN ANDRÉS BURGOS PASTÉN

DANI QUIROZ RIOSECO

Profesor Guía: Mario Helm

Noviembre de 2022

Concepción, Chile

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.



AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a las personas que estuvieron presentes de una forma u otra en el transcurso de esta investigación. Al profesor Mario Helm, por educarnos durante estos años y guiarnos durante esta tesina. A Marcela, por acompañarme a lo largo de la carrera y ayudarme a hacer las últimas revisiones. A Marianne y a José, por siempre creer en mí. A Ángel, porque gracias a él comencé a jugar Skyrim años atrás. Gracias por su apoyo.

Dani Quiroz Rioseco



Quisiera agradecer a mi familia por su apoyo, cariño incondicional. Sin ustedes no hubiese podido estar escribiendo estas palabras.

A nuestro profesor guía, Mario Helm, quien, además de ser de gran ayuda para el desarrollo de este trabajo, siempre estuvo dispuesto a guiarnos y acercarnos a la cultura alemana durante toda la carrera

A todos mis amigos, quienes me alegran los días y siempre están dispuestos a compartir. Especial agradecimiento a Pablo Núñez y Mauricio Campos, quienes me han inspirado e impulsado tanto mi desarrollo académico como personal.

Me siento completamente afortunado de estar rodeado de todos ustedes.

Fabián Andrés Burgos Pastén

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es dar a conocer las decisiones traductológicas respecto a elementos culturales de culturas ficticias dentro del marco de la localización de videojuegos por medio del análisis de corpus. El videojuego estudiado fue The Elder Scrolls V: Skyrim, debido a su universo ficticio construido durante más de dos décadas y a la disponibilidad de localización al español y al alemán. En primer lugar, se determinaron las definiciones pertinentes respecto a videojuegos, localización, elementos culturales y técnicas de traducción, y se decidió utilizar la definición de realia e irrealia de Moreno (2016). Luego, se compiló un corpus a partir del videojuego seleccionado compuesto por simuladores de libros relacionados con la cultura dunmer, del cual se extrajeron elementos culturales en lengua origen y las dos lenguas meta. Estos elementos culturales se clasificaron según la taxonomía de realias e irrealias de Pettini (2022), y se identificó la técnica de traducción utilizada en cada elemento en base a la propuesta de la misma autora. A continuación, estos datos fueron analizados de manera cualitativa, y los resultados fueron comparados y discutidos. Se concluyó que existe una alta similitud entre las técnicas empleadas en ambas lenguas meta y que predominaron las técnicas con enfoque extranjerizante (retención y traducción directa), lo que podría deberse a la naturaleza de la

narrativa propia de la alta fantasía medieval y a la relativa cercanía cultural entre las tres lenguas involucradas.

Palabras clave: localización de videojuegos, elementos culturales, realia, irrealia, técnicas de traducción



ABSTRACT

The aim of this research is to shed light on the translation related decisions regarding cultural elements from fictional cultures under the video game localization framework by utilizing corpus analysis. The selected video game for this research was *The Elder Scrolls V: Skyrim*, due to its vast fictional universe being built and in expansion since 1994 and the availability of localization in Spanish and German. Firstly, the relevant definitions regarding video games, localization, cultural elements, and translation techniques were determined. Regarding cultural elements, it was resolved to use Moreno's definition of realia and irrealia (2016). Then, a corpus was compiled from the selected video game formed by book simulators related to the Dunmer culture from which cultural elements in the source language and the two target languages were extracted. Using Pettini's classification of realia and irrealia (2022) and her proposal of realia and irrealia translation techniques, these cultural elements were classified, and the translation technique used for each of them was determined. Consequently, these data were analyzed under the qualitative approach. Finally, the results were compared and discussed. It was concluded that there is a high similarity between the techniques used in both target languages and a predominance of techniques with a foreign approach (retention and direct translation) was noticed, which could

be due to the nature of the narrative typical of high medieval fantasy and to the relative cultural closeness between the three involved languages.

Keywords: video game localization, cultural references, realia, irrealia, translation techniques



Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1 Videojuegos.....	3
2.1.1 ¿Qué es un videojuego?.....	3
2.1.2 Características de los videojuegos	8
2.1.3 Géneros de videojuegos	12
2.1.4 Narrativa en videojuegos	15
2.2 The Elder Scrolls V: Skyrim.....	18
2.2.1 Clasificación.....	18
2.2.2 El universo de TES y la problemática de las razas.....	19
2.2.3 Argumento y narrativa.....	23
2.3 Traducción de videojuegos.....	25
2.3.1 Traducción	25
2.3.2 Localización	27
2.3.3 Desafíos dentro de la localización de videojuegos	30
2.4 Videojuegos y cultura	33
2.4.1 Cultura	33
2.4.2 Elementos culturales.....	36
2.4.3 Técnicas de traducción de elementos culturales	45
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS	54
4. METODOLOGÍA	55
4.1 Diseño	55

4.2 Criterios del corpus	55
4.3 Obtención del corpus	57
4.4 Análisis del corpus	58
5. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	60
5.1 Recolección de datos	60
5.1.1 Distribución de elementos culturales	60
5.1.2 Frecuencia de técnicas de traducción.....	64
5.2 Análisis cualitativo	70
5.2.1 Retención.....	70
5.2.2 Traducción directa	73
5.2.3 Explicitación	76
5.2.4 Generalización	77
5.2.5 Especificación	78
5.2.6 Transcreación	79
5.2.7 Omisión.....	80
5.2.8 Casos que destacan	82
6. CONCLUSIONES	90
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
8. ANEXO	98

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Taxonomía de realias e irrealias de Pettini (2022)-----	42
Tabla 2: Taxonomía de estrategias de traducción para realias e irrealias -----	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Relación entre realias e irrealias -----	61
Figura 2: Distribución de elementos culturales según grupo. -----	62
Figura 3: Distribución de irrealias del grupo 1 según tipo de referencia. -----	63
Figura 4: Distribución de realias e irrealias del grupo 3 según tipo de referencia. -----	63
Figura 5: Frecuencia de técnicas de traducción inglés – español -----	65
Figura 6: Frecuencia de técnicas de traducción inglés – alemán -----	67
Figura 7: Frecuencia de técnicas de traducción por combinación de idiomas. -----	68

ÍNDICE DE TABLAS DEL ANEXO

Anexo 1: Clasificación de elementos culturales -----	98
Anexo 2: Técnicas de traducción -----	107
Anexo 3: Técnicas de traducción inglés-español según referente -----	118
Anexo 4: Técnicas de traducción inglés-alemán según referente -----	118

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento acelerado y se ha consolidado como la segunda industria del entretenimiento más grande por debajo de la televisión y superando al cine (Guttman, 2022). Los avances tecnológicos en la computación y la accesibilidad a estos sistemas han favorecido tanto el crecimiento de la industria como la diversificación de géneros y de formas de jugar. Esta diversidad se traduce en tipos de narrativas únicas para cada videojuego con una innovación constante, lo que ha significado un desafío para los profesionales de la traducción que se involucran en la localización de estos, sobre todo en juegos centrados en la narrativa y en el *worldbuilding*: proceso mediante el cual se enriquece el trasfondo de historias creadas, como en el caso de libros, videojuegos o juegos de rol, que están situados en un mundo imaginario y no en el mundo real (Noguera, 2016).

Una de las franquicias de videojuegos que destacan en cuanto a *worldbuilding* es The Elder Scrolls (TES), saga de videojuegos desarrollada por la empresa estadounidense Bethesda Softworks y que comenzó en 1994 con The Elder Scrolls: Arena. El universo ficticio de esta franquicia ha crecido con cada nuevo título, siendo The Elder Scrolls Online el videojuego más actual en 2022 (Fandom,

s.f.). Este universo ficticio construido en el transcurso de más de dos décadas cuenta con un amplio número de culturas, historias y mitología ficticias, que contienen elementos culturales propios que podrían presentar problemas al momento de traducirlos. Respecto a los elementos culturales, existe una gran variedad de estudios sobre distintos pueblos del mundo. Sin embargo, el estudio sobre elementos culturales en mundos ficticios dentro del marco de la localización de videojuegos es escaso. Debido a este vacío de información, el propósito de la presente investigación es determinar cómo se traducen los elementos culturales de culturas ficticias pertenecientes a un universo interactivo del inglés al español y del inglés al alemán para aportar al conocimiento sobre las decisiones traductológicas de elementos culturales de culturas ficticias dentro del marco de la localización de videojuegos en distintos idiomas. Para cumplir estos objetivos, se decidió tomar como referente a la quinta entrega de la franquicia The Elder Scrolls, The Elder Scrolls V: Skyrim (TESV), ya que, si bien no es el último videojuego de la saga, cuenta con localización tanto al español como al alemán, mientras que The Elder Scrolls Online no estaba localizado al español al momento de comenzar el presente estudio. A partir de este videojuego se creará un corpus consistente de textos relacionados con una de las culturas ficticias para su posterior análisis. Por medio de este análisis de corpus se determinarán los elementos culturales y sus traducciones correspondientes en ambas lenguas meta para su posterior comparación y discusión.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Videojuegos

2.1.1 ¿Qué es un videojuego?

El concepto de videojuego, y su concepto más fundamental, juego, ha sido y es estudiado desde varias disciplinas, tanto por sí solas como desde un enfoque interdisciplinario. Según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), ha habido investigaciones de carácter sociológico, donde se analizan las interacciones entre jugadores dentro del juego. También ha habido estudios de carácter narrativo, donde se analiza el videojuego como texto. Además, algunos de carácter filosófico y ontológico, donde se discute qué constituye un videojuego y qué lo diferencia de los juegos tradicionales.

Dentro del estudio de los videojuegos se pueden identificar dos corrientes de pensamiento: el situacionismo y el formalismo. Según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), los situacionistas se centran en el análisis de los jugadores o de la cultura, por lo que no tratan de llegar a conclusiones generales sobre un fenómeno, sino que se centran en el análisis y descripción de eventos o prácticas sociales en particular. Por su parte, los formalistas centran su análisis en el videojuego en sí

en vez de los fenómenos relacionados con estos. Los formalistas se pueden dividir en dos subgrupos, los narratólogos y los ludólogos. Los narratólogos abordan los videojuegos de manera similar a como se abordaría una película o una novela, en cambio, los ludólogos se centran en el estudio de los sistemas de reglas dentro de los videojuegos.

Uno de los primeros filósofos en preguntarse qué es un juego fue el alemán Ludwig Wittgstein, quien a comienzos del siglo XX intentó llegar a una definición que incluyera a todos los juegos existentes, pero debido a la naturaleza diversa que poseen, en lugar de encontrar características en común entre todos ellos, solo logró encontrar similitudes (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). Según el análisis de Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), el problema del intento de definición de Wittgstein podría estar relacionado con lenguaje alemán, ya que Wittgstein no hace una distinción entre el concepto de juegos como actividades lúdicas realizadas por niños y el concepto de juegos formales como el ajedrez o el fútbol. El alemán, al igual que el español, no distingue estas acepciones de la palabra juego (*Spiel*), pero otros idiomas, como el sueco, si las distingue: *spil* para juegos formales y *leg* para todas aquellas actividades lúdicas informales, como las escondidas.

Años después, en 1938, el académico neerlandés Johan Huizinga introduciría el concepto del círculo mágico como una observación de lo que ocurre dentro de un juego. Según Huizinga, el círculo mágico separa al juego del mundo exterior y, al jugar, la experiencia del jugador está determinada por un sistema de reglas que es distinto al del mundo exterior, tiene sentido y es válido dentro del juego (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). No obstante, este concepto presenta objeciones en la actualidad, ya que, como explican Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), la descripción de “un sistema de reglas que aplica dentro de un contexto específico”, podría también aplicarse a otras actividades como el trabajo, la vida familiar, las clases universitarias y los casamientos, ya que todas estas actividades tienen un sistema de reglas y normas específicas que no aplican en otros contextos. Además, no podemos ignorar el hecho de que los juegos y videojuegos tienen efecto dentro del mundo real, ya sea por cambios de ánimos en el jugador, transacciones de dinero por objetos dentro del juego, etc. Otro problema con el círculo mágico de Huizinga es que se enfatiza el enfoque formalista, que considera al juego solo como una serie de reglas. Según Mia Consalvo (en Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020), el problema es que se prioriza la forma en vez de la función. Por su parte, el teórico formalista Jesper Juul, en Egenfeldt-Nielsen *et al.*, propone visualizar a los juegos en tres capas: la capa interna sería la orientación a metas, la segunda capa sería la experiencia y la tercera capa sería el contexto social. Si bien uno puede prestarle más atención a la capa interna (reglas), esto no significa que las otras 2 capas sean ignoradas.

Si bien el círculo mágico por sí solo no es suficiente para definir los juegos, ha servido como base para otras teorías. Por ejemplo, Engenfeldt-Nielsen *et al.* (2020) señalan que el teórico francés Roger Caillois expande el círculo mágico de Huizinga y le agrega cuatro características esenciales: el acto de jugar debe de ser voluntario, es incierto, improductivo y consiste en pretender ser alguien más. Además, divide a los juegos en 4 categorías:

- **Competición:** el objetivo es determinar si el jugador gana o no (escondidas, ajedrez, juegos de acción).
- **Azar:** lo importante es la aleatoriedad, el juego se decide por azar (dados, tragamonedas).
- **Imitación:** lo importante acá es pretender ser alguien más, a veces ganar no es lo más importante (juegos de aventura y de rol).
- **Vértigo:** lo importante es experimentar sensaciones, por lo general provocadas por actividades físicas (deportes).

El teólogo canadiense Marshall McLuhan propone, por su parte, que los juegos son reflejos de la cultura y que los juegos más populares pueden revelar sus valores fundamentales (Engenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). Sin embargo, esta teoría tampoco serviría para definir completamente los juegos. Engenfeldt-Nielsen *et al.* (2020) contrastan el ejemplo de McLuhan que explicaría el aumento de la

popularidad del fútbol americano por sobre el béisbol en los Estados Unidos. Según McLuhan, el béisbol y su estructura de posiciones representarían a la sociedad industrial, por su parte el fútbol americano representaría la idea un “juego descentralizado de la edad de la electricidad”. Sin embargo, Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020) mencionan el contra ejemplo de la popularidad de juegos “individualistas” como el hockey en hielo y el futbol en Rusia. Claramente las ideas de McLuhan poseen una carga ideológica importante.

Para efectos de este estudio, utilizaremos la definición del concepto “videojuego” propuesta por Gonzalo Frasca en 2001 (O’Hagan & Mangiron, 2013), según la cual un videojuego es un *software* que usa una plataforma electrónica, ya sea un computador o una consola, con el propósito de entretención, puede estar basado en imagen o texto, e involucrar a uno o más jugadores en un ambiente físico o de red. De esta manera, al hacer énfasis en el componente digital de los videojuegos, se trata de una definición específica sobre estos, y que, por lo tanto, deja de lado otros juegos organizados como los deportes, el ajedrez y los juegos de mesa. Además, nos apoyaremos en la teoría de metacomunicación del antropólogo británico Gregory Bateson que, según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), ayudaría a entender por qué al jugar aceptamos ciertos elementos como significativos aun cuando son elementos ficticios, como la existencia de seres sobrenaturales. Según esta teoría, el humano, en calidad de animal, sería capaz

de entender que cada acción tiene distintos significados en diferentes contextos y, al crecer, aumenta su capacidad de metacomunicarse en distintas áreas de la vida e interpretar la ficción. De hecho, en el ensayo *On Fairy Stories*, el escritor J. R. R. Tolkien (s.f.) introduce los términos *Primary World* (mundo primario) y *Secondary World* (mundo secundario) para definir lo que está dentro y fuera de la fantasía. El mundo primario es el mundo real y tangible, regido por las leyes ya conocidas. Sin embargo, en la fantasía, la mente entra en el mundo secundario, una creación del autor en la que lo relatado se asume como real según las leyes de ese mundo. Si bien Tolkien desarrolló esta terminología dentro de la literatura, los videojuegos tienen un importante componente narrativo que se explicará en el capítulo 2.1.4 Narrativa en videojuegos. Por lo tanto, utilizaremos la terminología de Tolkien de “mundo primario” y “mundo secundario” para referirnos al mundo real y al mundo ficticio, respectivamente, ya que son conceptos más adecuados dado que, como se retomará más adelante, los grados de fantasía dentro de la ficción impiden concebir el mundo ficticio como algo “no real”.

2.1.2 Características de los videojuegos

Como hemos visto anteriormente, ha habido muchos intentos de definición del concepto de videojuego. Sin embargo, debido a la naturaleza de estos, ha sido

muy difícil encontrar una definición que abarque la totalidad de videojuegos y que al mismo tiempo deje otras actividades fuera. Una posible solución a este problema podría ser la integración de un enfoque descriptivo sobre las características que los videojuegos pueden o no compartir. El diseñador de videojuegos Chris Crawford publicó en 1982 su libro *The Art of Computer Game Design* en donde intenta llegar a una conclusión respecto a los aspectos fundamentales de los videojuegos (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). Crawford, en lugar del proponer una definición, identifica cuatro aspectos fundamentales que todos los videojuegos tienen en común: representación, interacción, conflicto y seguridad (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020).

- **Representación:** se refiere a que los juegos representan subjetivamente, por medio del jugador, un subconjunto de la realidad. Los juegos simulan situaciones externas, pero no son parte de aquella situación. Por ejemplo, un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial puede simular las vivencias de un soldado, pero no es en realidad parte de la guerra. Esta simulación, sin embargo, no intenta ser completamente fidedigna con la realidad en la mayoría de los juegos, a menos que se trate de los denominados simuladores.
- **Interacción:** es la parte crucial para lo atractivo de los videojuegos según Crawford. Para que el jugador se sienta comprometido con el videojuego,

éste debe tener la oportunidad de influenciar sobre el mundo del juego y recibir resultados significativos en respuesta a sus acciones.

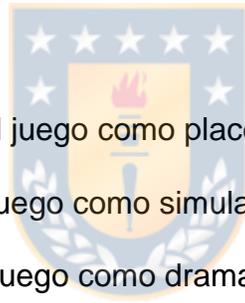
- **Conflicto:** es la idea de que todo juego tiene un objetivo que está obstaculizado tanto por el mismo juego como por otros jugadores.
- **Seguridad:** se refiere al hecho de que los conflictos dentro del juego no tienen el mismo nivel de consecuencias para el jugador como su contraparte en el mundo real. Por ejemplo, asaltar a mano armada a transeúntes en Los Santos y enfrentarte a tiros con la policía en el videojuego Grand Theft Auto: San Andreas no acarreará consecuencias en la vida real como ir a prisión.



En enero de 2004, los diseñadores de videojuegos Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek publicaron un artículo sobre diseño de videojuegos en el que proponen dividir los videojuegos en tres dimensiones separadas: las mecánicas, las dinámicas y la estética (MDA, por sus siglas en inglés).

- **Mecánicas:** son las reglas y el código básico de un juego. Se refiere a toda la información utilizada para la elaboración del mundo, por ejemplo, el algoritmo responsable de determinar la posible área de impacto de un proyectil dentro de un videojuego de disparos, también denominados *shooter*.

- **Dinámicas:** son el resultado de la interacción entre las mecánicas básicas y el jugador o jugadora. Se podría decir que son una función dependiente de las mecánicas, sin embargo, pueden comportarse de manera inesperada, lo que puede provocar que los jugadores completen un nivel de una manera que no fuese la intención de los desarrolladores.
- **Estética:** son las respuestas emocionales positivas que aparecen en el jugador al momento de interactuar con el juego, es decir, es lo que nos atrae a los videojuegos. Estas se pueden subdividir en 8 subcategorías:



- Sensación (el juego como placer sensorial)
- Fantasía (el juego como simulación)
- Narrativa (el juego como drama)
- Desafío (el juego como pista de obstáculos)
- Compañerismo (el juego como marco social)
- Descubrimiento (el juego como territorio inexplorado)
- Expresión (el juego como descubrimiento personal)
- Sumisión (el juego como pasatiempo)

Según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), un videojuego presenta varias de las características dentro de la estética, pero por lo general, no todas. Por ejemplo, el videojuego Guitar Hero III enfatiza los aspectos de sensación, desafío y

sumisión, mientras que no ofrece al jugador un terreno para explorar, por lo que el aspecto de descubrimiento no está presente.

2.1.3 Géneros de videojuegos

En cuanto a la clasificación de videojuegos, podemos emplear al igual que en otros medios como literatura, música y cine, una clasificación por géneros. Según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), hay dos enfoques que se pueden emplear en la elaboración de un sistema de clasificación de videojuegos a base de géneros: un enfoque temático (centrado en el juego) y un enfoque en objetivos (centrado en el jugador).

El enfoque temático ha sido el más utilizado tanto por revistas especializadas de videojuegos como por los distribuidores. La característica principal de este enfoque es que no existe un sistema único de clasificación, sino que cada revista, distribuidor o estudio crea su propio sistema de acuerdo con sus propios criterios. Los géneros en estos sistemas pueden ser muy generales o específicos y por lo general, un videojuego puede caer dentro de varios géneros, lo que podría resultar confuso para el usuario final. Por ejemplo, en la plataforma de distribución de videojuegos Steam, *Human: Fall Flat* tiene principalmente las etiquetas de Cooperativos, Divertidos, Rompecabezas y Aventura, donde la primera etiqueta

se refiere al modo de juego, la segunda etiqueta se refiere a la experiencia de usuario y las otras dos se refieren a actividades.

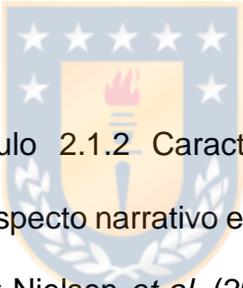
Ante esto, Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020) proponen un sistema de géneros enfocado en lo que el jugador o jugadora necesita para alcanzar el objetivo final del juego. Esta clasificación consta de 4 géneros:

- **Juegos de acción:** el jugador necesita habilidades motrices y coordinación mano ojo (o coordinación visomotriz) para poder alcanzar los objetivos del juego. (Ejemplo: Medal of Honor: Allied Assault)
- **Juegos de aventura:** el jugador necesita habilidades lógicas y de deducción y paciencia para poder alcanzar los objetivos del juego. (Ejemplo: What Remains of Edith Finch).
- **Juegos de estrategia:** ocupan el espacio entre juegos de acción y juegos de aventura, ya que, si bien se necesita un cierto grado de habilidad motriz y de coordinación visomotriz, la habilidad predominante es la estratégica y la toma rápida de decisiones. Estos juegos se pueden dividir en dos subcategorías:

- **Juegos de estrategia en tiempo real (RTS, por sus siglas en inglés):** en los RTS no existen pausas entre turnos y el juego se desarrolla en tiempo continuo. Para conseguir los objetivos del juego, el jugador o jugadora necesitará administrar cuidadosamente un número de variables independientes y prestar atención a las acciones y estrategias de su o sus contrincantes (tanto humanos como algorítmicos). (Ejemplo: Age of Empires)
- **Juegos de estrategia por turnos (TBS, por sus siglas en inglés):** la gran diferencia de los TBS con los RTS es que en los TBS existen pausas entre turnos, por lo que la acción se ve interrumpida y los jugadores tienen más tiempo para elaborar la estrategia. Estos juegos presentan semejanzas con los juegos de mesa tradicionales. (Ejemplo: Fire Emblem)
- **Juegos orientados a procesos:** esta es una categoría especial dentro del sistema propuesto por Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), ya que en estos juegos normalmente no existen objetivos claros para “ganar”, sino que los juegos orientados a procesos proporcionan al jugador con un sistema con el que puede jugar. La temática de estos juegos es muy variada, por ejemplo, administrar una granja y verla crecer (Stardew Valley), sobrevivir fuera de la civilización con el uso de herramientas proporcionadas por el

entorno (Subsistence), explorar el universo y sus planetas (No Man's Sky). Egenfeldt-Nielsen *et al.*, también incluye en esta categoría a los MMORGP (Juegos de rol multijugador masivos), un tipo de videojuegos peculiar conocidos como "juegos sin fin", ya que se van actualizando por los desarrolladores en intervalos normalmente regulares por medio de la adición de contenido nuevo o ajustes a las dinámicas del juego.

2.1.4 Narrativa en videojuegos



Como vimos en el capítulo 2.1.2 Características de los videojuegos, los videojuegos contienen un aspecto narrativo en mayor o en menor medida. Si bien, como mencionan Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), los videojuegos y géneros de videojuegos son tan diferentes entre sí que pareciera ser una mala idea el sugerir realizar un análisis centrado en historia, en realidad hay muchos casos en los que esto funciona.

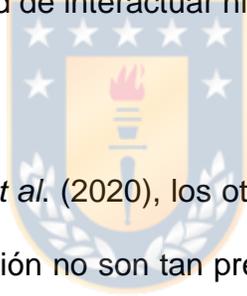
Para Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), la narrativa se puede definir como sucesiones de eventos cuyos componentes básicos son el orden cronológico de los eventos (la historia), la representación verbal o visual (texto) y el acto de relatar (la narración). Por ejemplo, la novela Kizumonogatari contiene la historia de un adolescente asocial que salva la vida de una vampira, se da cuenta del

peligro que ella puede causar al resto del mundo, experimenta un conflicto moral y termina abandonando su humanidad. La historia se encuentra cronológicamente en el texto escrito por Nisioisin, quien crea la narración desde la voz del protagonista.

El académico noruego Espen J. Aarseth clasifica a los videojuegos dentro del cibertexto (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). Es decir, es un tipo de narración en la que la participación del lector (o usuario) no es trivial, y su grado de intervención va más allá de la lectura. En efecto, para Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), existen juegos que no son posibles de jugar sin prestar atención a la historia, de la cual el usuario pasa a ser parte mediante un avatar.

En los videojuegos, el elemento narrativo predominante es el de la historia, sin embargo, según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), el término historia tiene que comprenderse más como el mundo ficticio proyectado por el videojuego en vez de una sucesión de eventos en un orden específico, ya que dos sesiones de juego nunca van a ser exactamente la misma debido al factor de interacción del jugador con las dinámicas, que, como vimos en 2.1.2 Características de los videojuegos, generan resultados variables y, en ocasiones, impredecibles. Es decir, una de las diferencias entre la narrativa de los videojuegos y otros medios como el cine y la literatura, es la participación activa del jugador. Por ejemplo, en

Dragon Age II, la historia comienza con Cassandra Pentaghast interrogando a Varric sobre el paradero de Hawke, el protagonista, ante lo cual Varric explica que, para entender lo que está sucediendo en la actualidad, debe contar la historia desde el comienzo, remontándose a años antes. Desde este punto, el jugador debe comenzar a tomar el rol de Hawke y tomar sus propias decisiones que afectarán el curso de la historia y el destino de los personajes en la actualidad (es decir, durante el interrogatorio). Sin embargo, si Dragon Age II fuera una película, la historia continuaría y el espectador prestaría atención pasivamente o la ignoraría, sin oportunidad de interactuar ni decidir qué ocurre en la historia.



Según Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2020), los otros dos aspectos de la narrativa de videojuegos, texto y narración no son tan prevalentes, ya que la mayoría de los juegos no contienen texto estático. Sin embargo, existen videojuegos que contienen textos estáticos que complementan la exploración del mundo ficticio de manera inmersiva. Un ejemplo de esto es el mismo Dragon Age II, donde dentro del mundo el jugador se encuentra con libros de diversos ámbitos, como literatura, religión, historia, y diarios.

2.2 The Elder Scrolls V: Skyrim

2.2.1 Clasificación

Teniendo en cuenta lo visto en los capítulos anteriores, decidimos realizar la presente investigación en torno al videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim (abreviado como TESV a partir de ahora). Se trata de un juego de rol de un solo jugador desarrollado y distribuido por Bethesda Softworks y dirigido por Todd Howard. Fue lanzado a fines de 2011 y es la quinta entrega de la saga de videojuegos The Elder Scrolls (abreviada TES a partir de ahora).



La plataforma de distribución de videojuegos Steam lo clasifica como videojuego de Rol, Mundo abierto, Fantasía, Aventura y Acción, pero según la clasificación de Egenfeldt-Nielsen *et al.*, TESV correspondería a los juegos de acción, ya que las habilidades requeridas por el jugador para alcanzar los objetivos del juego son mayoritariamente de coordinación visomotriz, más que de lógica o estrategia. Según la clasificación de dimensiones MDA, la dimensión estética en TESV está enfatizada por los aspectos narrativos, de descubrimiento, de fantasía y de expresión, y en menor medida la sumisión y el desafío. Al ser un videojuego de un solo jugador, el aspecto de compañerismo no estaría del todo representado,

por no proporcionar un marco social dentro del juego, aunque no podemos ignorar a la comunidad externa que gira en torno a este videojuego en específico.

2.2.2 El universo de TES y la problemática de las razas

El universo de TES pertenece temáticamente al género de fantasía medieval occidental que tiene semejanzas con la fantasía de Tolkien y otras obras del género. La saga utiliza el término raza (*race*) para referirse a los distintos grupos de personas que habitan Nirn (el mundo ficticio de TES). En este mundo, los humanos no son la única especie con un nivel cognitivo que les permite comunicarse por medio del lenguaje hablado, expresarse y ser conscientes de sí mismos. Estos otros grupos constituyen las nueve “razas” que habitan Nirn: los nórdicos, los guardias rojos, los bretones, los imperiales, los altos elfos, los elfos oscuros, los elfos del bosque, los orcos, los khajiitas y los argonianos. Todos con sus propias características culturales y físicas. Si bien algunas razas tienen más similitudes que otras que son completamente opuestas, TES las engloba a todas en el término raza, el cual consideramos inapropiado tanto por las connotaciones como por el significado del término según la Real Academia Española (s.f., definición 2), según la cual se trata de “cada uno de los grupos en que se subdividen algunas especies biológicas y cuyos caracteres diferenciales se perpetúan por herencia”.

Para fines de la presente investigación proponemos hacer una división sobre la base de especies y etnias dentro de las mismas especies. Dado que todos los individuos tienen capacidades cognitivas idénticas a un ser humano, las consideramos como personas. Dentro del universo de TES existen 5 especies: los humanos (men), los elfos (mer), los bretones (mestizaje entre humanos y elfos), los khajiitas y los argonianos.

- **Elfos:** esta especie presenta un aspecto humanoide con orejas alargadas, similar a la descripción de elfos propia del género de fantasía medieval occidental. Los elfos descienden directamente de los dioses (aedras) quienes poblaron partes de Nirn y poseen una alta afinidad mágica. los elfos se dividen en 4 etnias que habitan distintas partes de Nirn:
 - **Altos elfos (altmer):** son los descendientes de los primeros elfos que llegaron a Nirn, actualmente habitan la Isla Estivalia. Son la etnia de mayor estatura en Nirn y están inspirados en el arquetipo del elfo del género de fantasía medieval occidental.
 - **Elfos oscuros (dunmer):** son los descendientes de los chimer (elfos exiliados de la Isla de Estivalia por adorar a los daedra en oposición a los aedra). Actualmente habitan la región volcánica de

Morrowind y poseen la cultura más distintiva dentro del universo de TES. Su nombre se debe a su piel de color ceniza y sus ojos de color rojo.

- **Elfos del bosque (bosmer):** son los descendientes de los elfos que dejaron la Isla de Estivalia para explorar la región del Bosque de Valen. Dentro de los elfos, son la etnia de menor estatura y evolucionaron para adaptarse a la vida en el Bosque de Valen.
- **Orcos (orsimer):** son los descendientes de los elfos exiliados de la Isla de Estivalia quienes fueron maldecidos por el daedra Malacath y son considerados como parias por las otras etnias élficas. No poseen un territorio propio si no que viven en pequeñas comunidades en lugares remotos diseminados por el continente de Tamriel.

- **Humanos:** esta especie comparte todas las características fisiológicas que el *Homo sapiens* del mundo primario. Los humanos fueron el segundo grupo en llegar a Nirn. Dentro de los humanos existen 3 etnias:

- **Nórdicos:** provenientes de Altmora y habitantes de la provincia de Skyrim, los nórdicos están inspirados en el pueblo vikingo del siglo IX.

- **Guardias rojos:** provenientes de la isla de Yokuda y habitantes del Páramo del Martillo, los guardias rojos están inspirados en las culturas del Medio Oriente y de la India.
- **Imperiales:** provenientes y habitantes de Cyrodiil, los imperiales están inspirados en la civilización del Imperio Romano.

- **Bretones:** esta etnia proviene del mestizaje entre elfos y humanos, los cuales comparten la fisiología humana y la afinidad mágica de los elfos. Esta etnia habita la península de Roca Alta y su cultura está inspirada en la Francia medieval.
- **Khajiita:** esta especie se puede describir como felinos antropomorfos. Esta especie tiene la peculiaridad de que su forma es determinada al nacer por la posición relativa de las dos lunas de Nirn, Masser y Secunda. Los khajiitas poseen una notaría agilidad y astucia. Su territorio es Elsweyr al sur del continente de Tamriel.
- **Argonianos:** Al igual que los khajiita, los argonianos difieren fisiológicamente de los humanos y de los elfos. Se pueden describir como lagartos antropomorfos. Los argonianos se originaron a partir de un reptil que adquirió conciencia después de alimentarse de la savia del árbol de Hist (una especie de árboles que forman parte de una red interconectada que funciona similar a las conexiones neuronales del cerebro).

2.2.3 Argumento y narrativa

Al empezar con el juego, el jugador es transportado a la provincia de Skyrim, parte del continente Tamriel del mundo de Nirn. Inmediatamente se tiene la opción de elegir de qué etnia va a ser su avatar o personaje junto a otras personalizaciones, como lo son sexo, color de piel, tipo de pelo, rasgos faciales, etc. En este videojuego, es la persona la que interactúa con el mundo de Nirn, sus habitantes y terrenos en el orden o forma que se desee.



En este caso se puede apreciar una diferencia con el tipo de narrativa más típica de un libro o película, en la que el orden de los sucesos está determinado por el autor o autora de la obra. En TESV, la historia comienza con la cámara en primera persona (el jugador ve el mundo desde los ojos del protagonista). El protagonista despierta de un estado inconsciente y se encuentra sobre una carreta en un paisaje boscoso, nevado y desconocido. A continuación, se percata de que está acompañado de otros desconocidos quienes intercambian palabras sobre una emboscada imperial y sobre su destino. Después de un tiempo llegan a un pueblo y el protagonista observa en silencio como los lugareños se acercan a ver lo que acontece. Al detenerse la carreta, el protagonista es enfrentado por una soldado vestida en armaduras semejantes a las utilizadas (según nuestro conocimiento popular) por los romanos. La soldado, al ver al protagonista, hace una pausa y

luego le pregunta “¿quién eres?”. Si TESV fuese una película, la historia continuaría independiente del espectador. Sin embargo, al ser TESV un videojuego, el jugador tiene que interactuar con el *software* para continuar con la historia, si el jugador no ingresa el nombre que quiere darle al protagonista ni el resto de los parámetros de personalización, la soldado quedaría mirándonos fija e indefinidamente y no podremos avanzar en la historia.

TESV, en su calidad de fantasía (simulación), contiene simulaciones de libros dentro del mundo ficticio, los cuales complementan la inmersión del jugador en el mundo secundario, asumiendo como real el contenido de esos libros dentro del universo de TES. Dado que nuestro corpus consiste precisamente en estos libros, podemos centrarnos más en el componente textual de la narrativa.

2.3 Traducción de videojuegos

2.3.1 Traducción

Para estudiar la traducción de elementos culturales en mundos ficticios, es necesario reflexionar sobre el concepto de traducción. Si bien la traducción suele entenderse como el traspaso de una idea de un idioma a otro, ha habido diversas perspectivas para estudiar este fenómeno. En este caso, la perspectiva más adecuada para el análisis es el enfoque funcionalista con la teoría del *Skopos*, con exponentes como Vermeer y Nord.



Partiendo de la base de que, según Vermeer (Nord, 2018), toda acción tiene una intención, o puede ser interpretada como intencional mientras sea resultado de una decisión libre a favor o en contra de dos o más posibles formas de actuar, según Nord (2009), en las actividades humanas, las acciones son llevadas a cabo por personas, a quienes llamamos “agentes”, que desempeñan papeles sociales en la comunicación. Ahora, en las actividades comunicativas, estos agentes pueden tomar el rol de emisor o de receptor, mientras que la situación comunicativa se realiza en un medio, ubicado en un tiempo y espacio. Además, estas situaciones no son universales, sino que están insertas en un hábitat cultural. Por lo tanto, la comunicación que tiene lugar en esta actividad está

condicionada por las restricciones de la "situación-en-cultura". Ahora bien, hay situaciones en que el emisor y el receptor no siempre serán de la misma entidad cultural ni hablarán el mismo idioma. Aquí es cuando el traductor requiere que alguien le solicite intervenir para actuar de mediador, es decir, la traducción es una actividad intencional pensada para cambiar un estado de cosas existente.

Según Koller (en Nord, 2018), la traducción es el resultado de una actividad en la cual un texto en lengua base es traspasado a un texto en lengua meta, existiendo entre ambos textos una relación de equivalencia. Comúnmente se entiende equivalencia como la relación entre dos textos que tienen el mismo valor comunicativo. Sin embargo, según la teoría del *Skopos*, el proceso de traducción es condicionado por la finalidad de la acción traslativa, por lo que dentro de esta teoría el tipo de equivalencia que se busca depende del encargo, y en lugar de hablar de equivalencia como tal, se dice que el texto meta debe ser "adecuado a" lo que el encargo exige, respetando tanto las intenciones del autor como las expectativas del receptor (Nord, 2009). Además, al ser la traducción condicionada por la finalidad de la acción traslativa, el texto es visto como una "oferta informativa" de la cual el traductor selecciona los elementos más importantes para formular una oferta informativa adecuada en lengua meta, es decir, el texto meta. Esto conlleva que el texto meta, dependiendo de la situación, puede parecerse o no al texto origen.

La discusión sobre la cercanía o el alejamiento que tiene el texto meta con respecto del texto origen ha sido tocada por diversos autores quienes le dan su propia terminología, como Venuti (en Nord 2009), que hablaba de traducción domesticante (que busca resultar natural al receptor en cultura meta) y traducción extranjerizante (que mantiene los elementos propios de la cultura origen). En este sentido, Nord (2009) habla de traducción documento, que informa sobre la interacción comunicativa en la cultura base, y traducción instrumento, que está hecha para una nueva interacción comunicativa en la cultura meta en base a la interacción que tuvo lugar en la cultura base.

2.3.2 Localización



La localización surge con el crecimiento de la industria de *software* doméstico impulsado por la aparición de los primeros computadores personales en la década de los 80'. El término "localización" fue acuñado por desarrolladores de *software* a finales de los 80' para reflejar la introducción de elementos lingüístico-culturales considerados ajenos al código fuente inicial, contexto y *display* del inglés estadounidense (Folaron en O'Hagan & Mangiron, 2013). Esta adaptación de un producto a las expectativas de lingüísticas y culturales del público meta se asemeja a la idea de traducción instrumento en traductología. Si bien la localización no incluye sólo traductores, sino que también desarrolladores,

programadores, encargados del control de calidad, entre otros, una característica de esta práctica integra a la traducción, la internacionalización y la globalización, es decir, que el producto está pensado para ser localizado y vendido internacionalmente desde su inicio. Por tal razón, en este trabajo nos referimos a localización de videojuegos en lugar de traducción de videojuegos.

O'Hagan & Mangiron (2013) señalan que el acrónimo GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción) hace referencia a la importancia de la internacionalización del *software* al momento de su desarrollo, a diferencia de una traducción convencional cuyo texto fuente fue hecho sin su traducción en mente. La internacionalización es un proceso que facilita la localización de un *software*, por ejemplo, se encarga de que las líneas de textos sujetas a traducción no estén enraizadas en el código fuente para poder separarlas, traducirlas, y luego volver a integrarlas en el *software*. Además, implica consideraciones socioculturales, técnicas y sociopolíticas al momento de preparar el producto fuente.

Ahora bien, la localización de videojuegos se diferencia de la localización de *software* por su finalidad: la localización de *software* tiende a neutralizar o eliminar los elementos de importancia cultural para estandarizar y distribuir el *software* en una localidad o región amplia, por ejemplo, Hispanoamérica. Esto se debe a que

los *softwares* tienen una finalidad de herramienta para un determinado trabajo. Por su parte, la finalidad fundamental de los videojuegos es el entretenimiento, por lo que la localización de estos tiende resaltar los elementos culturales y los elementos únicos del *software* en vez de neutralizarlos. Según O'Hagan & Mangiron (2013), la localización de videojuegos hace referencia a los diversos procesos involucrados en la transformación de *software* de juegos desarrollado en un país en una forma adecuada para vender en los territorios de destino, de acuerdo con un nuevo conjunto de entornos de usuario con implicaciones lingüísticas, culturales y técnicas específicas.



Si bien la localización de videojuegos existe desde la década de 1980, su estudio ha sido prácticamente ignorado hasta estos últimos años. Uno de los primeros videojuegos localizados fue Pac-Man, al que se le debió hacer cambios en el título de japonés (que habría quedado como Puck-Man) a inglés (Pac-Man) para evitar posibles malas palabras si vandalizaban la letra P. Durante esos años, los videojuegos eran principalmente de arcade, un tipo de videojuego en el que tanto *software* y *hardware* estaban hechos para correr un videojuego único, y era común que se localizaran los manuales de los juegos de inglés a japonés, dejando el juego en sí sin traducir, lo que obligaba a los usuarios a usar diccionarios mientras jugaban (Hasegawa, 2009, en O'Hagan & Mangiron, 2013). Sin embargo, con los avances tecnológicos los videojuegos también fueron

evolucionando e incluyendo más características, como más texto, por lo que el trabajo del traductor también evolucionó de solo traducir manuales a traducir el *software* en sí con todos los desafíos que la emergente práctica de la localización contiene.

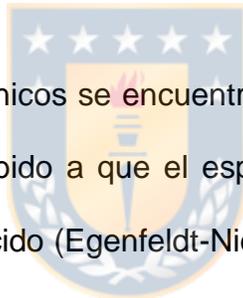
2.3.3 Desafíos dentro de la localización de videojuegos

La localización de videojuegos comparte mucho de los desafíos de la traducción tradicional y la traducción literaria, por ejemplo, la traducción de nombres y la traducción de elementos culturales. Respecto a la traducción de nombres, en la localización de videojuegos del japonés al inglés se ha utilizado notoriamente la sustitución de nombres por elementos de significancia cultural para la lengua meta.

Otro aspecto que hay que tener en consideración es la existencia de referentes culturales del mundo real dentro del videojuego. Si bien la mayoría del texto dentro de los videojuegos se puede considerar ficción, puede haber elementos culturales referentes a la cultura origen que en la localización deberían ser traducidos y adaptados a la cultura meta. La localización de videojuegos, debido a su función de entretenimiento, a diferencia de la localización de *software* y su función como herramienta, presenta desafíos particulares para el traductor. Para

este estudio hemos decidido ordenar estos desafíos en tres categorías: desafíos lingüísticos, desafíos técnicos y desafíos externos.

Dentro de los desafíos lingüísticos tenemos la falta de contexto que a menudo experimenta el traductor debido a la separación del texto en líneas aisladas e independientes propias del proceso de localización (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 96).



Dentro de los desafíos técnicos se encuentra el truncamiento, es decir, cuando el texto queda cortado debido a que el espacio asignado es insuficiente para acomodarse al texto traducido (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020 p. 90). Otro de los desafíos técnicos es cuando el traductor se enfrenta a texto que está relacionado con alguna cinemática (secuencia de eventos dentro del videojuego donde el jugador pierde el control y pasa a ser espectador durante la duración de ésta), en este caso, el traductor podría tener que considerar la fonomímica para tomar alguna decisión traductológica (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 135).

Dentro de los desafíos externos tenemos las exigencias tanto por parte de los distribuidores de videojuegos como por los entes reguladores de contenido (por ejemplo, Pan European Game Information), los cuales clasifican los juegos como

apropiados para un rango etario determinado según sus propios criterios y pueden influenciar en la decisión de censurar o incluso de no permitir la distribución de un videojuego en una región en específico por parte de las autoridades pertinentes. Además, los traductores se enfrentan a la mirada vigilante de los aficionados de videojuegos y de sagas en específico quienes constituyen la opinión pública.



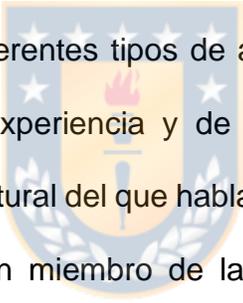
2.4 Videojuegos y cultura

2.4.1 Cultura

Tal como indica Kahn (1975) sobre Malinowski, el humano varía tanto de forma física como social. Existen ciencias, como la antropología física, que se encargan del estudio de las variaciones físicas del humano, pero la herencia social, también llamada “cultura” requiere otro estudio. Según el autor, la cultura es lo creado de manera artificial por el hombre con el objeto de vivir, ya sea artefactos, bienes, procedimientos técnicos, ideas, hábitos y valores heredados, y que requiere de conocimientos intelectuales, valores morales, espirituales y económicos, organización social y lenguaje (pp. 85, 86). Si bien la definición que le da Malinowski a la cultura no es la única, las definiciones dadas por otros autores no se alejan demasiado. Según Pettini (2022), la cultura incluye todo lo hecho por los habitantes del mundo, al contrario que la naturaleza, que es lo que existe sin que algo haya interferido (p. 60), lo cual se acerca bastante a lo ya dicho.

Kottak (2003) explica que, para Clifford Geertz, la cultura es un conjunto de ideas basadas en el aprendizaje cultural y en símbolos: es un conjunto de lo que llama “mecanismos de control”, sistemas previamente establecidos de significados y símbolos para definir el mundo, expresar sentimientos y hacer juicios (p. 22). A

esto podemos agregar lo postulado por Tylor (como se citó en Kottak, 2003, p.21) sobre que la cultura “incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”. Por lo tanto, la cultura se caracterizaría por ser artificial (no surge de forma natural), compartida (existe en un grupo), aprendida (cualquier persona puede aprender cualquier cultura), y simbólica (no hay una conexión obvia entre el símbolo y lo que simboliza).



Cabe decir que existen diferentes tipos de aprendizaje, e incluso los animales pueden aprender de su experiencia y de otros miembros de su grupo. No obstante, el aprendizaje cultural del que hablan los autores puede transmitirse de manera directa (cuando un miembro de la sociedad enseña activamente su cultura a otros), a través de la observación (cuando un individuo presta atención a lo que sucede en su entorno), y de manera inconsciente (a través de la experiencia y modificación del comportamiento), y se caracteriza por la capacidad humana de utilizar símbolos, es decir, “signos que no tienen una conexión necesaria ni natural con aquello que representan” (Kottak, 2003).

Si bien existen símbolos no verbales, como las banderas o las señales del tránsito, los símbolos suelen ser lingüísticos. Así como todo símbolo es arbitrario y convencional, en el lenguaje tampoco hay una relación obvia y necesaria entre

el significante y el significado. El significado no está contenido en la palabra en sí, sino que es “el efecto activo del sonido pronunciado dentro del contexto de la situación” (Kahn, 1975), siendo la intención y la acción en contexto lo que le da sentido.

Teniendo esto en cuenta, el lenguaje es un componente importante de la cultura. De hecho, el desarrollo y aprendizaje del lenguaje durante la vida de un individuo desarrolla también su experiencia y responsabilidad social, ya que va estrechamente ligado al aprendizaje de los otros aspectos de la cultura, haciendo al individuo parte de un grupo social. Además, para Sapir-Whorf, el lenguaje influye en la manera que tiene una comunidad de pensar y percibir la realidad (Mattioli, 2014). Debido a estas particularidades culturales evidenciadas en el lenguaje, cabe concluir que, tal como postuló Carbonell i Cortés, toda traducción es cultural en tanto que relaciona al menos dos contextos culturales, con sus implicaciones de identidad, diferentes modos de vida y visión de mundo (Mattioli, 2014). Ahora, el aspecto cultural del lenguaje resulta una dificultad para la traducción debido a la aparición de elementos culturales de la cultura base que no necesariamente tienen un referente en la cultura meta, con lo que se ocasiona un problema de equivalencia (Carbonell i Cortés en Mattioli, 2014).

Diversos autores han escrito sobre estos elementos culturales en un intento por definirlos y clasificarlos. Quizás el término más conocido para estos elementos es la propuesta de Vermeer, avalada por Nord, “culturema”, sin embargo, también son destacables los estudios sobre “realias” e “irrealias”, donde se destaca el origen real o ficticio del referente al cual eluden. La explicación detallada de estos conceptos se dará en 2.4.2 Elementos culturales.

2.4.2 Elementos culturales

2.4.2.1 Culturemas



Como ya se explicó en 2.4.1 Cultura, el lenguaje es una parte esencial de la cultura, y al comparar una cultura con otra se puede notar como cada una tiene sus elementos culturales propios que, al traducirlos, presentan problemas de equivalencia debido a la posible falta de un referente en la lengua a la cual se quiere traducir. Diversos autores han propuesto nombres, definiciones y clasificaciones para estos elementos culturales, sin embargo, al tratarse de algo tan amplio, a veces resulta complejo abarcar todas las categorías posibles. También, las propuestas tienen similitudes entre sí, pero no se llega a un acuerdo sobre cómo llamar y clasificar los elementos culturales.

En 1945, Eugene Nida, a partir de estudios sobre traducción de la Biblia, explica que dicho libro, al haber tenido múltiples traducciones a lo largo de su historia, presenta evidentes problemas de equivalencia cultural en comparación a si se estuviese traduciendo un texto de su misma cultura. De acuerdo con el autor, lo ideal ante las dificultades culturales de traducción sería usar el equivalente más cercano, y propone clasificar estos problemas en cinco ámbitos: ecología, cultura material, cultura social, cultura religiosa, y cultura lingüística.

Grigoreva Mijáilovna (2016) explica que los investigadores Vlahov y Florin utilizaron el término *realia*, y sugirieron cuatro tipos de divisiones para estos elementos: por el objeto (*realia* geográficos, *realia* etnográficos, *realia* políticos y sociales), por el lugar (propios o ajenos en el plano de un idioma o, exteriores o interiores en el plano de dos idiomas), por el tiempo (modernos, históricos), y por el punto de vista del traductor.

En 1988, Newmark define como *cultural words* a los elementos específicos de una comunidad determinada y propone clasificarlos en: ecología; cultura material; cultura social; organizaciones, hábitos, actividades, ideas y conceptos; gestos y formas de actuar. Además, el autor sugiere que para transferir los elementos culturales de una lengua a otra hay que considerar la finalidad del texto, la motivación y nivel cultural de los lectores, la importancia del referente cultural en

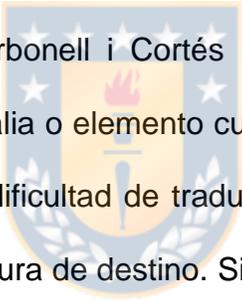
el texto original, el ámbito, la novedad del término, y el futuro del término (Mattioli, 2014).

Por su parte, Vermeer habla de culturemas, y los define como “fenómenos sociales de una cultura X, relevantes para los miembros de esa cultura, que cuando vienen comparados con un fenómeno correspondiente de una cultura Y resultan específicos de la cultura X” (Nord, 1997, citada en Mattioli, 2014). Más adelante, Nord adoptaría el término y la definición de Vermeer, y destacaría el factor cultural de la traducción, que es vista por la autora como una comparación de culturas (Mattioli, 2014).



Tanto Mayoral Asensio, en 1994, como Mangiron, en 2006, hablan de referencias culturales, que son elementos que se refieren a particularidades de una cultura determinada, y el último autor los divide en: medio natural, historia, cultura social, instituciones culturales, cultura material, cultura lingüística e injerencias culturales (Mattioli, 2014). A su vez, en 2001, Santamaria hablaría de referente cultural para referirse a lo mismo, y utilizaría una clasificación en las categorías de ecología, historia, estructura social, instituciones culturales, universo social, y cultura material (Mattioli, 2014).

También en 2001, Molina utiliza el término *culturema* y la definición de Nord, añadiendo la idea de que los *culturemas* se desarrollan y aumentan de manera continua e ilimitada, es decir, son dinámicos. Además, señala que estos elementos existen solo en situación de transferencia cultural, es decir, al momento de traducir. Los divide en medio natural, patrimonio cultural, cultura social, cultura lingüística, y añade la categoría *interferencia cultural*, donde se encuentran los *cognados* y las *injerencias culturales* (Mattioli, 2014).



Según Mattioli (2014), Carbonell i Cortés (en comunicación personal con la autora) propone que un *realia* o elemento cultural específico es un elemento de un texto que plantea una dificultad de traducción debido a su contraste con el referente habitual en la cultura de destino. Sin embargo, Mattioli (2014) opta por el término *culturema* y la definición de Nord de 1997, que se atribuye a Vermeer, debido a que resalta la naturaleza cultural del elemento. Además, ya que las propuestas de clasificación de los autores mencionados tenían bastantes similitudes, la autora propone una clasificación basada en ellas, donde divide los *culturemas* en siete categorías básicas: cultura geográfica y natural; cultura material; cultura social, histórica y de folclore; cultura religiosa; cultura conceptual; cultura lingüística; e *interferencias culturales*.

2.4.2.2 Realias e irrealias

Como se mencionó en 2.4.2.1 Culturemas, un realia es un elemento cultural que plantea una dificultad de traducción debido al problema de equivalencia con su referente en la cultura meta (Carbonell i Cortés, en comunicación personal con Mattioli, 2014). De hecho, Mika Loponen (2009) se refiere a los realia como conceptos que existen como *culture bound*, es decir, para vincular el texto a una cultura, tiempo o lugar específico. Sin embargo ¿qué sucede con los elementos culturales pertenecientes a culturas ficticias?



Loponen (2009) explica que, desde el punto de vista de la traducción, el estudio de mundos ficticios como construcciones semióticas lleva a la necesidad de un conjunto específico de realia ficticios, es decir, realia inexistentes, a los que llamaré irrealia, vinculados a un escenario ficticio, cuyo efecto es definir tal escenario y determinarlo tanto cultural, geográfica como históricamente. Es decir, así como los realia se refieren a elementos existentes en el mundo real, los irrealia se refieren a elementos existentes en un plano ficticio.

Ahora bien, los irrealia traen dificultades provenientes de su naturaleza ficticia. Generalmente, puede considerarse que cualquier elemento referencial de una obra de ficción constituye un irrealia, puesto que alude a un mundo ficticio, sin embargo, hay grados de ficcionalidad, por lo que hay elementos que

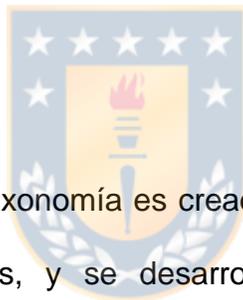
probablemente puedan llegar a materializarse en el mundo real, mientras que hay otros elementos que resultaría imposible ver materializados. Según Moreno (2016), Loponen no proporciona maneras de identificar irrealias objetivamente. Ante esto, Moreno, que se dedica mayormente al estudio de literatura fantástica, decide considerar como irrealia aquellos términos que aludan a conceptos que no pueden encontrarse en el mundo real, o mundo primario. Algo similar se ve en el estudio realizado por Pettini (2022) en su libro *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization* donde, si bien la autora analiza elementos culturales en videojuegos, encuentra tanto referencias al mundo primario como al mundo secundario, es decir, realias e irrealias, a los que entiende como expresiones lingüísticas del contexto cultural de los mundos de videojuegos (Rollings & Adams, 2003, en Pettini 2022). Ya que en un mundo secundario se pueden encontrar tanto realias como irrealias, Pettini (2022) propone la siguiente clasificación:

Taxonomía de realias e irrealias (Pettini, 2022)		
		Incluye:
Grupo 1	Sólo irrealias. Referencias individuales y colectivas.	- Personajes jugables y NPCs.
Grupo 2	Realias e irrealias. Relaciones textuales entre textos. (Su análisis es sólo cualitativo, ya que puede tratarse tanto de palabras como de frases).	-Intratextualidad metalúdica (relación del juego con elementos del mismo o de otros juegos). -Intertextualidad (relación de textos del juego con textos ficticios y no ficticios).
Grupo 3	Realias e irrealias.	-Referencias geográficas (topónimos). -Referencias étnicas (culturas o pueblos). -Referencias sociopolíticas (instituciones, organizaciones, formas de gobierno). -Referencias de artefactos (objetos creados y usados por las personas).

Tabla 1: Taxonomía de realias e irrealias de Pettini (2022)

En esta clasificación, el **grupo 1** corresponde a referencias individuales y colectivas, es decir, personajes jugables y personajes no jugables (NPC) y, por lo tanto, sólo incluye irrealias. El **grupo 2** corresponde a las relaciones y referencias entre textos, ya sea en discursos o textos que contengan citas o alusiones de origen tanto ficticio como no ficticio. En este grupo pueden

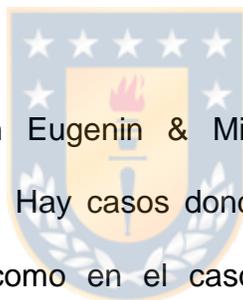
encontrarse irrealias conocidos como intratextualidad metalúdica, es decir, relaciones entre el juego y elementos del mismo o de otros juegos, o pueden encontrarse realias conocidos como intertextualidad, es decir, relaciones entre el juego y otros textos de cualquier origen (ficción o no ficción). Al tratarse de un grupo cuyas referencias pueden ser palabras u oraciones, su análisis es sólo cualitativo. El **grupo 3** corresponde a elementos donde la diferencia reside en la naturaleza real o irreal del referente, es decir, pueden ser tanto realias como irrealias. Por ejemplo, puede haber algunas referencias geográficas ficticias y otras reales (Pettini, 2022).



Según Pettini (2022), su taxonomía es creada con base en el análisis de datos encontrados en el corpus, y se desarrolla de forma que las categorías encontradas en los datos se ajusten a la clasificación en lugar de hacer calzar los datos en un modelo preconcebido (p. 92). Es decir, la taxonomía de Pettini consta de tres grupos, pero los tipos de referencias incluidos en estos grupos pueden variar según los elementos encontrados en el corpus.

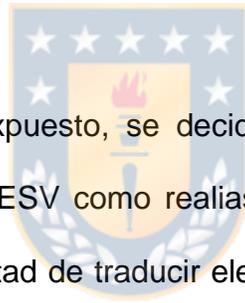
Una vez identificados los irrealias, surgen problemas a la hora de traducirlos. Se explicó que en los realia se observaba un problema de equivalencia, debido a que su referente podría no ser el mismo en la cultura meta. Los irrealia presentan un problema similar, pero que ya no trata sólo de que el referente no sea

totalmente equivalente, sino que no existe en la cultura meta, ya que pertenece originalmente a la ficción. Las personas, los lugares, los eventos históricos, los objetos descritos en el escenario ficticio no existen necesariamente en el mundo real, por lo que no hay con qué compararlo, sobre todo en el caso de obras de fantasía y ciencia ficción (Pettini, 2022). Además, el léxico sobrenatural varía según cultura (Eugenin & Miller, 2019), y esto puede evidenciarse en el hecho de que en Sudamérica no estemos familiarizados con lo que es un goblin, mientras que en Europa sí, ya que es una criatura de su folclore.



Es por esto que, según Eugenin & Miller (2019), no existe traducción estandarizada de irrealias. Hay casos donde autores intentan estandarizar la traducción de su obra, como en el caso de J.R.R. Tolkien, que publicó indicaciones para las traducciones de sus obras, pero cabe destacar que esto ocurrió después de muchas molestias con las traducciones hechas, e incluso Tolkien, quien consideraba que los nombres propios debían mantenerse sin modificaciones, tuvo que ser flexible con sus opiniones en torno a la traducción y terminó aceptando transmitir el sentido de los nombres con carga semántica, como en el caso del apellido Baggins, que al tener la palabra *bag*, se tradujo a español como Bolsón (Moreno, 2021). Fuera de Tolkien y de los términos que se popularizaron por sus obras, no se observa una manera fija de traducir irrealias.

Según Nord (Pettini, 2022), para los textos no ficticios pareciera haber una convención sobre usar los nombres en el idioma de la cultura meta, pero, si se opta por mantener el original, no hay problema mientras sea claro. En los textos ficticios, como no existe un referente real, los nombres suelen traducirse con la función de describir e informar, ya que los nombres son marcadores de cultura, que indican a qué cultura pertenece el personaje en cuestión. Una descripción más detallada sobre la traducción de irrealias se dará en 2.4.3.2 Técnicas de traducción para realias e irrealias.



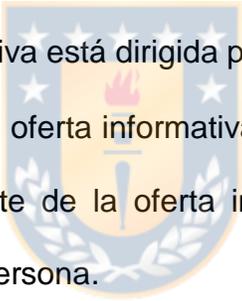
Teniendo en cuenta lo expuesto, se decidió en esta investigación tratar los elementos culturales de TESV como realias e irrealias, debido a que de esta forma se destaca la dificultad de traducir elementos culturales pertenecientes a mundos ficticios.

2.4.3 Técnicas de traducción de elementos culturales

2.4.3.1 Técnicas tradicionales de traducción

Según Nord (2009), la comunicación es una actividad humana que tiene la característica de estar circunscrita en un hábitat cultural del cual depende, ya que

tanto el lenguaje empleado como la forma de comunicación están condicionados por las restricciones de la “situación-en-cultura”. Sin embargo, existen interacciones comunicativas interculturales que requieren de una acción traslativa para facilitar la comunicación. En este sentido, es el encargado de la acción traslativa (un traductor, en el caso de comunicación escrita) quien debe mediar entre ambas lenguas y culturas teniendo en cuenta, según la teoría del escopo, ciertas consideraciones:

- 
- La acción comunicativa está dirigida por una intención.
 - El texto meta es una oferta informativa formulada por el traductor a partir de lo más importante de la oferta informativa del texto base que fue formulado por otra persona.
 - En vez de equivalencia, se busca la adecuación.
 - La cultura es un sistema de saberes y comportamientos humanos aceptados por una comunidad (si se actúa fuera de lo aceptado, se está preparado para las consecuencias). Las características culturales se denominan “culturemas”.

Considerando estos elementos, el traductor debe observar tanto la situación de la actividad comunicativa como el encargo que se le haya hecho para decidir de qué manera mediar y adecuar el texto. Existen aspectos culturales que causan

que lo que es interpretado de una forma en una cultura, trasladado textualmente puede ser interpretado de manera distinta en otra cultura. Aquí, el traductor debe estar atento a la función comunicativa que tiene el texto originalmente y a la función comunicativa que se quiere lograr en el texto meta, para decidir a qué condiciones apearse y qué adecuaciones hacer.

El traductor podría bien seguir las condiciones de la cultura base, con lo que crearía una denominada traducción-documento. O podría seguir las condiciones de la cultura meta, con lo que crearía una traducción-instrumento. Dentro del ámbito de la traducción-documento, una posibilidad es realizar una traducción exotizante, es decir, una traducción-documento en la que se cambia la función del lenguaje, y el mundo conocido por el lector de la cultura base resulta exótico o desconocido para el lector de la cultura meta.

Ante un elemento cultural, se tendría que decidir si adaptar o no éste culturema en base a si es requisito o no del encargo. El traductor debe tener en cuenta en qué condiciones guiarse y pensar siempre en el propósito de la actividad. Para tomar estas decisiones, el traductor recurre a estrategias y técnicas de traducción.

Según Molina & Hurtado (2002), la primera clasificación de técnicas de traducción fue propuesta por Vinay y Darbelnet, de la SCFA, en 1958. Estos autores distinguían dos grandes tipos de traducción. La primera era la traducción directa (o literal), que ocurría cuando había cierta equivalencia entre dos idiomas. Aquí distinguían tres procedimientos de traducción: préstamo (una palabra tomada de otro idioma), calco (una palabra extranjera incorporada en otro idioma), y traducción literal (palabra por palabra).

El segundo tipo de traducción era la traducción oblicua, que ocurría cuando no era posible hacer una traducción palabra por palabra. Aquí se encuentran las técnicas de transposición (cambio de tipo de palabra), modulación (cambio de punto de vista), equivalencia (decir lo mismo con otras palabras), y adaptación (expresar el mensaje usando una situación diferente). Además, estas técnicas se compensaban con otras más, clasificadas con sus pares opuestos: compensación, concentración vs disolución, amplificación vs economía, refuerzo vs condensación, explicitación vs implicitación, generalización vs particularización, e inversión.

Los traductores de la Biblia, Nida, Taber y Margot, se concentraron en los problemas culturales de traducción. Propusieron varias categorías en caso de que no existiera un equivalente en lengua meta, pero básicamente sus aportes

se resumen en usar clasificadores (la ciudad de...), alteración, equivalentes culturales, descripciones, y pies de nota.

Newmark propuso, en 1988, una clasificación basada en el trabajo de los traductores de la SCFA y los traductores de la Biblia: *recognized translation*, *functional equivalent*, *naturalization*, y *translation label* (Molina & Hurtado, 2002).

Debido a que algunos autores se refieren a “técnicas” y otros a “procedimientos”, Molina & Hurtado (2002) hacen una aclaración sobre qué términos deciden ocupar. Para las autoras, el método es el modo en particular en que se lleva a cabo proceso de traducción. Durante la traducción pueden surgir problemas, y ante estos el traductor usará estrategias, que son procedimientos conscientes o inconscientes para resolverlos, ya sea para comprender mejor o reformular lo dicho. Las estrategias permiten encontrar una solución específica para solucionar el problema. Esta solución específica será la técnica. Estas técnicas tienen cinco características: afectan el resultado de la traducción, están clasificadas en comparación con el original, afectan micro unidades de texto, son discursivas y contextuales por naturaleza, y son funcionales. Al respecto, proponen las siguientes técnicas de traducción en base a estudios previos, con el objetivo de solucionar confusiones entre conceptos existentes: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, comprensión lingüística,

descripción, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, sustitución, traducción literal, transposición, y variación.

2.4.3.2 Técnicas de traducción para realias e irrealias

Ahora bien, la presente investigación está enfocada en la traducción de elementos culturales (realias e irrealias) de TESV. Debido al carácter ficticio del corpus, es necesario analizar la información desde una perspectiva que destaque tal aspecto. Es por esto que, en lugar de utilizar una clasificación tradicional de técnicas de traducción, se optará por una clasificación de técnicas de traducción de realias e irrealias. Un trabajo de esta índole se realiza en el libro de Pettini (2022), *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization*, donde la autora analiza la traducción de elementos culturales de tres videojuegos con distintos grados de ficcionalidad.

Como se mencionó anteriormente, en 2.4.2.2 Realia e Irrealia, la manera de traducir elementos no ficticios y elementos ficticios tiende a ser distinta. Hurtado de Mendoza-Azaola (Pettini, 2022) decía que la traducción de nombres de persona o de lugares era un tema controversial, ya que se debatía si, usando la denominación de Venuti, se debían domesticar o extranjerizar. Según Nord (Pettini, 2022), en los textos no ficticios hay cierta convención sobre traducir los

nombres a la cultura meta, pero no hay problema en mantener el nombre en el idioma original mientras sea claro, mientras que, en los textos ficticios, al no existir un referente en el mundo real, los nombres suelen traducirse con el fin de describir e informar. De hecho, el escritor J.R.R. Tolkien (Moreno, 2021), en un intento por estandarizar la traducción de *The Lord of the Rings*, consideraba que cualquier nombre debía mantenerse sin modificaciones, pero más adelante cede y acepta traducir los nombres que tengan una carga semántica, para así entender de qué tratan.



Para tener una visión ordenada de las técnicas de traducción de realias e irrealias, el presente trabajo se basará en *Taxonomy of Translation Strategies for Realia and Irrealia* de Pettini (2022). Si bien la autora se refiere a *strategies*, más adelante en esta investigación nombraremos dicha información como “técnicas” debido a los motivos expuestos en 2.4.3.1 Técnicas tradicionales de traducción.

Taxonomía de Estrategias de Traducción para Realias e Irrealias (Pettini, 2022)		
Orientado a la lengua origen, enfoque extranjerizante	Retención	Realias e irrealias se mantienen sin cambios. Puede estar adaptado ortográficamente a la lengua meta.
	Traducción directa	Incluye calco, traducción literal, y equivalente acuñado.
	Explicitación	Explicación o definición para desambiguar un realia o irrealia.
	Generalización o especificación	Hiperónimo o hipónimo.
	Transcreación	Sustitución creativa de una expresión en lengua origen por una expresión en lengua meta, teniendo en cuenta la entretención del usuario, el alejamiento del original, y los gustos de la cultura meta.
Orientado a la lengua meta, enfoque domesticante	Omisión	Decisión del traductor de no reproducir el realia o irrealia en el texto meta.

Tabla 2: Taxonomía de estrategias de traducción para realias e irrealias

Las técnicas de traducción en la taxonomía de Pettini están presentadas desde la más orientada a la lengua origen (retención) a la más orientada a la lengua meta (transcreación), incluyendo la omisión del elemento. En algunos casos se puede presentar una combinación de técnicas, como retención y traducción directa, resultando en una retención parcial clasificada dentro de la categoría de retención, o una traducción directa parcial clasificada dentro de la categoría de traducción directa, dependiendo de dónde esté el énfasis del realia o irrealia (Pettini, 2022).



3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

Pregunta de investigación:

¿Cómo fueron traducidos los elementos culturales dentro del universo ficticio del videojuego de rol The Elder Scrolls V: Skyrim del inglés al español y al alemán?

Objetivo general: determinar cómo fueron traducidos del inglés al español y al alemán los elementos culturales del universo ficticio del videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim para dar a conocer las decisiones traductológicas con respecto a elementos culturales ficticios de dicho videojuego dentro del contexto de la localización de videojuegos en los idiomas mencionados.

Objetivo específico 1: identificar los elementos culturales en lengua origen mediante el análisis de corpus de documentos simuladores de libros que se encuentran dentro del videojuego.

Objetivo específico 2: identificar las traducciones de estos elementos culturales al español y al alemán en las versiones localizadas del videojuego.

Objetivo específico 3: comparar las traducciones de los elementos culturales en las lenguas meta alemán y español.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño

Con el presente estudio se pretende conocer la traducción de realias e irrealias en universos ficticios e interactivos, tomando como referente el videojuego de rol The Elder Scrolls V: Skyrim. Para esto, se decidió realizar una investigación de naturaleza descriptiva-comparativa con un enfoque cualitativo apoyado en datos cuantitativos, es decir, se da cuenta de la distribución de los elementos extraídos y clasificados, pero el análisis se basa principalmente en la descripción de ejemplos determinados. Para la realización de la investigación se utilizó la lingüística de corpus con el objetivo de identificar elementos culturales, sean realias o irrealias, en el videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim y las técnicas de traducción utilizadas en sus localizaciones al español y al alemán.

4.2 Criterios del corpus

Según Sánchez (Mattioli, 2014), un corpus es un conjunto de datos lingüísticos sistematizado según determinados criterios, que tiene la extensión y la profundidad suficiente para ser representativo del total del uso lingüístico, y

dispuesto de modo que pueda ser procesado para obtener resultados útiles para la descripción y el análisis.

Siguiendo esta definición, el primer paso fue la recopilación de textos del videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim según los siguientes criterios:

- El texto tiene que estar en formato libro dentro del mismo juego.
- El texto debe tener sus contrapartes localizadas al alemán y al español.
- El texto debe tener un contenido que no corresponda a metaficción, es decir, todo texto creado por los habitantes del mundo secundario que no sea ficción para ellos.

Con la finalidad de reducir el número de textos, se eligieron libros correspondientes a la cultura dunmer o elfos oscuros, ya que, a diferencia del resto de las culturas de The Elder Scrolls, estos no poseen una influencia evidente del mundo primario. De esta manera, el corpus mantiene una extensión y profundidad adecuadas.

4.3 Obtención del corpus

Para facilitar la obtención de los libros, se extrajeron los textos en lengua origen del sitio web The Imperial Library en las categorías Histories & Biographies, Information & Records, Religion, Pamphlets y Journals que estén relacionados con la cultura ficticia dunmer. Los libros seleccionados son:

Histories & Biographies

- Nerevar at red Mountain
- The Battle of Red Mountain
- Confessions of a Dunmer Skooma Eater
- The Reclamations
- A Short History of Morrowind

Information & Records

- The True Noble's Code

Religion

- Ancestors and the Dunmer
- The Doors of the Spirit
- The Anticipations

Pamphlets

- Scourge of the Gray Quarter
- The Dunmer of Skyrim

Journals

- Letter to Imperial City
- Lymdrenn Tenvanni's Journal
- The Ulen Matter



Posteriormente, se buscaron los libros seleccionados en sus versiones en español y en alemán dentro del videojuego por medio de la consola de comandos

integrada. Después de la recopilación de los textos, se procedió a crear un corpus con los mismos para su posterior análisis.

4.4 Análisis del corpus

Los realias e irrealias extraídos del corpus fueron clasificados según la taxonomía de realias e irrealias de Pettini (2022). Durante el proceso de clasificación se presentaron complicaciones, debido a la falta de criterios específicos para diferenciar un tipo de referente con otro, especialmente entre los elementos pertenecientes al grupo 1 y al grupo 3. Por ejemplo, el nombre de un NPC (Azura) pertenece claramente al grupo 1, sin embargo, Soul Mother es otra manera de llamar a Azura, por lo que debería pertenecer al grupo 1. No obstante, se decidió asignar Soul Mother al grupo 3 con la subclasificación de referente espiritual, ya que consideramos que este nombre presenta una connotación espiritual específica para el pueblo dunmer, a diferencia de Azura, que es el nombre común utilizado por todos los pueblos de Tamriel.

A continuación, se procedió a encontrar las traducciones correspondientes a estos realias e irrealias en alemán y en español. Luego, se recogieron los datos para determinar la frecuencia de aparición de los diferentes tipos de elementos culturales (según la taxonomía de Pettini) presentes en el corpus tanto en LO

(inglés) como en ambas LM (español y alemán). A partir de esta recopilación, se compararon los realias e irrealias traducidos al español y al alemán entre sí.

Con respecto a este punto, en las localizaciones a ambas lenguas meta se observó en tres casos en específico dos traducciones para el mismo referente (*Apographa*, en la localización al español, y *ghosts* y *Great Houses* en la localización al alemán). Por este motivo, si bien el número de elementos culturales encontrados en lengua origen fue 233, en la localización al español asciende a 234 y en la localización al alemán, a 235. Esta situación complicó un poco la recolección de datos, ya que los números no eran idénticos. Sin embargo, en vez de duplicarlos para hacerlos calzar, se decidió incluir las traducciones adicionales vinculadas a un solo referente, y explicarlo en el presente apartado.

Una vez realizada la recolección de datos, se realizó un análisis cualitativo de acuerdo con las técnicas de traducción propuestas por Pettini (2022), la cual estaba dividida en secciones correspondientes a cada técnica de traducción con su discusión correspondiente en relación con cada categoría de elementos culturales y sus casos más emblemáticos en LO y en ambas LM. Finalmente, se hizo una comparación en función del análisis cualitativo entre las traducciones al español y al alemán de estos realias e irrealias.

5. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este apartado se presentan la recolección y distribución de datos y el análisis cualitativo de los realias e irrealias extraídos del corpus compuesto por libros relacionados con la cultura dunmer de TESV. Dentro de la recolección de datos se muestra tanto la distribución de los elementos extraídos como la frecuencia de las técnicas de traducción utilizadas en las localizaciones al español y al alemán. Luego, en el análisis cualitativo, se discute cada técnica de traducción en relación con la clasificación de realias e irrealias de Pettini (2022), se examinan los casos especiales, y se finaliza con una comparación entre las combinaciones inglés - español e inglés - alemán.



5.1 Recolección de datos

5.1.1 Distribución de elementos culturales

En primer lugar, en el corpus se encontró un total de 233 elementos culturales cuantificables, de los cuales 36 fueron clasificados como realias y 197, como irrealias.

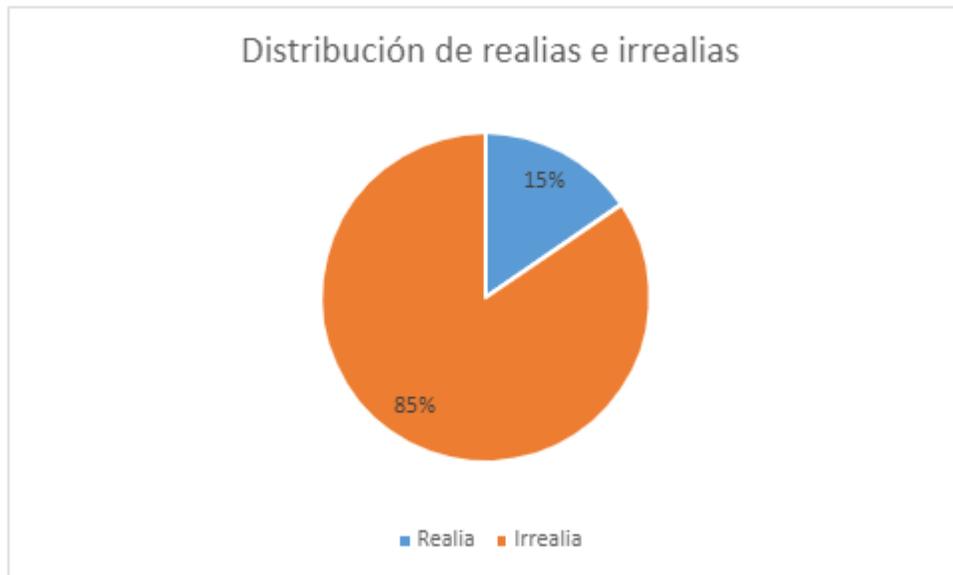


Figura 1: Relación entre realias e irrealias encontrados en textos de cultura dunmer en TESV.

Además, de los 233 elementos culturales, 59 pertenecen al grupo 1, es decir, referencias individuales y colectivas, y 174 pertenecen al grupo 3, referencias cuya diferencia yace en la naturaleza real o ficticia del referente, según la clasificación de Pettini (2022).

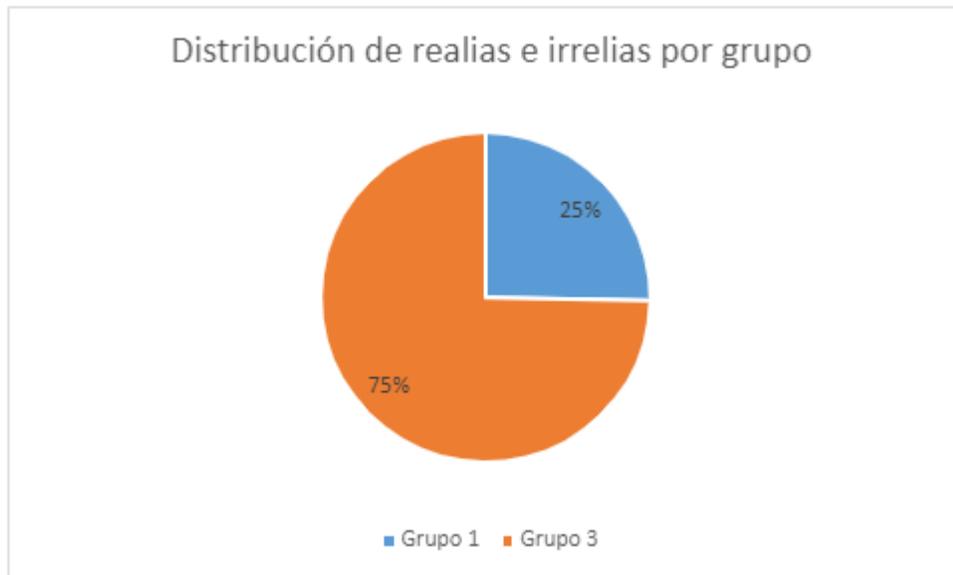


Figura 2: Distribución de elementos culturales encontrados en textos de cultura dunmer en TESV, según grupo.



De los 59 irrealias del grupo 1, se encontraron 15 referencias a colectivos y 44 referencias a personajes no jugables (NPC), y de los 174 realias e irrealias del grupo 3, se encontraron 36 referencias geográficas, 21 referencias étnicas, 52 referencias sociopolíticas, 28 referencias de artefactos y, debido a las exigencias de los resultados, se agregaron nuevas categorías: referencias de flora y fauna, con 3 resultados; referencias espirituales, con 22 resultados; referencias temporales, con 5 resultados; y referencias históricas, con 7 resultados.

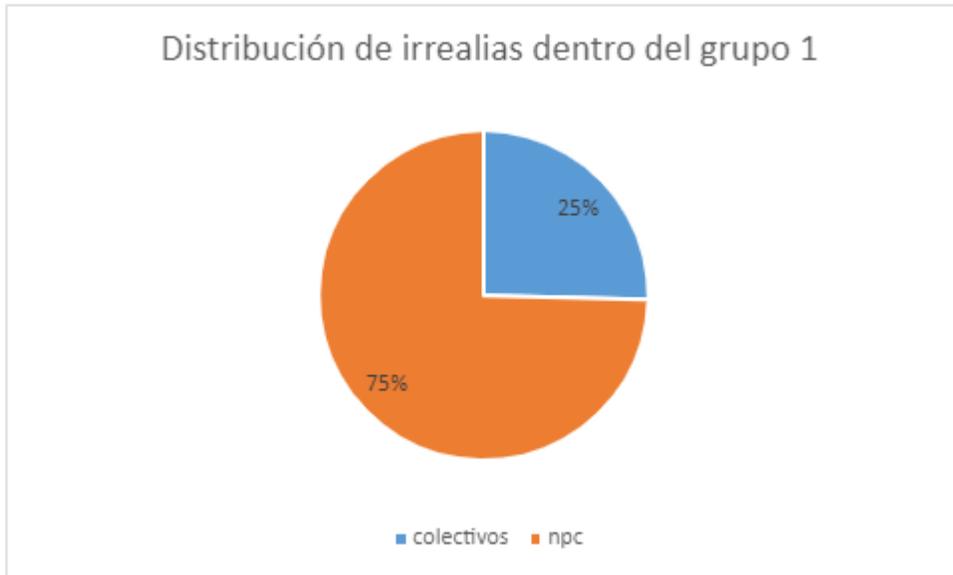


Figura 3: Distribución de irrealias del grupo 1, encontrados en textos de cultura dunmer en TESV, clasificados según tipo de referencia.

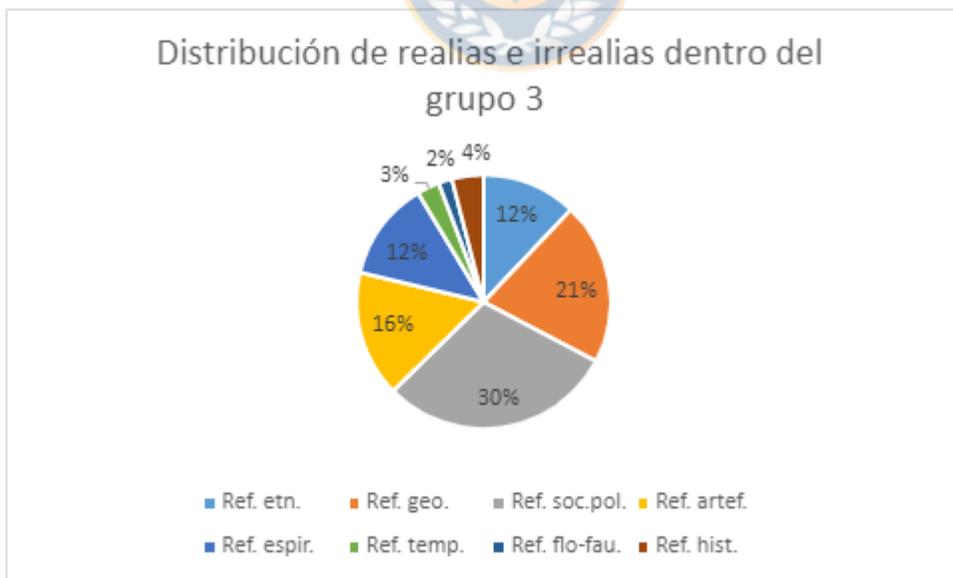


Figura 4: Distribución de realias e irrealias del grupo 3, encontrados en textos de cultura dunmer en TESV, clasificados según tipo de referencia.

5.1.2 Frecuencia de técnicas de traducción

5.1.2.1 Frecuencia de técnicas de traducción inglés – español

Con respecto a las técnicas de traducción utilizadas en TESV, en la combinación inglés - español se observó 96 casos de retención, de los cuales 28 son retención parcial (mezcla de retención y traducción directa, pero donde predomina retención), 122 casos de traducción directa, 4 casos de explicitación, 1 caso de generalización, 5 casos de transcreación y 6 casos de omisión.



Si bien la cantidad de realias e irrealias es de 233 elementos, en esta combinación de idiomas se encontró un término, *Apographa* [sic!], con dos traducciones, una con retención y otra con explicitación. Por este motivo, el total de los casos de traducciones de inglés a español asciende a 234.

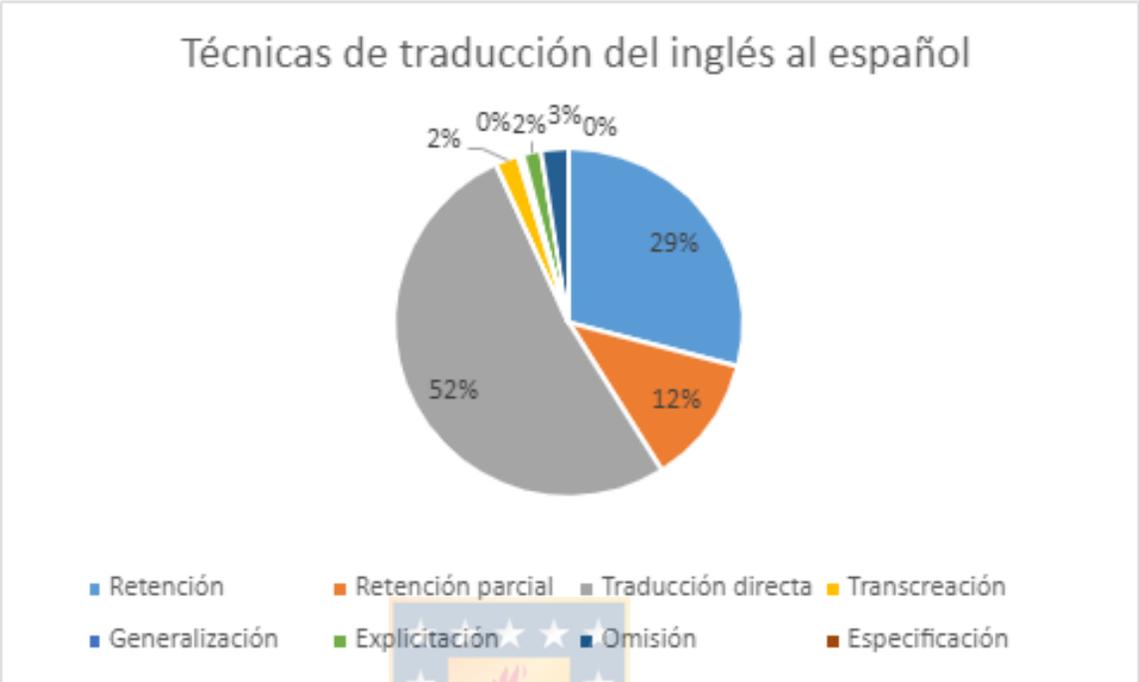


Figura 5: Frecuencia de técnicas de traducción inglés – español en la localización de textos de cultura *dunmer* en TESV.



5.1.2.2 Frecuencia de técnicas de traducción inglés – alemán

Con respecto a las técnicas de traducción utilizadas en TESV, en la combinación inglés - alemán se observó 96 casos de retención, de los cuales 26 son retención parcial, 121 casos de traducción directa, 2 casos de explicitación, 1 caso de especificación, 3 casos de generalización, 7 casos de transcreación y 5 casos de omisión.

En esta combinación de idiomas, la cantidad de traducciones asciende de 233 a 235 debido a que se observaron dos términos, *ghosts* y *Great Houses*, que tienen dos traducciones al alemán cada uno. En el caso de *ghosts*, ambos casos son traducciones directas, y en el caso de *Great Houses*, hay una traducción directa y una transcreación.

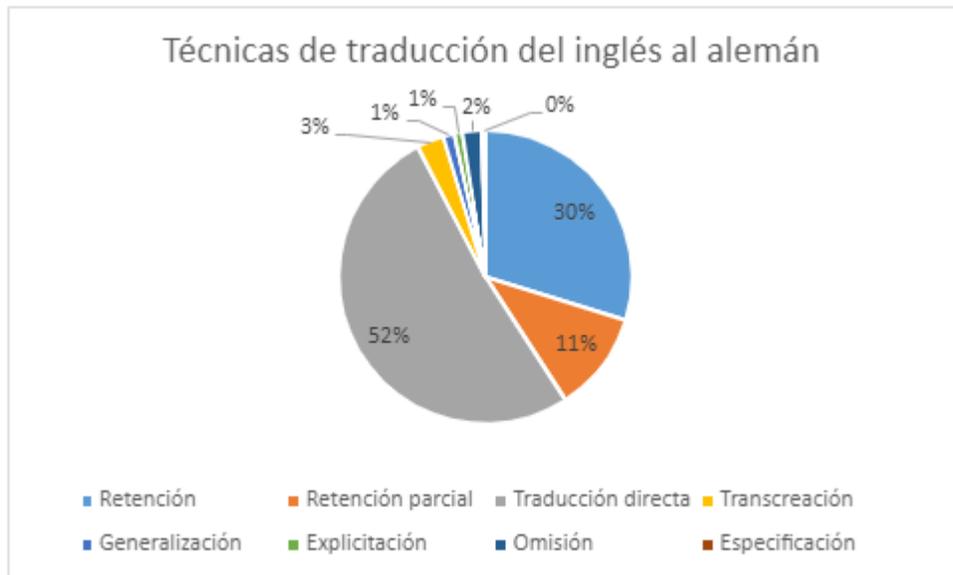


Figura 6: Frecuencia de técnicas de traducción inglés – alemán en localización de textos de cultura *dunmer* en TESV.



5.1.2.3 Comparación inglés – español e inglés – alemán

En ambas combinaciones de idiomas se observa una predominancia de las técnicas orientadas a la lengua origen con enfoque extranjerizante, es decir, retención y traducción directa, ya sea en su forma completa o parcial.

Cabe destacar que en español no se observó ninguna especificación, en cambio en alemán sí, y en ambas combinaciones de idiomas hubo casos con más de una traducción.

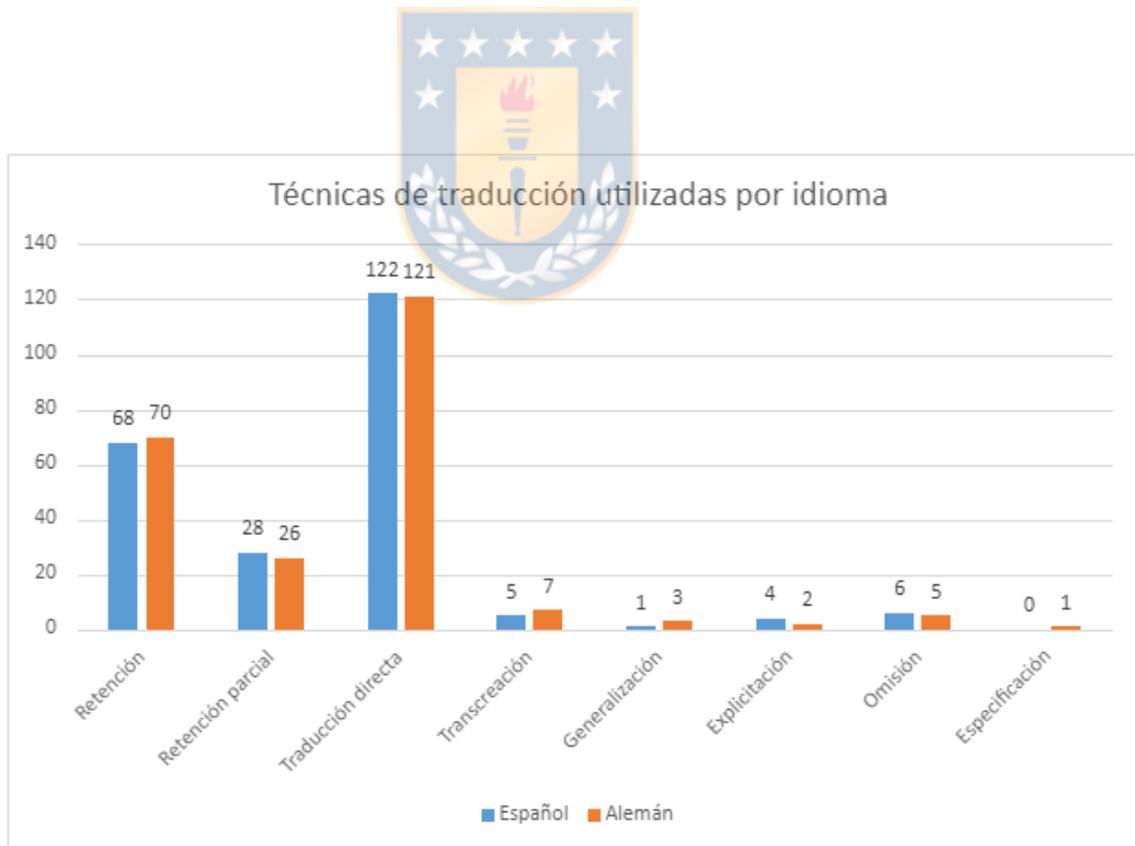


Figura 7: Frecuencia de técnicas de traducción encontradas en textos de cultura dunmer en TESV, clasificadas por combinación de idiomas.

Además, se observó que la mayoría de los colectivos y NPC fueron traducidos mediante retención en ambas combinaciones de idiomas, mientras que las referencias correspondientes al grupo 3 fueron traducidas en su mayoría mediante traducción directa (ver ANEXO).



5.2 Análisis cualitativo

A continuación, se presentarán extractos del corpus en lengua origen y en las dos lenguas meta los cuales contienen elementos representativos para cada una de las técnicas de traducción descritas por Pettini (2022).

Cabe destacar que, como se vió en 2.4.2.2 Realias e irrealias, los elementos correspondientes al grupo 2: intratextualidad metalúdica e intertextualidad no son cuantificables debido a su dependencia contextual. De hecho, los mismos simuladores de libros que componen al corpus pueden ser considerados como intratextualidad metalúdica, sin embargo, en este estudio se analizarán los elementos y no el todo. Debido a la dependencia contextual del grupo 2, muchos de los elementos clasificados en los grupos 1 y 3 que presentan características del grupo 2 serán mencionados en este segmento ya que los extractos otorgan contexto.

5.2.1 Retención

La retención fue la técnica más utilizada para la traducción de nombres de personajes (NPC) y la segunda técnica más utilizada para la traducción de

referencias geográficas tanto del inglés al alemán como del inglés al español. Esta técnica fue utilizada tanto en su forma completa como parcial, es decir, hubo casos en los que solo un componente de una unidad léxica se retuvo mientras que el resto de los componentes se tradujo. Una de las posibles causas de su uso podría ser la utilización de un enfoque extranjerizante en relación con la temática de la cultura dunmer, la cual es la más distante al modelo de la cultura de la lengua origen.

EN: *But **Nerevar** was confused by his wounds and his sorrow (for he still loved **Dumac** and the **Dwemer people**)...*

ES: *Pero **Nerevar** estaba confuso por sus heridas y su congoja, pues aún quería a **Dumac** y al **pueblo dwemer**...*

DE: ***Nerevar** war jedoch ob seiner Wunden und seiner Trauer (da er sich **Dumac** und dem **Volk der Dwemer** immer noch verbunden fühlte) verwirrt...*

En este ejemplo, tanto Nerevar como Dumac tienen una retención completa, mientras que en *Dwemer people*, se retuvo el gentilicio *Dwemer* y se tradujo *people* a sus respectivos equivalentes en español y alemán.

Tanto Nerevar como Dumac son personajes que no están presentes en TESV, sin embargo, son personajes relevantes en el videojuego The Elder Scrolls III: Morrowind, por lo que estamos frente a un caso de intratextualidad metalúdica, ya que se hace referencia a otro juego dentro de la franquicia.

Si bien en la mayoría de los casos se utilizó la retención tanto al traducir del inglés al español como del inglés al alemán, hubo casos en los que las técnicas variaron en ambos idiomas.

EN: *The Dunmer do not emphasize the distinction between this world and **Oblivion** as do the human cultures of Tamriel.*

ES: *Los dunmer no ponen énfasis en la distinción entre este mundo y **Oblivion** como sí hacen las culturas humanas de Tamriel.*

DE: *Die Dunmer betonen den Unterschied zwischen unserer Welt und dem **Reich des Vergessens** nicht so, wie die menschlichen Kulturen Tamriels es tun.*

EN: *So I, Atal Sarys, Dunmer and immigrant to **Skyrim**, have decided to answer your beloved book with a work of my own.*

ES: *Así que yo, Atal Sarys, dunmer e inmigrante en **Skyrim**, he decidido dar contestación a vuestro amado libro con una obra propia...*

DE: *Darum habe ich, Athal Sarys, Dunmer und Einwanderer in **Himmelsrand**, beschlossen, Euer geliebtes Buch mit einem eigenen Werk zu beantworten.*

En el caso de los topónimos Oblivion y Skyrim, se toma la decisión traductológica de retener en la localización al español el nombre original a pesar de la carga semántica que estos poseen, mientras que esta carga semántica sí es transferida al alemán. Oblivion es traducido como Reich des Vergessens (reino del olvido) por medio de la explicitación, ya que, si sólo fuese traducido literalmente (*Vergessen*), no sonaría natural en alemán y no evocaría la idea de un lugar. Sin embargo, Reich des Vergessens explicita que se trata de un territorio con una

cierta organización política, mientras que en español queda como un nombre de un lugar extranjero, pero se pierde la noción del “olvido”. Lo mismo ocurre con Skyrim, ya que tanto en inglés como en alemán se mantiene la noción de un lugar limítrofe con el cielo o del horizonte, mientras que en español no evoca esta idea.

5.2.2 Traducción directa

La traducción directa fue la técnica más utilizada para la traducción de referencias sociopolíticas y referencias geográficas tanto del inglés al alemán como del inglés al español. Al igual que con la retención, la traducción directa se utilizó de igual medida tanto en la localización al español como al alemán. Una de las posibles razones del predominio de la traducción directa en las referencias sociopolíticas podría ser la existencia de términos en las tres lenguas que compartan una carga semántica similar entre sí con respecto a la denominación de conceptos políticos y sociales debido a la cercanía entre las culturas angloparlante, germanoparlante e hispanoparlante. Con respecto a la traducción directa de topónimos, en la mayoría de los casos los topónimos en lengua origen están compuestos por elementos referentes a características específicas del lugar en inglés:

EN: *It is a family's most solemn duty to make sure their ancestor's remains are interred properly in a **City of the Dead** such as Necrom.*

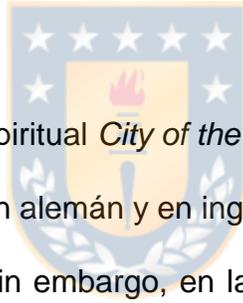
ES: *Es el deber más solemne de una familia encargarse de que los restos de sus ancestros sean enterrados adecuadamente en una **ciudad de los muertos** como por ejemplo Necrom.*

DE: *Es ist die heiligste Pflicht jeder Familie, sicherzustellen, dass die Überreste ihrer Ahnen ordentlich in einer **Stadt der Toten** wie Necrom beigesetzt sind.*

EN: *I will continue to do whatever's necessary to ensure the safety of **Fort Frostmoth** and rid Solstheim of these invaders until I receive orders stating otherwise.*

ES: *Seguiré haciendo todo lo necesario para proteger el **fuerte Polilla Helada** y librar a Solstheim de estos invasores hasta que reciba órdenes en las que se me diga lo contrario.*

DE: *Ich werde weiterhin das tun, was nötig ist, um die Sicherheit von **Festung Frostmotte** zu gewährleisten und diese Invasoren von Solstheim zu vertreiben, bis ich anderslautende Order erhalte.*



En el caso del referente espiritual *City of the Dead* se utiliza la traducción directa en ambas lenguas meta. En alemán y en inglés el sintagma nominal se presenta como un nombre propio, sin embargo, en la traducción al español se presenta como un sustantivo común, ya que se habla de una categoría que adquiere una ciudad, más que el nombre de una ciudad en sí.

En el caso del referente geográfico Fort Frostmoth, el sustantivo *Fort* es parte del nombre propio en lengua origen y en alemán, sin embargo, en la localización al español se separa el sintagma en dos elementos: el sustantivo común “fuerte” y el nombre “Polilla Helada”.

Ya que estos nombres fueron creados originalmente en inglés, la traducción directa de las características y referentes que componen los nombres de topónimos al español y al alemán no presenta grandes obstáculos como así lo

podrían presentar topónimos y civilizaciones existentes en el mundo primario, los cuales han perdido su carga semántica original con el paso del tiempo.

Es, de hecho, esta carga semántica lo que facilita el uso de traducción directa. Al tratarse de elementos con una carga semántica entendible por la cultura meta, sería preferible que el usuario objetivo entienda dichos términos.

EN: *This time the Chimer King was arrayed in arms and armor and had his hosts around him, and he spoke harshly to Dumac **Dwarf-Orc, King of Red Mountain.***

ES: *Esta vez, el rey chimer iba con armadura y armas y rodeado de sus huestes, y le habló con gran dureza a Dumac **Enano-Orc, rey de la Montaña Roja.***

DE: *Diesmal kam der König der Chimer in voller Kriegsausrüstung und als er seinem Gastgeber gegenüberstand, wandte er sich in einem sehr unfreundlichen Ton an Dumac, den **Zwergenork, König des Roten Berges.***

En el caso de la referencia sociopolítica referente al título del personaje Dumac también nos encontramos con una separación del sintagma nominal en la localización al español, ya que “rey” se utiliza como sustantivo común y se mantiene “Montaña Roja” como nombre propio, mientras que tanto el original y la localización al alemán mantiene el sintagma completo como nombre propio. Además, el topónimo Red Mountain es una localidad a la cual el jugador no tiene acceso en TESV, por lo que este referente geográfico no se podría evocar exactamente si solo se juega TESV. Sin embargo, Red Mountain existe y es

accesible por los jugadores en The Elder Scroll III: Morrowind, por lo que los jugadores que hayan experimentado la tercera entrega pueden evocar exactamente este referente, es decir, estamos frente a intratextualidad metalúdica.

5.2.3 Explicitación

La explicitación fue una técnica poco usada en la localización del corpus. Se observó en algunas referencias de grupo 3, sin predominancia en ninguna categoría específica. Además, no se encontraron instancias en las que la técnica haya sido aplicada para el mismo realia o irrealia en ambas lenguas meta.

EN: *The Three Good Daedra, Boethiah, Azura, and Mephala, recognized the Divinity of the **Triune Ancestors** (Blessed Be Their Holy Names).*

ES: *Los tres daedra buenos, Boethiah, Azura y Mephala, reconocieron la divinidad del **triumvirato sagrado de los antepasados** (benditos sean sus santos nombres).*

DE: *Die drei guten Daedra, Boethiah, Azura und Mephala, erkannten die Göttlichkeit der **dreieinigen Ahnen** an.*

Es posible que esto se deba a que su uso se requiere en términos que necesiten una descripción para ser entendidos en lengua meta, como en el caso del referente espiritual *Triune Ancestors*, donde el sustantivo *triune* en inglés,

además de significar un grupo de tres, también tiene una connotación religiosa, como lo es en el caso del adjetivo en alemán *dreieinig*. Sin embargo, en el español, el sustantivo triunvirato tiene solo una connotación política, por lo que fue necesario agregar el adjetivo “sagrado” para transmitir el sentido religioso.

5.2.4 Generalización

La generalización también fue una técnica poco usada en este corpus. Se observó en algunas referencias de grupo 3, como en referencias sociopolíticas y en una referencia geográfica, pero sin ser predominante en ninguna categoría.

EN: *Almost four centuries after the coming of the **Imperial Legions**, Morrowind is still occupied by Imperial legions, with a figurehead Imperial King, though the Empire has reserved most functions of the traditional local government to the Ruling Councils of the Five Great Houses....*

ES: *Casi cuatro siglos tras la llegada de las **Legiones Imperiales**, Morrowind sigue ocupada por ellas, con un rey Imperial decorativo, aunque el Imperio ha reservado casi todas las funciones del gobierno local tradicional a los consejos rectores de las cinco grandes casas...*

DE: *Beinahe vier Jahrhunderte nach dem Einmarsch der **kaiserlichen Armeen** wird [sic!] Morrowind immer noch von diesen besetzt und hat einen kaiserlichen König als Galionsfigur, obwohl das Kaiserreich die meisten Aufgaben der traditionellen Regionalverwaltungen an die Regierenden Räte der Fünf Großen Häuser übertragen hat.*

En el ejemplo anterior se observa el uso de generalización en la localización al alemán. El sustantivo en inglés *legion* y en español legión hace referencia a un

gran número de soldados que conformaban una rama dentro del ejército romano. Puesto que un conjunto de legiones conforma un ejército, el sustantivo en alemán *Armee* es un hiperónimo del sustantivo en inglés *legion*.

5.2.5 Especificación

La especificación fue una técnica observada sólo una vez en el corpus, en la traducción de inglés a alemán, donde se tradujo el sintagma nominal en inglés *Dark Worship* por *schwarze Rituale*.

EN: *These Rebel Daedra thus became the Four Corners of the House of Troubles, and they continue to plague our tranquility and tempt the unwary into Heresy and **Dark Worship**.*

ES: *Así, esos daedra rebeldes se convirtieron en los Cuatro Rincones de la Casa de los Problemas y siguen poniendo en peligro nuestra tranquilidad y tentando a los incautos con la herejía y la **adoración de las tinieblas**.*

DE: *So wurden diese rebellischen Daedra zu den vier Säulen des Hauses des Chaos. Noch heute vergiften sie unsere Ruhe und versuchen die Unbedachten zu Ketzerei und **schwarzen Rituale** zu verführen.*

En este caso, *Dark Worship* hace referencia a la adoración a ciertas deidades, mientras que *schwarze Rituale*, si bien son una forma de adoración, hace referencia a las prácticas. Aun cuando se intentó ampliar la traducción al alemán mediante la pluralización, sigue tratándose de un término más específico que el término original.

5.2.6 Transcreación

La transcreación fue una técnica poco utilizada en el corpus.

EN: *The Good Daedra are known to the Temple as the **Anticipations**, since they are the early ancestral **anticipations** of the loving patronage of the Tribunal. The **Anticipations** are the Daedra Lords Boethiah, Mephala, and Azura.*

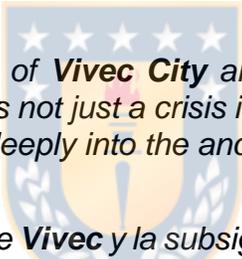
ES: *El Templo conoce a los daedra buenos como "las **Anticipaciones**", dado que ellos son las manifestaciones más tempranas de la afectuosa tutela del Tribunal. Las **Anticipaciones** son los señores daedra Boethiah, Mephala y Azura.*

DE: *Die guten Daedra werden im Tempel als **Abbilder** bezeichnet, da sie die frühen Ahnen-**Abbilder** des liebevollen und schützenden Tribunals (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) sind. Die **Abbilder** sind die Daedraprinzen Boethiah, Mephala und Azura.*

En español se mantiene la noción temporal de “anticipación”, mientras que en alemán se usa algo más cercano a la cultura meta, pero que en lugar de explicar la relación entre los daedra buenos y el Tribunal con un énfasis temporal, utiliza la expresión idiomática alemana *ein Abbild seiner selbst* que pierde esta carga temporal de anticipación y hace mayor énfasis a que ya no son lo que eran antes.

5.2.7 Omisión

Se observó la omisión de nombres de autores de libros y elementos de algunos sintagmas, tanto en las traducciones de inglés a español como de inglés a alemán. Es posible que su uso se deba a la existencia de elementos que no son totalmente necesarios para la comprensión del texto. Sin embargo, hay ocasiones en que el uso de esta técnica lleva a ambigüedades.



EN: *The destruction of **Vivec City** and the subsequent eruption of Red Mountain in 4E 5 was not just a crisis in terms of the physical destruction it caused - it also cut deeply into the ancient religious beliefs of the Dunmer.*

ES: *La destrucción de **Vivec** y la subsiguiente erupción de la Montaña Roja en el 5 de la Cuarta Era no solo fue una crisis en términos de destrucción física, también afectó gravemente a las antiguas creencias religiosas de los dunmer.*

DE: *Die Zerstörung von **Vivec** und der anschließende Ausbruch des Roten Bergs im Jahr 4Ä 5 war nicht nur in Bezug auf die dadurch verursachte physische Zerstörung eine Krise, sondern führte auch zu einem tiefen Bruch in den alten religiösen Überzeugungen der Dunmer.*

En este ejemplo, la omisión del sustantivo *City* en las traducciones a español y a alemán pueden resultar confusas, ya que el sustantivo propio *Vivec* también es el nombre de una deidad dunmer, cuyo nombre es retenido tanto en español como en alemán. Si bien podría haber casos donde el contexto y el uso de preposiciones podría desambiguar el referente, no es el caso de este extracto del

corpus y su traducción podría ser ambigua. Una posible solución es la incorporación del sustantivo “ciudad” en español y del sustantivo *Stadt* en alemán, pero utilizado como parte del nombre propio, como se utiliza en el nombre de la capital mexicana Ciudad de México en español y Mexiko-Stadt en alemán.

EN: *Nothing is more revolting to Dunmer feeling than the sorry spectacle of another Dunmer enslaved by that derivative **moon-sugar** known as 'skooma.'*

ES: *Nada altera más los sentimientos de un dunmer que el penoso espectáculo de ver a otro dunmer esclavizado por ese derivado del **azúcar** llamado "skooma".*

DE: *Für einen Dunmer gibt es nichts Abstoßenderes als den traurigen Anblick eines anderen Dunmer, der unter dem Bann des **Mondzuckers** steht, der auch als Skooma bekannt ist.*

En el caso del sintagma nominal *moon-sugar*, la omisión del adjetivo “lunar” en la localización al español causa que se entienda el concepto de *skooma* como un derivado del azúcar común, siendo que en realidad se trata de una sustancia distinta a ésta y que contiene propiedades utilizadas para la elaboración de la droga *skooma*. En este caso la solución idónea hubiese sido la incorporación del adjetivo lunar para evitar la interpretación errónea.

5.2.8 Casos que destacan

A continuación, se presentarán extractos que poseen particularidades semánticas en su localización en las lenguas meta que nos parece pertinente abordar.

EN: *Our forces hidden within **Ashfallow Citadel** have been training night and day, ready to strike when we give the signal.*

ES: *Las fuerzas que tenemos escondidas en la **ciudadela de Ceniza Abandonada** se han estado entrenando noche y día, y están preparadas para atacar en cuanto demos la señal.*

DE: *Unsere in der **Aschenbrachenzitadelle** verborgenen Truppen haben Tag und Nacht trainiert und sind bereit, zuzuschlagen, sobald wir ihnen das Zeichen dafür geben.*

En el ejemplo anterior, el referente geográfico Ashfallow Citadel, localizado por medio de traducción directa tanto al español como al alemán, se refiere a un fuerte imperial abandonado el cual se encuentra semi enterrado en cenizas. El nombre en lengua origen refleja este estado de abandono con el sustantivo *fallow*, el cual normalmente hace referencia el periodo en el cual los campos no se cultivan para descansar la tierra o cuando se refiere a un periodo de inactividad. En la localización al español se mantiene el sentido de abandono por medio del adjetivo abandonada, pero pierde la imagen de un campo sin cultivar. En la localización al alemán se opta por el uso del sustantivo *Brache*, el cual también

hace referencia a los campos sin cultivar como en *fallow*, sin embargo, el uso de este sustantivo es muy poco usado en el alemán moderno, lo que además adhiere la idea de algo antiguo.

EN: *The Ashlanders associate this tale with the telling of Alandro Sul, a **shield-companion** of Nerevar who came to live among the Ashlanders after the death of Nerevar and during the ascension of the Tribunal.*

ES: *Los cenicios asocian esta historia al relato de Alandro Sul, un **compañero de escudo** de Nerevar que vivió entre los cenicios tras la muerte de Nerevar y durante la ascensión del Tribunal.*

DE: *Die Aschländer verbinden diese Geschichte mit den Erzählungen von Alandro Sul, einem **Schildknappen** von Nerevar, der nach dem Tod Nerevars und während des Aufstiegs des Tribunals bei den Aschländern lebte.*

En el extracto anterior, el sintagma nominal en inglés *shield-companion*, referente a un camarada del personaje Nerevar con una connotación militar, similar a compañero de armas. En la localización al español y en la lengua origen, se evoca la idea de camaradería y de que la relación entre las partes, si bien no es exactamente de igualdad, es más bien de cercanía. En cambio, en la localización al alemán, se utiliza el sustantivo compuesto *Schildknappen*, que es el equivalente al español de escudero. Esto denota una relación distinta entre las partes, en la cual la diferencia jerárquica es exacerbada.

EN: *This shrine is called the **Waiting Door**, and represents the door to Oblivion.*

ES: *A esta capilla se la llama la **Puerta de espera**, y representa la puerta a Oblivion.*

DE: *Dieser Schrein wird **Wartende Tür** genannt, und er repräsentiert das Tor zum Reich des Vergessens.*

En el extracto de arriba se observa el sintagma nominal en inglés *Waiting Door* en calidad de nombre propio para referirse al nombre que recibe un lugar de significancia espiritual que está situado en cada casa de los *dunmer*. Como se explica en el mismo extracto, este lugar representa la puerta al plano de Oblivion y tanto en el original como en la localización al español se mantiene la idea de un lugar donde uno espera. Sin embargo, en la localización al alemán se observa la utilización de calco gramatical al traducir el gerundio *waiting* como *wartende*. El problema es que, en alemán, la construcción *Wartende Tür* hace un cambio de perspectiva con respecto a quien realiza la acción, ya que, en este caso, se da a entender que es la puerta la que está esperando. Por lo tanto, estamos frente a un error de traducción.

EN: *The respectable families of the city, the Cruel-Seas and **Shatter-Shields**, speak with an almost parental affection of the Argonians in their employ, but the dark elves have made no effort to ingratiate or assimilate themselves to the proper city-dwellers.*

ES: *Las familias más respetables de la ciudad, los Mar Cruel y los **Escudo Quebrado**, hablan con un afecto casi paternal de sus empleados argonianos, pero los elfos oscuros no han hecho nada para integrarse y congraciarse con los habitantes de la ciudad.*

DE: *Die angesehen Familien der Stadt, Grausam-Meer und **Schmetter-Schild**, sprechen mit fast schon elterlicher Zuneigung von den Argoniern in ihrem Dienste, doch die Dunkelfelfen haben sich keine Mühe gegeben, sich zu integrieren oder die Gunst der Stadtbewohner zu erwerben.*

En el extracto anterior se puede observar el sustantivo compuesto Shatter-Shields en inglés el cual es el nombre de una familia de renombre en la ciudad nórdica de Ventalia. En la localización al español se decidió transmitir el significado de este nombre por medio de la traducción directa Escudo Quebrado, aunque se decide omitir el plural y traspasarlo a singular, mantiene la propiedad de nombre propio con el uso de mayúsculas. Sin embargo, en la localización al alemán se observa un cambio de perspectiva con respecto a los escudos. El sustantivo alemán *Schmetter* se refiere a alguien o algo que quiebra derivado del verbo *schmettern*, por lo que en esta traducción se traspasa la idea del escudo que quiebra, lo cual se aleja tanto del original como de la localización al español.

EN: *Local law became a mixture of House Law and Imperial Law in House Districts, jointly enforced by **House guards** and Legion guards, with Temple law and Imperial law enforced in the Temple district by Ordinators.*

ES: *La ley local se convirtió en una mezcla de la ley de la casa y de la ley Imperial en los distritos de la casa, aplicada conjuntamente por **guardias de la casa** y de la Legión, y la ley del Templo y la ley Imperial aplicadas en el distrito del Templo por los Ordenantes.*

DE: *Die örtlichen Gesetze wurden in den Hausdistrikten zu einem Gemisch aus Fürstenrecht und kaiserlichem Recht, welches sowohl von den **Hauswachen** als auch von den kaiserlichen Wachen durchgesetzt wurde. Im Tempel-Distrikt wurden Tempelrecht und kaiserliches Recht von Ordinatoren vollstreckt.*

Con respecto al extracto anterior, se observa el sintagma nominal en inglés *House guard*, el cual hace referencia a los guardias o mercenarios encargados de la seguridad de las casas o familias gobernantes de la sociedad dunmer, es decir, el sustantivo *House* no se refiere a una casa física, si no que a la familia. La localización al español por medio de traducción directa, sin embargo, nos hace pensar en casas comunes o corrientes, ya que se utiliza como sustantivo común, al eliminar la mayúscula. Una posible solución podría haber sido mantener las mayúsculas en el sustantivo Casa, como título político. Por su parte, la localización al alemán traduce de manera literal *House* en *Haus*, por lo que ocurre el mismo problema que en español, pero por razones diferentes. *Hauswache* evoca, en primera instancia, a la persona encargada del cuidado y mantención de una casa residencial. Una posible solución es volver a utilizar el sustantivo alemán *Fürst*, el cual se utilizó al momento de traducir el referente artefacto

House Law como *Fürstenrecht* (ver ANEXO). El cual traspasa la idea de que las Casas son entes gobernantes.

EN: *He went to his dying **lord** Nerevar and asked him what to do with these tools.*

ES: *Se acercó a su moribundo **señor** y le preguntó qué debía hacer con ellos.*

DE: *Er ging zu seinem sterbenden **Fürsten** Nerevar und fragte ihn, wie er mit diesen Werkzeugen verfahren sollte.*

EN: *The following is a transcript of the words of **Lord** Vivec, addressed to a Dissident Priest, Malur Omayn...*

ES: *Lo que sigue es la transcripción de las palabras de **lord** Vivec, dirigidas a un monje disidente, Malur Omayn...*

DE: *Die auf den folgenden Seiten niedergeschriebenen Worte **Fürst** Vivecs sind an den Dissidentenpriester Malur Omayn gerichtet...*

En los extractos anteriores se puede observar una inconsistencia con la localización al español del sustantivo *lord*, la cual no se presenta en la localización al alemán. El sustantivo en inglés es un título de nobleza el cual se puede traducir al equivalente alemán *Fürst* y al equivalente español *señor*, el cual se utilizó para referirse a Nerevar, sin embargo, al usarse como pronombre y debido a que es un título de nobleza, debió haberse usado mayúsculas. En el siguiente ejemplo se decide hacer la retención del sustantivo *Lord*, pero traspasado como sustantivo común. Si bien esta retención puede evocar al español la importancia del personaje Vivec, el cual es una deidad en la

comunidad dunmer, hubiese sido preferible traducirlo como Señor Vivec, ya que el sustantivo Señor con mayúsculas también tiene una connotación religiosa en español.

EN: *The Temple District included the **city of Vivec**, the fortress of Ghostgate, and all sacred and profane sites (including those Blighted areas inside the Ghostfence) and all unsettled and wilderness areas on Vvardenfell.*

ES: *El distrito del Templo incluía la **ciudad de Vivec**, la fortaleza de Portón del Fantasma y todos los sitios sagrados y profanos (incluyendo las zonas apestadas dentro de la Cerca Fantasmal) y todas las zonas salvajes y sin civilizar de Páramo de Vvarden.*

DE: *Zum Tempel-Distrikt gehörten die **Stadt Vivec**, die Festung Geisterpforte sowie alle heiligen und weltlichen Stätten inklusive der verseuchten Gebiete innerhalb des Geisterwalls und alle unbesiedelten und Wildnisgebiete in Vvardenfell.*

El extracto anterior nos remite al ejemplo de omisión con el topónimo en inglés Vivec City, el cual omite la idea de ciudad tanto en la localización al español como al alemán manteniendo solamente Vivec. Como se explicó anteriormente esto puede causar confusiones, ya que Vivec es el nombre de una deidad de suma relevancia en la cultura dunmer. Si bien esta decisión traductológica se podría llegar a justificar con el extracto de más arriba donde se utiliza el sintagma nominal city of Vivec traducido correctamente al español como ciudad de Vivec, creemos que la solución idónea hubiese sido traducir Vivec City como Ciudad de Vivec y city of Vivec como ciudad de Vivec, ya que en el primer caso se trata de

un nombre propio (topónimo) mientras que el segundo es un sintagma nominal compuesto por un sustantivo común + preposición + sustantivo propio que cumple una función distinta. Es similar a decir la ciudad de Concepción o la ciudad de Santiago.

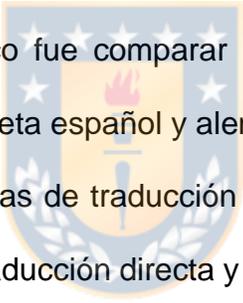


6. CONCLUSIONES

El objetivo de esta investigación fue conocer cómo fueron traducidos del inglés al español y del inglés al alemán los elementos culturales del universo ficticio del videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim para dar a conocer las decisiones traductológicas con respecto a elementos culturales ficticios del videojuego elegido dentro del contexto de la localización de videojuegos en las combinaciones de idiomas mencionados. Para esto, el primer objetivo específico consistió en identificar los elementos culturales en lengua origen mediante el análisis de corpus. Al respecto, en los textos simuladores de libros relacionados con la cultura dunmer encontrados dentro del videojuego en lengua origen, se pudo identificar sin grandes problemas un conjunto de elementos culturales que en su mayoría pertenecían a la categoría de irrealia. Cabe destacar que el inmediato acceso a los libros dentro del juego por medio de la consola de comandos facilitó en gran medida la obtención del corpus, ya que, en otros videojuegos, es necesario invertir tiempo jugando para conseguir acceso a la parte que se quiere analizar.

El segundo objetivo específico fue identificar las traducciones de estos elementos culturales al español y al alemán en las versiones localizadas del videojuego. Como ya se explicó en 4. METODOLOGÍA, se observaron tres casos con dos

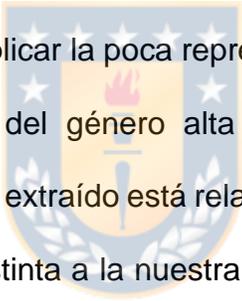
traducciones para un mismo referente. Si bien esta situación tiene como consecuencia una discrepancia entre los elementos cuantificados en ambas lenguas meta y en lengua origen, los referentes con más de una traducción están mencionados explícitamente en el análisis y en los anexos. Tomando en consideración lo mencionado, el número de elementos culturales encontrados en lengua origen fue de 233, mientras que dicha cantidad asciende a 234 en la localización al español y a 235 en la localización al alemán.



El tercer objetivo específico fue comparar las traducciones de los elementos culturales en las lenguas meta español y alemán. Al respecto, se puede concluir que la frecuencia de técnicas de traducción empleadas presentó similitudes en ambas lenguas meta. La traducción directa y la retención dominaron a las demás técnicas con un margen considerable. Tomando en consideración lo mencionado, se logró cumplir los objetivos y responder a la pregunta de investigación de forma satisfactoria.

El hecho de que la transcreación se utilizó en muy pocos casos llamó la atención, puesto que, según la literatura estudiada, la transcreación es un proceso emblemático de la localización de videojuegos. No obstante, hay que considerar que la mayor parte de la literatura que aborda la transcreación se ha enfocado en la localización entre las lenguas inglesa y japonesa. Es probable que la

distancia cultural entre el mundo angloparlante y el de habla nipona podría incentivar el uso de la transcreación para ciertos casos en los que el uso de otra técnica de traducción que no tome en cuenta la función de entretenimiento no generaría el mismo efecto en la lengua meta que el generado por la transcreación. Para elucidar este punto, se recomienda realizar estudios comparativos entre localizaciones del inglés al español y del inglés al japonés o del japonés al español y del japonés al inglés para comprobar lo especulado.



Otro factor que pudiese explicar la poca representación de la transcreación es la naturaleza extranjerizante del género alta fantasía medieval, especialmente considerando que el corpus extraído está relacionado con la cultura dunmer, que, a nuestro juicio, es muy distinta a la nuestra. Este aspecto se ve reflejado en la predominancia de técnicas orientadas a la lengua origen con enfoque extranjerizante (traducción directa y retención). Es probable que esto se deba a que, al tratarse de una cultura y un universo ficticios, predominan los elementos sin carga semántica (al menos en el caso de los irrealias, que son la mayoría), mientras que los casos en que sí existe carga semántica, la cercanía de las culturas angloparlante, germanoparlante e hispanoparlante pudo haber facilitado la traducción directa.

Con respecto a la clasificación de técnicas de traducción propuestas por Pettini y utilizadas en el presente estudio, concluimos que fueron pertinentes. Sin embargo, no son tan específicas como las propuestas por otros autores para la traducción tradicional, lo que produjo un par de inconvenientes. La clasificación de Pettini engloba un gran abanico de técnicas bajo la categoría de traducción directa: traducción literal, calco y traducción reconocida. Debido a esta situación, dentro del proceso de clasificación de técnicas de traducción, a menudo asignamos elementos a la categoría de traducción directa a través de la exclusión de las otras técnicas que abarcaban menos subcategorías y poseían criterios de reconocimiento más específicos: omisión, retención, generalización y especificación.



Con respecto a las clasificaciones de realias e irrealias utilizadas en este trabajo, consideramos que es una propuesta válida para el estudio de elementos culturales en videojuegos. Sin embargo, debido a las complicaciones descritas en 4. METODOLOGÍA sobre la distinción entre grupos, consideramos importante afirmar que esta clasificación es subjetiva y que está sujeta tanto a la perspectiva como a los criterios propios del investigador al momento de clasificar.

Con respecto a las influencias de las particularidades de la localización en las decisiones traductológicas, solo se puede especular sobre ciertos casos en los

cuales se halló inconsistencias en la localización. Aquellas se podrían deber a una falta de comunicación entre los traductores del equipo de localización, o a los acotados plazos de entrega. Cabe mencionar que, últimamente, han salido a la luz serios casos de explotación laboral dentro de la industria de los videojuegos. Casos en los que se obliga a los desarrolladores a cumplir con metas irracionales, lo cual termina afectando la salud mental y física de los trabajadores (Alpañés, 2021). Creemos que este mismo problema puede extrapolarse a los localizadores, los cuales realizan su trabajo en paralelo al desarrollo del videojuego. Sin embargo, es mera especulación.



Creemos también importante mencionar que, para efectos del presente estudio, hubiese sido más apropiado utilizar un videojuego más actual de la misma saga. En este caso, The Elder Scrolls Online es el videojuego más reciente de la saga, el cual, al ser un MMORPG, se mantiene en constante actualización mediante la adición frecuente de parches que agregan nuevo texto y contenido. A pesar de ellos, al momento de comenzar este estudio, descartamos este videojuego ya que, si bien cuenta con localización al alemán, al francés y al ruso, no contaba con una localización al español. No obstante, el 6 de junio del presente año se agregó la localización al español del The Elder Scrolls Online (ZeniMax Media Inc, 2022), cuando ya estábamos trabajando con TESV.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alpañés, E. (2021). *La explotación en la industria de los videojuegos, contada desde dentro*. El País. <https://elpais.com/tecnologia/2021-02-19/historias-del-crunch-la-explotacion-de-la-industria-de-los-videojuegos-contada-desde-dentro.html>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. & Pajares, S. (2020). *Understanding Video Games* (4ta edición). Routledge.
- Eugenin, B. & Miller, V. (2019). *La traducción de nombres propios al alemán y al español de A Game of Thrones de George R. R. Martin* (Tesina). Universidad de Concepción, Chile.
- Fandom. (s.f.). *The Elder Scrolls*. Recuperado el 27 de noviembre del 2022 de https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/The_Elder_Scrolls
- Guttman, A. (2022). *Estimated media revenue worldwide in 2020, by category*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1132706/media-revenue-worldwide/>
- Howard, T. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Versión PC) [Videojuego]. Bethesda Softworks.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. <https://www.researchgate.net/publication/228884866>
- Kahn, J. (1975). Bronislaw Malinowski: La cultura (1931). (Trad. A. Desmots, J. Llobera & M. Uría). *El concepto de cultura: Textos fundamentales*. (pp. 85-127). Anagrama.

- Kottak, C. (2003). La cultura. (Trad. J. Lisón). *Espejo para la humanidad: Introducción a la antropología cultural* (3ra edición) (pp. 21-35). McGraw Hill.
- Loponen, M. (2009). *Translating Irrealia – Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures*.
https://www.academia.edu/209035/Translating_Irrealia_Creating_a_Semiotic_Framework_for_the_Translation_of_Fictional_Cultures
- Mattioli, V. (2014). *Identificación y clasificación de culturemas y procedimientos traductores en el archivo de textos literarios LIT_ENIT_ES: un estudio de corpus*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, España.
- Mijáilovna, G. (2016). *Los métodos y peculiaridades de traducción de los realias en español en las obras de M.A. Bulgakov*. Tesis de Maestría. Universidad Estatal de San Petersburgo, Rusia.
- Molina, L. & Hurtado, A. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, XLVII (4).
- Moreno, M. (2016). La traducción de elementos ficticios en *The Hobbit* (1937) de J. R. R. Tolkien. *Revista académica IILETRAd*, 2, 813-824.
https://www.researchgate.net/publication/320282805_La_traducccion_de_elementos_ficticios_en_The_Hobbit_1937_de_J_R_R_Tolkien
- Moreno, M. (2021). J. R. R. Tolkien y la traducción: “The Nomenclature of The Lord of the Rings” y su aproximación a la reflexión traductológica contemporánea. *Anuari de Filologia. Literatures Contemporànies*, 10/2020, 29-51.
https://www.researchgate.net/publication/349032862_J_R_R_TOLKIEN_Y_LA_TRADUCCION_THE_NOMENCLATURE_OF_THE_LORD_OF_THE_RINGS_Y_SU_APROXIMACION_A_LA_REFLEXION_TRADUCTOLOGICA_CONTEMPORANEA

Nida, E. (1945). Linguistics and Ethnology in Translation-Problems. *WORD*, 1:2, 194:208.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00437956.1945.11659254>

Noguera, J. (2016). *Worldbuilding*. Caja de Letras. Recuperado el 27 de noviembre del 2022 de <https://www.cajadeletras.es/blog/worldbuilding-i>

Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de la traducción. *Mutatis Mutandis*, 2(2), 209-243.

Nord, C. (2018). *Translating as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches Explained* (2da edición). Routledge.

O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins.

Pettini, S. (2022). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization*. Routledge.

Real Academia Española. (s.f.). *Raza*. En Diccionario de la lengua española.
<https://dle.rae.es/raza>

Tolkien, J.R.R. (s.f.). *On Fairy Stories*.
<https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>

ZeniMax Media Inc. (2022). *The Elder Scrolls Online: High Isle y la actualización 34 ya están disponibles en todas las plataformas*. Recuperado el 27 de noviembre del 2022 de <https://www.elderscrollsonline.com/es/news/post/62239>

8. ANEXO

Anexo 1: Clasificación de elementos culturales

Elementos culturales	Grupo	Tipo de referencia	Realia o irrealia
4E	Grupo 3	Ref. temp.	Irrealia
Advent of the Tribunal	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Aedra	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Alandro Sul	Grupo 1	npc	Irrealia
Almalexia	Grupo 1	npc	Irrealia
Altmer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Ancestors	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
ancestral spirits	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
Anticipation	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
Apographa	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
Argonian	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Argonian Invasion	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Argonian Invasion force	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Armistice	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Ascadian Isles	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Ashfallow Citadel	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Ashlanders	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Athal Sarys	Grupo 1	npc	Irrealia
Auriel	Grupo 1	npc	Irrealia
Azura	Grupo 1	npc	Irrealia
Azura's Star	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Balmora	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Battle of Red Mountain	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Belyn Hlaalu	Grupo 1	npc	Irrealia

Black Marsh	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
blade	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
Blessed Be Their Holy Names	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Blight	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
blighted monsters	Grupo 3	Ref. flo-fau.	Irrealia
Boethiah	Grupo 1	npc	Irrealia
Bosmer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Brandyl	Grupo 1	npc	Irrealia
Caldera	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Captain Veleth	Grupo 1	npc	Irrealia
Catacombs of Necrom	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Chimer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Chimer King	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Chimer people	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
city guard	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
City of the Dead	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
clan's shrine	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
Councilor Saldin	Grupo 1	npc	Irrealia
Cruel-Seas	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Cyrodiil	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Daedra	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Daedra Lords	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Dagoth Ur	Grupo 1	npc	Irrealia
dark elves	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Dark Worship	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Dissident Priest	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
District	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
District Council	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Duke	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia

Duke Dren	Grupo 1	npc	Irrealia
Dumac	Grupo 1	npc	Irrealia
Dumac's armies	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Dunmer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Dunmer occupation	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Dunmeri Houses	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Dwarf King	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Dwarf-Orc	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Dwemer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Dwemer people	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Ebonheart	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Elf	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Empire	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Family Shrine	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
First Empire	Grupo 3	Ref. hist.	Irrealia
Five Hundred Companions	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Fort Frostmoth	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Four Corners of the House of Troubles	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Frilgeth Horse-Breaker	Grupo 1	npc	Irrealia
Garrison Commander	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
General Dumac	Grupo 1	npc	Irrealia
General Falx Carius	Grupo 1	npc	Irrealia
General Nerevar	Grupo 1	npc	Irrealia
Ghostgate	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
ghosts	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
ghouls	Grupo 3	Ref. flo-fau.	Irrealia
goddess	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
gods of Reason and Logic	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia

Gray Quarter	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Gray-Manes	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Great Ghost Fence	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Great House Redoran	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Great Houses	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Heart Chamber	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Heart of Lorkhan	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
heavy or medium armor	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
Hidrya Olen	Grupo 1	npc	Irrealia
Hierographa	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
High Elves	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
High Engineer Kagrenac of the Dwemer	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
high priest	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Hlaalu	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Hoag	Grupo 1	npc	Irrealia
Holamayan	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
House Dagoth	Grupo 1	colectivo	Irrealia
House guards	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
House Hlaalu	Grupo 1	colectivo	Irrealia
House Indoril	Grupo 1	colectivo	Irrealia
House Law	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
House Telvanni	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Humans	Grupo 3	Ref. etn.	Realia
Imperial City	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Imperial Council	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Imperial King	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Imperial law	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Imperial Legions	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia

Imperial officials and traders	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Imperial Policy	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Imperial Provincial District	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Indoril Nerevar	Grupo 1	npc	Irrealia
Jarl	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Jarl Ulfric	Grupo 1	npc	Irrealia
Jeanette Sitte	Grupo 1	npc	Irrealia
Kagrenac	Grupo 1	npc	Irrealia
Khajit	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
King	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
King of Morrowind	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
King of Red Mountain	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Legion guards	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Lleril Morvayn	Grupo 1	npc	Irrealia
local House Councils	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Local law	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
long blade	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
Lord	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Lords and Ladies of Oblivion	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Lorkhan	Grupo 1	npc	Irrealia
Lymdrenn Tenvanni	Grupo 1	npc	Irrealia
mad spirits	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
mage-lords	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
magistrates of the Inquisition	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Malacath	Grupo 1	npc	Irrealia
Malur Omayn	Grupo 1	npc	Irrealia
Masser	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Mehrunes Dagon	Grupo 1	npc	Irrealia
Mephala	Grupo 1	npc	Irrealia

mer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Middas	Grupo 3	Ref. temp.	Irrealia
Ministry of Truth	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Molag Bal	Grupo 1	npc	Irrealia
moon-sugar	Grupo 3	Ref. flo-fau.	Irrealia
Morag Tong	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Morrowind	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
mortal world	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
Mother Soul	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Mythic Era	Grupo 3	Ref. temp.	Irrealia
Necrom	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
necromancy	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Nerevar	Grupo 1	npc	Irrealia
Nerevarine	Grupo 1	npc	Irrealia
Nerevar's queen and generals	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
New Gnisis Cornerclub	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
New God	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
New Mer	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
New Temple	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Nine Divines	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
noble	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Nord city	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Nord sea raiders	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Nords	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Nords of Skyrim	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Oblivion	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
One World	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
Orc	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Ordinator	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
otherworld	Grupo 3	Ref. espir.	Realia

Palace of the Kings	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Pelagiad	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Priests of the Temple	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Protectors and High Ancestor Spirits of the Dunmer	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Province	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Queen	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Reclamations	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Red Mountain	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Red Year	Grupo 3	Ref. temp.	Irrealia
Redoran	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Redoran Council Hall	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Resdayn	Grupo 1	npc	Irrealia
Riften	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Ruling Councils of the Five Great Houses	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
sacred temple of Azura	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Second Seed	Grupo 3	Ref. temp.	Irrealia
Serjo Athyn Sarethi	Grupo 1	npc	Irrealia
Shatter-Shields	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Sheogorath	Grupo 1	npc	Irrealia
shield	Grupo 3	Ref. artef.	Realia
shield-companion	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Skooma	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Skyrim	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
slave	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Snow Quarter	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Solstheim	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
sorcerer	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Sotha Sil	Grupo 1	npc	Irrealia
spear	Grupo 3	Ref. artef.	Realia

Spirit Magic	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
spirits	Grupo 3	Ref. espir.	Realia
Steed	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Summerset Isle	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Tamriel	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Telvanni	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Temple	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Temple law	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Temple Priesthood	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Thara of Rihad	Grupo 1	npc	Irrealia
the Rebel Daedra	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
the Three Good Daedra	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Tiber Septim	Grupo 1	npc	Irrealia
t'lonya	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Tools of Kagrenac	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Treaty of the Armistice	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Tribunal	Grupo 1	colectivo	Irrealia
Tribunal Temple	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Tribune	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Trinimac	Grupo 1	npc	Irrealia
Triune Ancestors	Grupo 3	Ref. espir.	Irrealia
Twilight Star	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia
Veloth	Grupo 1	npc	Irrealia
Vendil Ulen	Grupo 1	npc	Irrealia
Vivec	Grupo 1	npc	Irrealia
Vivec City	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Vvardenfell	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Vvardenfell District	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Waiting Door	Grupo 3	Ref. artef.	Irrealia

warrior	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Realia
Western Empire	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Windhelm	Grupo 3	Ref. geo.	Irrealia
Wise Women	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
wizard	Grupo 3	Ref. soc.pol.	Irrealia
Wood Elves	Grupo 3	Ref. etn.	Irrealia
Ysgramor	Grupo 1	npc	Irrealia



Anexo 2: Técnicas de traducción

Elementos culturales	Traducción español	Técnica ing-esp	Traducción alemán	Técnica ing-ale	Observaciones
4E	Cuarta Era	Explicitación	4Ä	Traducción directa	
Advent of the Tribunal	Advenimiento del Tribunal	Traducción directa	Entstehung des Tribunals	Traducción directa	
Aedra	aedra	Retención	Aedra	Retención	
Alandro Sul	Alandro Sul	Retención	Alandro Sul	Retención	
Almalexia	Almalexia	Retención	Almalexia	Retención	
Altmer	altmer	Retención	Altmer	Retención	
Ancestors	ancestros	Traducción directa	Ahnen	Traducción directa	
ancestral spirits	espíritus ancestrales	Traducción directa	Geister der Ahnen	Traducción directa	
Anticipation	Anticipación	Traducción directa	Abbild	Transcreación	
Apographa	Apographa	Retención	Apographa	Retención	Los datos se presentan de esta manera porque en el texto localizado al español el término Apographa se tradujo de dos maneras distintas, mientras que en alemán no.
	escritos apócrifos	Explicitación			
Argonian	argonianos	Traducción directa	Argonier	Traducción directa	
Argonian Invasion	invasión argoniana	Traducción directa	die Invasion der Argonier	Traducción directa	
Argonian Invasion force	fuerza invasora argoniana	Traducción directa	Argonier-Invasionstruppe	Traducción directa	
Armistice	armisticio	Traducción directa	Waffenstillstand	Traducción directa	
Ascadian Isles	islas ascadias	Traducción directa	die Ascadia-Inseln	Traducción directa	
Ashfallow Citadel	ciudadela de Ceniza Abandonada	Traducción directa	Aschenbrachenzitadelle	Traducción directa	
Ashlanders	cenicios	Transcreación	Aschländer	Traducción directa	
Athal Sarys	Atal Sarys	Retención	Athal Sarys	Retención	

Auriel	Auriel	Retención	Auri-EI	Retención	
Azura	Azura	Retención	Azura	Retención	
Azura's Star	estrella de Azura	Retención parcial	Azuras Stern	Retención parcial	
Balmora	Balmora	Retención	Balmora	Retención	
Battle of Red Mountain	Batalla de la Montaña Roja	Traducción directa	Schlacht am Roten Berg	Traducción directa	
Belyn Hlaalu	Belyn Hlaalu	Retención	Belyn Hlaalu	Retención	
Black Marsh	Ciénaga Negra	Traducción directa	Schwarzmarsch	Traducción directa	
blade	hoja	Traducción directa	Klinge	Traducción directa	
Blessed Be Their Holy Names	benditos sean sus santos nombres	Traducción directa	gesegnet seien ihre Heiligen Namen	Traducción directa	
Blight	plaga	Traducción directa	Pest	Traducción directa	
blighted monsters	monstruos infectados	Traducción directa	verseuchte Monster	Traducción directa	
Boethiah	Boethiah	Retención	Boethiah	Retención	
Bosmer	bosmer	Retención	Bosmer	Retención	
Brandyl	Brandyl	Retención	Brandyl	Retención	
Caldera	Caldera	Retención	Caldera	Retención	
Captain Veleth	capitán	Omisión	Hauptmann Veleth	Retención parcial	
Catacombs of Necrom	catacumbas de Necrom	Retención parcial	Necroms Katakomben	Retención parcial	
Chimer	chimer	Retención	Chimer	Retención	
Chimer King	rey chimer	Retención parcial	König der Chimer	Retención parcial	
Chimer people	pueblo chimer	Retención parcial	das Volk der Chimer	Retención parcial	
city guard	guardia de la ciudad	Traducción directa	Stadtwache	Traducción directa	
City of the Dead	ciudad de los muertos	Traducción directa	Stadt der Toten	Traducción directa	
clan's shrine	capilla del clan	Traducción directa	Clan-Schrein	Traducción directa	
Councilor Saldin	consejero Saldin	Retención parcial	Ratsherr Saldin	Retención parcial	
Cruel-Seas	Mar Cruel	Traducción directa	Grausam-Meer	Traducción directa	

Cyrodill	Cyrodill	Retención	Cyrodill	Retención	
Daedra	daedra	Retención	Daedra	Retención	
Daedra Lords	señores daedra	Retención parcial	Daedraprinzen	Retención parcial	
Dagoth Ur	Dagoth Ur	Retención	Dagoth Ur	Retención	
dark elves	elfos oscuros	Traducción directa	Dunkelelfen	Traducción directa	
Dark Worship	adoración de las tinieblas	Traducción directa	schwarze Rituale	Especificación	
Dissident Priest	monje disidente	Traducción directa	Dissidentenpriester	Traducción directa	
District	distrito	Traducción directa	Distrikt, Bezirk	Traducción directa	
District Council	consejo del distrito	Traducción directa	Großen Rat	Transcreación	
Duke	duque	Traducción directa	Herzog	Traducción directa	
Duke Dren	duque Dren	Retención parcial	Herzog Dren	Retención parcial	
Dumac	Dumac	Retención	Dumac	Retención	
Dumac's armies	ejércitos dwemer	Generalización	Armeen Dumacs	Retención parcial	intertextualidad
Dunmer	dunmer	Retención	Dunmer	Retención	
Dunmer occupation	ocupación dunmer	Retención parcial	Dunmer-Besetzung	Retención parcial	
Dunmeri Houses	casas dunmer	Traducción directa	Dunmer-Häuser	Traducción directa	
Dwarf King	rey enano	Traducción directa	König der Zwerge	Traducción directa	
Dwarf-Orc	Enano-Orco	Traducción directa	Zwergenork	Traducción directa	
Dwemer	dwemer	Retención	Dwemer	Retención	
Dwemer people	pueblo dwemer	Retención parcial	Volk der Dwemer	Retención parcial	
Ebonheart	Corazón de Ébano	Traducción directa	Ebenherz	Traducción directa	
Elf	elfo	Traducción directa	Elfen (pl.)	Traducción directa	
Empire	Imperio	Traducción directa	Kaiserreich	Traducción directa	

Family Shrine	capilla familiar	Traducción directa	Familienschrein	Traducción directa	
First Empire	Primer Imperio	Traducción directa	Erstes Reich	Traducción directa	
Five Hundred Companions	Quinientos Compañeros	Traducción directa	Fünfhundert Gefährten	Traducción directa	
Fort Frostmoth	fuerte Polilla Helada	Traducción directa	Festung Frostmotte	Traducción directa	
Four Corners of the House of Troubles	los Cuatro Rincones de la Casa de los Problemas	Traducción directa	die vier Säulen des Hauses des Chaos	Traducción directa	
Filgeth Horse-Breaker	(omitido)	Omisión	(omitido)	Omisión	
Garrison Commander	Comandante de la guarnición	Traducción directa	Standortkommandant	Traducción directa	
General Dumac	general Dumac	Retención parcial	General Dumac	Retención	
General Falx Carius	General Falx Cario	Retención parcial	General Falx Carius	Retención	
General Nerevar	general Nerevar	Retención parcial	General Nerevar	Retención	
Ghostgate	Portón del Fantasma	Traducción directa	Geisterpforte	Traducción directa	
ghosts	fantasmas	Traducción directa	Spuk (sing.)	Traducción directa	Los datos se presentan de esta manera porque en el texto localizado al alemán el término ghosts se tradujo de dos maneras distintas, mientras que en español no.
			Geister	Traducción directa	
ghouls	necrófagos	Traducción directa	Leichenfledderer	Traducción directa	
goddess	diosa	Traducción directa	Göttin	Traducción directa	
gods of Reason and Logic	dioses de la Razón y la Lógica	Traducción directa	Götter der Logik und der Vernunft	Traducción directa	
Gray Quarter	barrio Gris	Traducción directa	Graue Bezirk	Traducción directa	
Gray-Manes	Melena Gris	Traducción directa	Grau-Mähnen	Traducción directa	

Great Ghost Fence	Gran Cerca Fantasmal	Traducción directa	der Große Geisterwall	Transcreación	
Great House Redoran	gran Casa Redoran	Retención parcial	Fürstenhaus Redoran	Transcreación	
Great Houses	Grandes Casas	Traducción directa	Große Häuser	Traducción directa	Los datos se presentan de esta manera porque en el texto localizado al alemán el término Great Houses se tradujo de dos maneras distintas, mientras que en español no.
			Fürstenhäuser	Transcreación	
Heart Chamber	Cámara del Corazón	Traducción directa	die Kammer der Herzen	Traducción directa	
Heart of Lorkhan	Corazón de Lorkhan	Retención parcial	Herz von Lorkhan	Retención parcial	
heavy or medium armor	armadura media o pesada	Traducción directa	schwere oder mittelschwere Rüstung	Traducción directa	
Hidrya Olen	Hidrya Olen	Retención	Hidrya Olen	Retención	
Hierographa	escritos sagrados	Explicitación	Hierographie	Traducción directa	
High Elves	altos elfos	Traducción directa	Hochelfen	Traducción directa	
High Engineer Kagrenac of the Dwemer	Alto Ingeniero Kagrenac de los dwemer	Retención parcial	Großingneur Kagrenac von den Dwemern	Retención parcial	
high priest	sumo sacerdote	Traducción directa	Hohepriester	Traducción directa	
Hlaalu	Hlaalu	Retención	Hlaalu	Retención	
Hoag	Hoag	Retención	Hoag	Retención	
Holamayan	Holamayan	Retención	Holamayan	Retención	
House Dagoth	Casa Dagoth	Retención parcial	Haus Dagoth	Retención parcial	
House guards	guardias de la casa	Traducción directa	Hauswachen	Traducción directa	
House Hlaalu	Casa Hlaalu	Retención parcial	Haus Hlaalu	Retención parcial	
House Indoril	casa Indoril	Retención parcial	Haus Indoril	Retención parcial	

House Law	la ley de la casa	Traducción directa	Fürstenrecht	Traducción directa	
House Telvanni	Casa Telvanni	Retención parcial	Haus Telvanni	Retención parcial	
Humans	humanos	Traducción directa	Menschen	Traducción directa	
Imperial City	Ciudad Imperial	Traducción directa	Kaiserstadt	Traducción directa	
Imperial Coincil	consejo Imperial	Traducción directa	Kaiserlicher Rat	Traducción directa	
Imperial King	rey Imperial	Traducción directa	kaiserlicher König	Traducción directa	
Imperial law	ley Imperial	Traducción directa	kaiserliches Recht	Traducción directa	
Imperial Legions	Legiones Imperiales	Traducción directa	kaiserlichen Armeen	Generalización	
Imperial officials and traders	autoridades y comerciantes del Imperio	Traducción directa	Beamte und Händler des Kaiserreichs	Traducción directa	
Imperial Policy	política Imperial	Traducción directa	die kaiserlichen Gesetze	Traducción directa	
Imperial Provincial District	distrito provincial Imperial	Traducción directa	kaiserlicher Provinzdistrikt	Traducción directa	
Indoril Nerevar	Indoril Nerevar	Retención	Indoril Nerevar	Retención	
Jarl	jarl	Retención	Jarl	Retención	
Jarl Ulfric	jarl Ulfric	Retención	Jarl Ulfric	Retención	
Jeanette Sitte	(omitido)	Omisión	Jeanette Sitte	Retención	
Kagrenac	Kagrenac	Retención	Kagrenac	Retención	
Khajit	khajita	Retención	Khajit	Retención	
King	rey	Traducción directa	König	Traducción directa	
King of Morrowind	rey de Morrowind	Retención parcial	König Morrowinds	Retención parcial	
King of Red Mountain	rey de la Montaña Roja	Traducción directa	König des Roten Berges	Traducción directa	
Legion guards	guardias de la Legión	Traducción directa	kaiserliche Wache	Generalización	
Lleril Morvayn	Lleril Morvayn	Retención	Lleril Morvayn	Retención	
local House Councils	consejos locales de la casa	Traducción directa	örtliche Hauskammern	Traducción directa	

Local law	ley local	Traducción directa	Die örtlichen Gesetze	Traducción directa	
long blade	hoja larga	Traducción directa	Langschwert	Traducción directa	
Lord	lord	Retención	Fürst	Traducción directa	
Lords and Ladies of Oblivion	Señores y Señoras de Oblivion	Retención parcial	Fürsten und Fürstinnen im Reich des Vergessens	Explicitación	
Lorkhan	Lorkhan	Retención	Lorkhan	Retención	
Lyndrenn Tenvanni	Lyndrenn Tenvanni	Retención	Lyndrenn Tenvanni	Retención	
mad spirits	espíritus enloquecidos	Traducción directa	wahnsinnige Geister	Traducción directa	
mage-lords	señores-magos	Traducción directa	Magierfürsten	Traducción directa	
magistrates of the Inquisition	magistrados de la Inquisición	Traducción directa	Magistraten der Inquisition	Traducción directa	
Malacath	Malacath	Retención	Malacath	Retención	
Malur Omayn	Malur Omayn	Retención	Malur Omayn	Retención	
Masser	Masser	Retención	Masser	Retención	
Mehrunes Dagon	Mehrunes Dagon	Retención	Mehrunes Dagon	Retención	
Mephala	Mephala	Retención	Mephala	Retención	
mer	mer	Retención	Mer	Retención	
Middas	Middas	Retención	Middas	Retención	
Ministry of Truth	Ministerio de la Verdad	Traducción directa	Ministerium der Wahrheit	Traducción directa	
Molag Bal	Molag Bal	Retención	Molag Bal	Retención	
moon-sugar	azúcar	Omisión	Mondzucker	Traducción directa	
Morag Tong	Morag Tong	Retención	Morag Tong	Retención	
Morrowind	Morrowind	Retención	Morrowind	Retención	
mortal world	mundo mortal	Traducción directa	die sterbliche Welt	Traducción directa	
Mother Soul	Madre Alma	Traducción directa	Mutter der Seelen	Traducción directa	
Mythic Era	Era Mítica	Traducción directa	(omitido)	Omisión	
Necrom	Necrom	Retención	Necrom	Retención	
necromancy	nigromancia	Traducción directa	Totenbeschwörung	Traducción directa	

Nerevar	Nerevar	Retención	Nerevar	Retención	
Nerevarine	nerevarinos	Traducción directa	Nerevarine	Retención	
Nerevar's queen and generals	la reina de Nerevar y sus generales	Traducción directa	Nerevars Königin und seine Generäle	Traducción directa	
New Gnisis Cornerclub	garito de la esquina de Nueva Gnisis	Traducción directa	Neu-Gnisis-Club	Generalización	
New God	nuevo dios	Traducción directa	neue Gott	Traducción directa	
New Mer	Nuevos Mer	Retención parcial	neue Mer	Retención parcial	
New Temple	nuevo templo	Traducción directa	Neue Tempel	Traducción directa	
Nine Divines	Nueve Divinos	Traducción directa	die Neun Göttlichen	Traducción directa	
noble	noble	Retención	Edelmann	Traducción directa	
Nord city	ciudad norteña	Traducción directa	Nord-Stadt	Traducción directa	
Nord sea raiders	piratas nórdicos	Traducción directa	Nord-Seeräubern	Traducción directa	
Nords	nórdicos	Traducción directa	Nord (der)	Traducción directa	
Nords of Skyrim	Nórdicos de Skyrim	Retención parcial	Die Nord von Himmelsrand	Traducción directa	
Oblivion	Oblivion	Retención	Reich des Vergessens	Explicitación	
One World	un solo mundo	Traducción directa	ein Welt	Traducción directa	
Orc	orco	Traducción directa	Ork	Traducción directa	
Ordinator	Ordenantes	Traducción directa	Ordinatoren	Traducción directa	
otherworld	el otro mundo	Traducción directa	das Jenseits	Traducción directa	
Palace of the Kings	Palacio de los Reyes	Traducción directa	Palast der Könige	Traducción directa	
Pelagiad	Pelagiad	Retención	Pelagiad	Retención	
Priests of the Temple	sacerdotes del Templo	Traducción directa	die Priester des Tempels	Traducción directa	

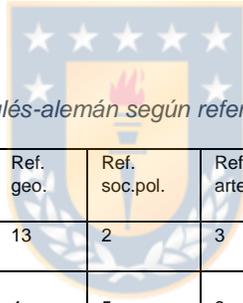
Protectors and High Ancestor Spirits of the Dunmer	grandes espíritus antepasados protectores de los dunmer	Retención parcial	Beschützer und Hohe Geister der Dunmer	Retención parcial	
Province	provincia	Traducción directa	Provinz	Traducción directa	
Queen	reina	Traducción directa	Königin	Traducción directa	
Reclamations	Recuperación	Traducción directa	Regenerat	Transcreación	
Red Mountain	Montaña Roja	Traducción directa	Roten Berg	Traducción directa	
Red Year	Año Rojo	Traducción directa	Rote Jahr	Traducción directa	
Redoran	Redoran	Retención	Redoran	Retención	
Redoran Council Hall	Consejo Redoran	Omisión	redoranische Ratshalle	Traducción directa	
Resdayn	Resdayn	Retención	Resdayn	Retención	
Riften	Riften	Retención	Rifton	Retención	
Ruling Councils of the Five Great Houses	consejos rectores de las cinco grandes casas	Traducción directa	die Regierenden Räte der Fünf Großen Häuser	Traducción directa	
sacred temple of Azura	sagrado templo de Azura	Retención parcial	heiliger Tempel von Azura	Retención parcial	
Second Seed	Segunda semilla	Traducción directa	Zweite Saat	Traducción directa	
Serjo Athyn Sarethi	Serjio Athyn Sarethi	Retención	(omitido)	Omisión	
Shatter-Shields	Escudo Quebrado	Traducción directa	Schmetter-Schild	Transcreación	
Sheogorath	Sheogorath	Retención	Sheogorath	Retención	
shield	escudo	Traducción directa	Schild	Traducción directa	
shield-companion	compañero de escudo	Traducción directa	Schildknappe	Traducción directa	
Skooma	skooma	Retención	Skooma	Retención	
Skyrim	Skyrim	Retención	Himmelsrand	Traducción directa	
slave	esclavo	Traducción directa	Sklave	Traducción directa	

Snow Quarter	barrio de la Nieve	Traducción directa	Schneebezirk	Traducción directa	
Solstheim	Solstheim	Retención	Solstheim	Retención	
sorcerer	hechicero	Traducción directa	Hexer	Traducción directa	
Sotha Sil	Sotha Sil	Retención	Sotha Sil	Retención	
spear	lanza	Traducción directa	Speer	Traducción directa	
Spirit Magic	magia de espíritus	Traducción directa	Geistermagie	Traducción directa	
spirits	espíritus	Traducción directa	Geistern	Traducción directa	
Steed	Corcel	Traducción directa	Ross	Traducción directa	
Summerset Isle	isla Estivalia	Transcreación	Summerset-Inseln	Retención parcial	
Tamriel	Tamriel	Retención	Tamriel	Retención	
Telvanni	Telvanni	Retención	Telvanni	Retención	
Temple	Templo	Traducción directa	Tempel	Traducción directa	
Temple law	ley del Templo	Traducción directa	Tempelrecht	Traducción directa	
Temple Priesthood	sacerdocios del Templo	Traducción directa	Tempel-Priesterschaften	Traducción directa	
Thara of Rihad	Thara de Rihad	Traducción directa	(omitido)	Omisión	
the Rebel Daedra	los daedra rebeldes	Retención parcial	die rebellischen Daedra	Retención parcial	
the Three Good Daedra	los tres daedra buenos	Retención parcial	die drei guten Daedra	Retención parcial	
Tiber Septim	Tiber Septim	Retención	Tiber Septim	Retención	
t'lonya	t'lonya	Retención	t'lonya	Retención	
Tools of Kagrenac	herramientas de Kagrenac	Retención parcial	die Werkzeugen von Kagrenac	Retención parcial	
Treaty of the Armistice	tratado del armisticio	Traducción directa	Waffenstillstandsvertrag	Traducción directa	
Tribunal	Tribunal	Retención	Tribunal	Retención	
Tribunal Temple	Templo del Tribunal	Traducción directa	Tempeltribunal	Traducción directa	
Tribune	tribuno	Traducción directa	Tribune	Traducción directa	

Trinimac	Trinimac	Retención	Trinimac	Retención	
Triune Ancestors	triunvirato sagrado de los antepasados	Explicitación	die dreieinigen Ahnen	Traducción directa	
Twilight Star	estrella del crepúsculo	Traducción directa	Zwielicht-Stern	Traducción directa	
Veloth	Veloth	Retención	Veloth	Retención	
Vendil Ulen	Vendil Ulen	Retención	Vendil Ulen	Retención	
Vivec	Vivec	Retención	Vivec	Retención	
Vivec City	Vivec	Omisión	Vivec	Omisión	
Vvardenfell	Páramo de Vvarden	Transcreación	Vvardenfell	Retención	
Vvardenfell District	distrito de Páramo de Vvarden	Transcreación	Distrikt Vvardenfell	Retención parcial	
Waiting Door	Puerta de espera	Traducción directa	Wartende Tür	Traducción directa	
warrior	guerrero	Traducción directa	Krieger	Traducción directa	
Western Empire	Imperio Occidental	Traducción directa	Westliches Kaiserreich	Traducción directa	
Windhelm	Ventalia	Transcreación	Windhelm	Retención	
Wise Women	mujeres sabias	Traducción directa	weise Frauen	Traducción directa	
wizard	mago	Traducción directa	Zauberer	Traducción directa	
Wood Elves	elfos del bosque	Traducción directa	Waldelfen	Traducción directa	
Ysgramor	Ysgramor	Retención	Ysgramor	Retención	

Anexo 3: Técnicas de traducción inglés-español según referente

	np c	colecti vo	Ref. etn.	Ref. geo.	Ref. soc.pol.	Ref. artef.	Ref. espir.	Ref. temp.	Ref. flo- fau.	Ref. hist.	Tot al
Retención	34	6	7	13	4	3	0	1	0	0	68
Retención parcial	5	5	3	2	5	4	3	0	0	1	28
Traducción directa	2	4	10	15	42	20	18	3	2	6	122
Transcreación	0	0	1	4	0	0	0	0	0	0	5
Generalización	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Explicitación	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	4
Omisión	3	0	0	2	0	0	0	0	1	0	6
Especificación	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



Anexo 4: Técnicas de traducción inglés-alemán según referente

	np c	colecti vo	Ref. etn.	Ref. geo.	Ref. soc.pol.	Ref. artef.	Ref. espir.	Ref. temp.	Ref. flo- fau.	Ref. hist.	Tot al
Retención	38	6	7	13	2	3	0	1	0	0	70
Retención parcial	3	4	3	4	5	3	3	0	0	1	26
Traducción directa	0	3	11	16	41	21	17	3	3	6	121
Transcreación	0	2	0	0	2	1	2	0	0	0	7
Generalización	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	3
Explicitación	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
Omisión	3	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
Especificación	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1