

“Bienvenidos a Paldea”:
Traducción y transcreación en la
nomenclatura de *Pokémon Escarlata*
y *Púrpura* desde el japonés al
castellano

Carmen Nadal Cervera

Trabajo Final de Máster
Tutora: Dra. Silvia Rodríguez Vázquez
Máster de Traducción y Tecnologías
Universitat Oberta de Catalunya
Junio de 2023



RESUMEN

La localización de videojuegos es un campo relativamente nuevo dentro de la traducción, y como tal, requiere de más estudios. En este estudio de caso se analiza la localización de antropónimos y nombres de pokémon en los videojuegos *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* siguiendo estrategias propuestas por Fernández Costales. Tras una revisión a los antecedentes de este estudio y a teorías destacadas, se analiza en profundidad y estadísticamente el origen de cada nombre en castellano, las técnicas de traducción empleadas y su relación con el original japonés y la localización inglesa, para determinar cuán independiente es la localización al castellano de la localización al inglés.

Palabras clave: localización, localización de videojuegos, *Pokémon*, *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, estrategias de traducción, domesticación, extranjerización.

ABSTRACT

Video games localisation is a relatively new area in translation, and therefore needs further studies. In this case study, we will analyse the localisation of anthroponyms and names of pokémon in the video games *Pokémon Scarlet* and *Pokémon Violet*, following the translation strategies proposed by Fernández Costales. After reviewing the studies precedents and relevant theories, we will analyse in depth and statistically the origin of each name in Spanish, the translation strategies utilised and the relationship with the original Japanese name and the localised English name, to determine how independent is the Spanish version from the English localisation.

Key words: localisation, video game localisation, *Pokémon*, *Pokémon Scarlet* and *Pokémon Violet*, translation strategies, domestication, foreignization.

RESUM

La localització de videojocs és un camp relativament nou dins de la traducció, i, com a tal, requereix més estudis. En aquest estudi de cas s'analitza la localització dels antropònims i noms de pokémon als videojocs *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, seguint les estratègies proposades per Fernández Costales. Després d'una revisió dels

antecedents de l'estudi i de les teories més destacades, s'analitza en profunditat i estadísticament l'origen de cada nom en castellà, les tècniques de traducció utilitzades i la relació amb l'original japonès i la localització anglesa, per a determinar com d'independent és la localització al castellà de la localització a l'anglès.

Paraules clau: localització, localització de videojocs, *Pokémon*, *Pokémon Escarlata* i *Pokémon Púrpura*, estratègies de traducció, domesticació, estrangerització.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
1.1 Contexto de la investigación	5
1.2 Justificación del tema.....	7
1.3. Objetivos e hipótesis.....	8
2. Marco teórico	8
2.1. Traducción y localización	8
2.2. La localización de videojuegos	10
2.2.1. Definición de los videojuegos.....	10
2.2.2. Clasificación de los videojuegos	10
2.2.3. La localización de videojuegos.....	11
2.3. Los videojuegos japoneses.....	15
2.3.1. Historia de los videojuegos japoneses	15
2.3.2. Historia de la localización de los videojuegos japoneses.....	16
2.4. La compañía Nintendo	19
2.4.1. 1889-1983	19
2.4.2. 1983-1989	20
2.4.3. 1989-2001	21
2.4.4. 2001-2012	23
2.4.5. 2012-2017	25
2.5. La saga Pokémon	25
2.5.1. Los inicios de la saga Pokémon.....	25
2.5.2. La expansión mundial de Pokémon	27
2.5.3. Las siguientes entregas de Pokémon	28
3. Metodología	31

3.1. El proceso de realización del estudio.....	31
3.2. Estrategias de traducción según Fernández Costales.....	32
4. Análisis.....	35
4.1. Traducción de antropónimos.....	35
4.1.1. Análisis detallado de los antropónimos.....	35
4.1.2. Conclusiones sobre los antropónimos.....	49
4.2. Traducción de nombres de pokémon.....	50
4.2.1. La no traducción de los nombres de pokémon.....	50
4.2.2. Análisis detallado de los nombres de los pokémon paradoja.....	52
4.2.3. Conclusiones sobre los nombres de pokémon.....	57
4.4. Análisis final.....	58
5. Conclusiones.....	59
Bibliografía.....	61
Anexos.....	69
Anexo 1: Tabla de antropónimos.....	69
Anexo 2: Tabla de nombres de pokémon.....	71

1. Introducción

1.1 Contexto de la investigación

La industria del videojuego se ha consolidado en las últimas seis décadas como la industria del entretenimiento más lucrativa (Mangiron 2021, 1). En 2022, la industria del videojuego generó mundialmente 192.7 miles de millones de dólares, en comparación a los 120.1 miles de millones de dólares de la industria de los libros o los 99.7 miles de millones de dólares de la industria del entretenimiento filmado (Richter 2022). Debido a su naturaleza, los videojuegos pueden concebirse como programas interactivos, narrativas, arte digital o entretenimiento virtual, hecho que los convierte en un ámbito de estudio interdisciplinar (O'Hagan 2007, 2). Hoy en día, a efectos prácticos de su localización, los videojuegos son productos de software con elementos de novelas y de películas, además de elementos de manual de instrucciones, realizados con el objetivo de entretener durante una media de 30 horas (Finegan 2006, 56).

Para lograr que estos videojuegos lleguen al máximo de público posible, es necesario traducirlos a diferentes idiomas. La localización de videojuegos es un tipo de traducción en el que se adapta cultural y lingüísticamente un videojuego para una nueva audiencia (Di Marco 2007, 1). El término localización viene de la voz inglesa *locale*, una región geográfica con una lengua, cultura y convenciones específicas (Scholand 2002, 5). A diferencia de otros tipos de traducción, la localización de un videojuego se centra en transmitir una experiencia de juego y por lo tanto la traducción debe centrarse en el funcionalismo y no en temas de veracidad (Fernández Costales 2012, 394).

El órgano que clasifica los videojuegos según la edad mínima recomendada para jugarlos en Europa es la organización PEGI (Pan European Game Information), una organización independiente fundada en 2003 cuyo objetivo es informar a padres acerca del contenido de videojuegos. Si bien no es obligatorio que un videojuego sea clasificado por esta organización, a la práctica la mayoría de videojuegos se someten a su análisis (O'Hagan y Mangiron 2013, 219). Según la organización PEGI, desde 2003 y hasta finales de 2020 ha habido sólo un 8.4% de videojuegos asignados la clasificación para mayores de 18 años, y un 77.7% han sido asignados a mayores de 3, 6 o 12 años (PEGI s.f.), por lo que la mayoría de juegos que se publican están destinados a un público infantil.

Una de las compañías de videojuegos más grandes del mundo es Nintendo, conocida por ser una de las tres compañías en cabeza de la producción de consolas junto a Sony y a Microsoft (Finegan 206, 57) y por ser una de las desarrolladoras de programas de videojuegos más grandes del mundo (O’Riada 2007, 2-4), la mayoría de ellos centrados en un público familiar (Picard 2013). Desde el lanzamiento de su primera consola hasta el lanzamiento de la Nintendo Switch en 2017, Nintendo había vendido más de 5 mil millones de videojuegos y más de 779 millones de consolas en todo el mundo (Takeda 2020). Nintendo Ibérica S.A. es la encargada de la Península Ibérica, con sede en Madrid, siendo subsidiaria de Nintendo of Europe (NoE), la filial responsable de Europa y con sede en Frankfurt, Alemania (Nintendo s.f.).

Una de las sagas de videojuegos de Nintendo más populares es *Pokémon*. *Pokémon* se ha convertido en una industria que existe en más de 140 países y que engloba múltiples soportes y productos, hasta el punto de que se ha hablado de “el imperio de *Pokémon*” (Allison 2006, 193). Sin embargo, el producto central son sus videojuegos principales, desarrollados para sus consolas portátiles (Surman 2009, 160), que han dominado la industria durante una década y media (Tassi 2022). El llamado “efecto *Pokémon*” se ha considerado uno de los poderes culturales nipones y un producto que ha unido a la comunidad internacional hasta un nivel sin precedentes (Allison 2006, 193-194).

El último videojuego principal de la saga *Pokémon* fue el videojuego doble *Pokémon Escarlata y Pokémon Púrpura*, que se lanzó al mercado el 18 de noviembre de 2022. *Pokémon Escarlata y Púrpura* logró romper el récord de ventas en los tres primeros días de todos los videojuegos desarrollados para una consola de Nintendo (y, por lo tanto, de todos los juegos de *Pokémon* y de todos los juegos para la Nintendo Switch) y de todos los videojuegos exclusivos a una consola, llegando a los 10 millones de copias (Pareja 2022, Tassi 2022). Cabe destacar que el 25 de mayo de 2023, otro videojuego de Nintendo, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, superó los 10 millones de copias de *Pokémon Escarlata y Pokémon Púrpura* y se convirtió en el nuevo juego de Nintendo vendido más rápidamente (y por lo tanto también el videojuego para Nintendo Switch y el videojuego exclusivo a una consola vendidos más rápidamente) (Newman 2023).

Por otra parte, esta entrada está inspirada en la Península Ibérica en general y en España en particular, hecho que se demuestra en el mapa de la nueva zona, llamada Paldea; la arquitectura y, especialmente, los nombres (Pávez 2022). Considerando que las versiones europeas de los videojuegos de Nintendo habitualmente se traducen a través de sus traducciones al inglés, en lugar de directamente desde el original japonés (O'Hagan 2012, 187), esto representa dos niveles de dificultad añadidos para la localización al español, tanto a la hora de mantener las referencias españolas como a la hora de mantener la coherencia interna entre los distintos idiomas.

1.2 Justificación del tema

A un nivel personal, este trabajo ha sido motivado por el pasado académico en un grado en Estudios de Asia Oriental y un estudio del japonés, incluyendo un año pasado en la Universidad de las Ryukyus, además de un presente laboral en la escritura de videojuegos. Esto último, y con el interés por la localización han ayudado a entender cómo los elementos más sencillos pueden resultar claves en el disfrute de un juego y en cuán difícil puede ser su traducción. Sin embargo, existen también razones a nivel profesional.

En primer lugar, los profesionales de la localización de videojuegos insisten en la importancia de tener un enfoque individual para cada obra, evitando cualquier tipo de estandarización. O'Hagan (2007, 5) insiste en la importancia de crear investigaciones sobre la localización para confirmar o desmentir dichas afirmaciones, por lo que se demuestra que todos los estudios de caso son útiles para este campo de conocimiento, con tan escasos trabajos centrados en él.

Por otra parte, *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* han resultado un récord de ventas (Pareja 2022), por lo que resultan una importante fuente de información en cuanto a la localización de un juego reciente y popular. Además, al ser un juego clasificado como PEGI 7 (Nintendo 2023), se trata de contenido para todos los públicos y de corte familiar (Picard 2013).

Finalmente, un elemento clave del disfrute de los videojuegos son los nombres propios, por ejemplo: para personajes, objetos y habilidades. Requieren de una alta creatividad por parte de sus creadores, y también para los traductores, que deben localizarlos ciñéndose al tamaño máximo disponible (Mangiron y O'Hagan 2006, 17). En la traducción de los nombres propios, como nombres de personajes o topónimos, es clave que se utilice la creatividad para mantener al máximo posible los juegos de palabras y otras referencias (Loureiro Pernas 2007, 2). Habitualmente, los nombres propios son un gran volumen del trabajo de localización de un videojuego, y es común la utilización de la estrategia de la sustitución, donde se busca una referencia o una reacción similares a la original, más allá de otras técnicas de traducción (O'Hagan y Mangiron 2013, 176).

1.3. Objetivos e hipótesis

El objetivo de este estudio es analizar los resultados de la traducción al castellano de los nombres propios (específicamente antropónimos y nombres de Pokémon) que sean originales del videojuego doble *Pokémon Escarlata y Púrpura* (es decir, que no hayan sido parte de la saga anteriormente). Además, se tiene como objetivo observar la influencia del inglés en dichos resultados, tanto a la hora de mantener los nombres propios ingleses como a la hora de su localización. Finalmente, se desea observar la influencia del castellano tanto en los nombres originales como en sus versiones localizadas, incluso cuando en castellano se mantenga el mismo nombre que en inglés. Por lo tanto, nos preguntamos qué técnicas de traducción se han utilizado en este caso, y cómo se relacionan según los lenguajes y ejemplos escogidos.

Este estudio parte de la hipótesis de que se notará la influencia del castellano en el diseño de Paldea en los nombres en todas sus lenguas, pero que la inferencia del inglés desembocará en una traducción al castellano menos domesticada que la traducción al inglés.

2. Marco teórico

2.1. Traducción y localización

La traducción de productos multimedia está íntimamente asociada al concepto de la traducción restringida, es decir, una traducción limitada por particularidades del producto (Fernández Costales 2012, 394). En los años 80, en respuesta a las necesidades de la globalización de la industria electrónica y de los programas informáticos, apareció el concepto de la localización (O'Hara 2007, 2). Proveniente de la voz inglesa *locale*, refiriéndose a una región geográfica específica con lengua, cultura y convenciones propias (como podría ser el caso de la España castellanohablante) (Scholand 2002, 5), la localización es un tipo de traducción restringida que combina las necesidades de la traducción con las necesidades de la ingeniería de programas, o software (Mangiron y O'Hara 2006, 10). La localización, habitualmente llamada con el numerónimo l10n, es un proceso que requiere múltiples profesionales y que se asocia estrechamente a la globalización (g11n) y a la internacionalización (i18n) (Bernal-Merino 2008, 61-63). En la localización de software, el texto a traducir son cadenas de caracteres informáticos que, una vez traducidos, deben volver a ser compilados en el entorno del programa (Mangiron y O'Hara 2006, 10), para lo que es necesario realizar ajustes en el programa mismo, requiriendo ir más allá de la traducción (O'Hara 2007, 2). Este nuevo sector de la localización es un sector cambiante, que necesita adaptarse constantemente a las nuevas tecnologías globales (Mangiron y O'Hara 2006, 10-11).

Por otra parte, la localización cultural tiene como objetivo borrar las fronteras entre dos lenguas y dos culturas ajenas la una a la otra. Por ello, la localización hace las funciones de mediador cultural, es decir, de intérprete y de punto de encuentro entre varias culturas, pero también es importante para la publicidad y la mercadotecnia. Entonces, la localización cultural es un trabajo de edición, combinación e hibridación, a medio camino entre las técnicas de domesticación y las técnicas de extranjerización (Di Marco 2007, 6). Para realizar una correcta localización cultural, es importante tener en cuenta que todo contenido transmite una cultura, y tiene un efecto en su cultura de destino (Edwards 2011, 22). La localización cultural es un proceso activo por parte del traductor, donde debe negociar entre dos culturas y crear una hibridación entre ambas, a medio camino entre la orientación y la desorientación, entre un lugar y ningún lugar (Di Marco 2007, 7). Los orígenes de la localización cultural se remontan al siglo XIX y la traducción de obras pedagógicas infantiles, donde se identificó por primera vez este tipo de traducción

(Bernal-Merino 2006, 31). Sin embargo, la realización de esta localización cultural, así como el resto de cambios que se puedan dar en un videojuego, dependen de la voluntad y la intención del distribuidor, pese a que habitualmente se opte por ella dado su potencial para abrir nuevos mercados (Edwards 2011, 27). Finalmente, cabe destacar que la localización cultural también es llamada culturización o adaptación cultural, refiriéndose a la actividad aquí descrita (O'Hagan y Mangiron 2013, 215).

2.2. La localización de videojuegos

2.2.1. Definición de los videojuegos

Los videojuegos son productos multimedia en un medio electrónico, por lo que tienen muchos elementos en común con los programas de software (Mangiron 2004). Los videojuegos se definen por ser productos de entretenimiento interactivo que funcionan a través de la electrónica, se controlan a través de dispositivos periféricos como un ratón o un mando y se reproducen en una pantalla (Bernal-Merino 2006, 26). Como programas de entretenimiento multimedia interactivo (MIES, por sus siglas en inglés), los videojuegos se distinguen de los textos por su prioridad de crear una experiencia virtual (Bernal-Merino 2020, 299). La existencia de los videojuegos se ha vuelto tan popular que actualmente se utiliza mucho el término general “juegos” para referirse a ellos específicamente (Bernal-Merino 2006, 24).

Los videojuegos provienen de los juegos electrónicos, un tipo de juego interactivo que se opera en circuitos de ordenador. Sin embargo, no todos los juegos electrónicos son videojuegos, puesto que pueden existir juegos electrónicos sin multimedia, como los juegos electrónicos de dardos (Bernal-Merino 2006, 25).

2.2.2. Clasificación de los videojuegos

Existen múltiples formas de categorizar los videojuegos, y la mayoría de ellas no llegan a ningún consenso, puesto que se desarrollaron a la par que se necesitaba nuevo vocabulario para definir los nuevos juegos conforme salían (Bernal-Merino 2007, 2). Los

videojuegos se pueden clasificar de múltiples formas, como por ejemplo por la plataforma en la que se reproducen o según sus capacidades de juego en línea (O'Hara 2007, 3).

Berens y Howard (2001, citados en Fernández Costales 2012, 393) dividen los videojuegos en siete categorías: acción y aventura, conducción y carreras, deportes y *beat 'em ups*, juegos de rol (conocidos como RPGs por sus siglas en inglés), plataformas y puzzles, simulación y estrategia y videojuegos de disparos en primera persona. Por supuesto, todas estas categorías no sólo se pueden dividir en subcategorías (como juegos de lucha o juegos educativos) sino que también se pueden combinar entre sí, como un videojuego de disparos en primera persona y de puzzles o un juego de estrategia y rol (Fernández Costales 2012, 405).

A la hora de pensar en mercadotecnia de videojuegos, es importante tener en cuenta que las diferentes formas de clasificación se suelen utilizar de forma conjunta, como por ejemplo en las descripciones "RPGs en línea para ordenadores personales" o "RPGs fuera de línea para consolas" (O'Hara 2007, 3).

Las diferencias entre estos géneros dan lugar a diferencias en las estrategias de localización requeridas para cada tipología de videojuego y, especialmente, la función que cumple en ella el contenido traducible (Fernández Costales 2012, 405). Es especialmente importante en el caso de los RPGs, donde existe la mayor cantidad de contenido localizable y de texto escrito (Mangiron 2004), llegando a ser comparable a la traducción literaria (Dietz 2007, 2). Sin embargo, para la localización, se pueden dividir los videojuegos en dos tipos: los que requieren más investigación y los que requieren más creatividad a la hora de realizar su localización, es decir, aquellos cuyo texto es más técnico o más creativo (Bernal-Merino 2007, 3). También es importante en la localización tener en cuenta que distintas regiones prefieren distintos tipos de juego, distintas consolas y distintos modos de juego, entre otros (O'Hagan 2012, 188).

2.2.3. La localización de videojuegos

Debido a la importancia histórica de las compañías desarrolladoras de videojuegos provenientes de Japón, EUA y Reino Unido, las lenguas habituales de origen de los

videojuegos son el japonés y el inglés. Sin embargo, la globalización requiere la localización de los videojuegos a otras lenguas (Mangiron 2004).

La localización de videojuegos es la modificación de un videojuego ya existente para adaptarlo culturalmente y hacerlo accesible a una nueva audiencia (Di Marco 2007, 1). La localización de videojuegos cuenta con parte de las características de la localización de software y de la traducción audiovisual (Mangiron 2004). Es importante tener en cuenta que difiere de la traducción audiovisual en el papel agente del jugador, cuya inmersión y disfrute del videojuego están ayudados a la experiencia de juego (Mangiron 2012, 2), hecho que implica que las acciones del jugador son lo que causa el texto en aparecer en pantalla y, por lo tanto, el contenido y la localización del guion deberán tener en cuenta la agencia del jugador (Bernal-Merino 2007, 5). La localización es similar a la traducción audiovisual y diferente de la localización de software en su necesidad de trabajar de formas tanto intralingüística como interlingüística (Bernal-Merino 2020, 298). Hoy en día, los videojuegos incluyen gráficos en 3D, cinemáticas y actuaciones de voz, entre otros elementos que quizá deban ser localizados (Mangiron y O'Hara 2006, 11). Por todos estos motivos y más, se considera que un localizador debe contar con las habilidades de traducción del traductor literario además de las del traductor técnico (Dietz 2007, 2).

En la localización de un videojuego es importante tener en cuenta todos los elementos que lo componen, como los gráficos, la historia, los diseños de personaje, la música, los sonidos y el propio sistema de juego (O'Hara 2007, 5), y asegurarse de que los elementos se activan cuando deberían activarse (Bernal-Merino 2020, 298). En algunos casos, el proceso de localización de un videojuego sólo implica la traducción del guion (Di Marco 2007, 4). Sin embargo, hoy en día, el texto de un videojuego suele rondar entre las mil palabras en un juego pequeño (por ejemplo, de móvil) y hasta más de 500.000 en un juego para consolas u ordenadores que esté centrada en su historia (Finegan 2006, 59).

Para una satisfactoria localización de un videojuego, es importante que éste esté preparado para su edición, es decir, que haya sido internacionalizado (Mangiron 2021, 3). La internacionalización (o i18n) es el desarrollo de un videojuego para que pueda ser exportado (Bernal-Merino 2006, 27). Esta internacionalización incluye, pero no se limita

a, la compatibilidad con múltiples formatos de fecha, hora y número, con caracteres especiales y con caracteres de doble y único bit, según las lenguas de uso. Además, se considera que en la localización el texto puede llegar a crecer en aproximadamente un 30%, por lo que un producto internacionalizado contará ya con el espacio necesario o utilizará sistemas para ampliar las cajas de texto o permitir que el texto se desplace (Mangiron 2021, 3). Algunos juegos que se suelen diseñar con la internacionalización en mente son los de preguntas o de música, como *SingStar*, donde las mecánicas se mantienen, pero el contenido se adapta a cada región, como fue el caso de la creación de *SingStar Mecano* en 2009 para España o *SingStar Italian Greatest Hits* en 2008 para Italia (Mangiron 2016, 193). La internacionalización es una práctica asociada al concepto de la globalización (o g11n), el proceso de adaptación de las compañías a distintos mercados (Bernal-Merino 2008, 61).

La localización de un videojuego puede realizarse siguiendo los modelos *in-house*, es decir, con un equipo dedicado dentro de la propia empresa que ha realizado el videojuego (hecho que implica acceso al videojuego original y a la información contextual necesaria), u *outsourcing*, es decir, contratando servicios ajenos a la empresa que produce el videojuego (hecho que implica el acceso al juego de forma más indirecta, a través de guías e información, pero raramente acceso al juego entero) ya sea para la localización entera o para parte de ella (Mangiron 2012, 8).

Sin embargo, la localización de videojuegos es una forma de localización cultural, y como tal está enmarañada en cuestiones de autenticidad y de fidelidad para con la versión original versus la naturaleza de los videojuegos como producto y sus necesidades (Di Marco 2007, 6). El objetivo de la localización de un videojuego es transmitir la experiencia del juego original en el juego localizado, por lo que se considera que la traducción de estos debería seguir la escuela del funcionalismo o *skopos* (Fernández Costales 2012, 394). Por ello, la traducción debería realizarse sin producir una equivalencia literal sino centrándose en aceptar las pérdidas de significado y su consiguiente compensación para mantener la intención textual del original (Di Marco 2007, 7). Parte de esta traducción funcionalista también requiere la transferencia del máximo de referencias meta-textuales a otros videojuegos, tanto dentro como fuera de las sagas a las que pertenecen los títulos (Fernández Costales 2012, 395). En resumen, la localización de videojuegos se centra

en la idea de que la traducción no debe ser “fiel” al texto original, sino “fluida” en el destino, centrándose en transmitir las mismas connotaciones (Schleijpen 2019, 12).

En el caso de los videojuegos japoneses, es habitual el uso del inglés como lengua intermedia para la localización (Mangiron 2004), especialmente aquellos que son doblados, ya que se suelen doblar únicamente al inglés y se subtitulan al resto de idiomas (Mangiron y O’Hara 2006, 13). Es habitual que la localización se vea afectada por diferentes éticas y morales entre la audiencia original y la nueva audiencia de destino, especialmente en temas como la religión, la obscenidad, la religión y la pornografía (Di Marco 2007, 4). El objetivo habitual de las localizaciones de videojuegos japoneses al inglés es lograr juegos que parezcan creados directamente en inglés (Mangiron 2012, 7).

A la hora de localizar un videojuego japonés, es importante elegir entre respetar la intención y el objetivo del original o mantener su identidad japonesa, puesto que la distancia cultural impide cumplir ambos objetivos (Di Marco 2007, 7). Además, la distancia lingüística dificulta enormemente la traducción restringida, dada la diferencia del tamaño total en el uso de caracteres japoneses versus el alfabeto occidental (Mangiron y O’Hara 2006, 16), especialmente tras la era de la Super Famicom, cuando además de los 76 caracteres de los silabarios hiragana y katakana se empezó a poder codificar la escritura en kanji (O’Hara y Mangiron 2013, 52-53). Esta restricción de caracteres es una de las mayores dificultades de la localización, especialmente en consolas con una pantalla más pequeña, como las consolas portátiles (Loureiro Pernas 2007, 3). Sin embargo, cuanto más restringido el espacio de una traducción (especialmente en menús, tutoriales u otros mensajes cortos), más libertad tiene el localizador para crear nuevas soluciones que se adapten al espacio antes que al contenido (Mangiron y O’Hara 2006, 16).

Históricamente, la localización de videojuegos se ha realizado en base a los guiones del videojuego, sin acceso directo al producto. Sin conocimientos del contenido previos ni ayudas contextuales, estas traducciones habitualmente se recibían negativamente. Es por eso que, hoy en día, grandes empresas como Nintendo o Square Enix realizan la localización de sus juegos directamente, habitualmente localizando directamente desde el original japonés. Sin embargo, incluso en estos títulos se deben seguir limitaciones, y

es común que las traducciones a otros idiomas dependan de las decisiones tomadas por el equipo de localización al inglés (Mangiron 2004).

2.3. Los videojuegos japoneses

2.3.1. Historia de los videojuegos japoneses

Japón ha sido uno de los mayores exportadores de videojuegos y consolas desde los años 70, gracias a compañías como Nintendo y SEGA. Se considera que sólo una fracción de todos los videojuegos producidos en Japón son exportados, localizando exclusivamente aquellos que se espera que tengan buenas ventas internacionales (Mangiron 2012, 4). Los primeros videojuegos japoneses eran pequeñas máquinas recreativas que requerían monedas para funcionar. Los primeros juegos japoneses en exportarse a EUA fueron juegos de tipo arcade: juegos electrónicos como *Periscope* (1968) y videojuegos como *Speed Race* (1974) y *Space Invaders* (1978, con más de 100.000 copias sólo en Japón), cuyo único texto estaba escrito originalmente en inglés (Mangiron 2012, 4; Picard 2013; Kohler 2016, capítulo 2), dado que las 26 letras del alfabeto inglés ocupaban mucho menos espacio que los dos mil kanji que se necesitarían para escribir en japonés (Kohler 2016, capítulo 8). En 1975, el videojuego japonés *Western Gun* fue exportado a EUA bajo el nombre *Gun Fight*, incluyendo distinto contenido promocional (Picard 2013).

La primera consola doméstica japonesa, es decir, una consola para jugar en casa en lugar de jugar en un establecimiento, fue la “TV Tennis Electrotennis”, de Epoch, que se lanzó a mercado el 12 de septiembre de 1975. Esta consola era una “consola dedicada”, es decir, sólo podía reproducir un juego, que venía incluido, del mismo nombre (Picard 2013). Estas consolas dedicadas se consideraban un juguete temporal y se desechaban rápidamente (Kohler 2016, capítulo 1). Cuando salieron los primeros videojuegos para consolas particulares, habitualmente contenían muy poco texto dentro del juego y, como las máquinas recreativas, dicho texto estaba en inglés. Como novedad, estos videojuegos venían acompañados de manuales, originalmente en japonés, que se traducían al inglés al ser exportados (Mangiron 2012, 6). Las consolas más populares de esta época fueron dos consolas de Nintendo: Color Game TV 6 y Color Game TV 15,

desarrolladas en conjunto con Mitsubishi Electronics (Picard 2013). La Color Game TV 6 era una consola de diseño novedoso, de un brillante color naranja y con formas redondeadas, que permitía jugar a hasta seis juegos de tenis. Un paso más allá fue la Color Game TV 15, que además de 15 juegos, venía con mandos que se podían separar del aparato principal, mejorando la jugabilidad (Kohler 2016, capítulo 3).

La revolución de las consolas domésticas llegó de la mano de las consolas programables, es decir, consolas que venían sin un videojuego y que podían reproducir incluso aquellos que se estrenarían más adelante, hecho que permitió la aparición de desarrolladoras de videojuegos que no desarrollaban también las consolas en las que jugarlos (Kohler 2016, capítulo 1). En 1983 saldría a mercado la consola Family Computer, habitualmente llamada Famicom (Nintendo, s.f.).

La siguiente gran revolución de las consolas japonesas llegaría en 1994, de la mano de Sony y su nueva consola con sistema de CD, la Sony PlayStation. Gracias a ella, se incrementarían la calidad y la cantidad tanto de textos como gráficos, implementando por primera vez el llamado *voice-over*, o la actuación de voz de las líneas de texto (Mangiron 2012, 6). Sony es, aún hoy en día, una de las tres compañías de consolas que dominan el mercado, junto a Nintendo y Microsoft (Finegan 206, 57).

2.3.2. Historia de la localización de los videojuegos japoneses

El primer videojuego japonés en ser localizado al inglés fue *Pac-man* (1980), de Namco, cuyo nombre se cambió de *Puck-man* a *Pac-man* no sólo en su versión internacional sino también en futuras iteraciones japonesas, demostrando una característica única de la localización: su influencia en el original, hecho que no se da en la traducción de otros textos (Mangiron 2012, 5). Además, se localizaron los nombres (de Oikake, Machibuse, Kimagure y Otoboke a Shadow, Speedy, Bashful y Pokey) y apodos (de Akabei, Pinky, Aosuke y Guzuta a Blinky, Pinky, Inky y Clyde) de los cuatro fantasmas (Mangiron 2012, 5; Kohler 2016, capítulo 2; et al.). Gran parte del éxito de *Pac-man* (llegando a vender más de 100.000 máquinas en EUA) se debe a su originalidad: a diferencia de todos los videojuegos anteriores, no simulaba un juego o una acción reales: era completamente

nuevo. Además, incluía el principio de las llamadas *cut-scenes*, o escenas programadas en las que los personajes “actuaban” interludios (Kohler 2016, capítulo 2).

En 1981 se localizó el primer videojuego de Nintendo, *Donkey Kong*, de Gunpei Yoko, el juego de Nintendo tipo arcade más popular de todos los tiempos (Picard 2013). *Donkey Kong* fue el primer juego que se diseñó en base a su historia, con el típico formato de *manga* de cuatro paneles, en este caso transformado en cuatro entornos distintos para el videojuego, que resultaron en un videojuego cuatro veces más largo de lo habitual (Kohler 2016, capítulo 3). Para su localización, la subdivisión de USA de Nintendo, Nintendo of America (NoA), cambió el nombre del protagonista de Jump-man a Mario, el nombre del casero de las oficinas de NoA. Mario es, hoy en día, uno de los personajes más famosos de videojuegos (Mangiron 2012, 5-6).

NoA se encargó de la localización al inglés de muchos títulos de la empresa Nintendo, y desde el inicio aplicó cambios con respecto al uso de alcohol, la religión, la expresión sexual y el tratamiento de las minorías (O'Hagan 2012, 187). Cabe destacar que, si bien todas las decisiones de localización parten de NoA y se basan en lo que los traductores y localizadores locales opinan del producto, estas decisiones suelen ser aceptadas y estar aprobadas por los productores japoneses (Schleijpen 2019, 18).

Poco a poco, la complejidad de los videojuegos para consolas incrementó, y fue necesario empezar a localizar los videojuegos. Sin embargo, al principio no se tenía en cuenta la localización a la hora de programar el juego, por lo que la versión internacional debía reprogramarse. Estas traducciones solían realizarse por no especialistas, y su calidad distaba mucho de ser ideal. Es importante notar que muchos de estos videojuegos se han relanzado posteriormente para la familia de sistemas de consolas portátiles Nintendo DS, con una nueva localización (Mangiron 2012, 6).

El lanzamiento de la consola Sony PlayStation en 1994, con su novedoso sistema de CD, permitió incrementar la cantidad del texto y la calidad de los gráficos. Fue con estos juegos que se inició la localización de videojuegos al francés, italiano, alemán y español, las conocidas como lenguas FIGS, habitualmente mediante el uso del inglés como lengua pivote (Mangiron 2012, 6). En Europa habitualmente se ha tendido a hacer una distribución de las lenguas FIGS, junto al inglés, para paliar problemas económicos a la

hora de distribuir copias exclusivas, pero suele implicar que la edición europea se retrase frente a otras versiones localizadas (Newman 2019, 8). Otra diferencia se halla en el momento de lanzamiento de estas versiones localizadas. Inicialmente, como ya se ha visto, las versiones localizadas se realizaban una vez el juego había salido a mercado y había cosechado éxitos. Hoy en día, sin embargo, se suele utilizar el modelo llamado *sim-ship*, de *simultaneous shipment*, un modelo que se sirve de las campañas de publicidad internacionales y que evita la existencia de traducciones previas realizadas por aficionados. El principal problema de este sistema es la dificultad intrínseca que recae en la localización de un producto que aún está siendo desarrollado y que, por tanto, va realizar cambios sobre la versión a localizar (Mangiron 2021, 7).

En 2012, se lanzó a mercado *Animal Crossing: New Leaf*, de la compañía Nintendo. Su lanzamiento internacional fue inusitado, dado el gran trabajo de NoA en su localización al inglés. Cincuenta traductores y editores tardaron más de tres años, en un desarrollo paralelo al del propio juego, para traducir, localizar y transcribir más de 2.4 millones de caracteres japoneses. El resultado fue un guion de 1 millón de palabras en inglés, donde se adaptaron nombres, festividades, personalidades, humor y otras interacciones se crearon creativamente para crear un producto adecuado al *locale* de EUA (Newman 2019, 7).

Gran parte del éxito de los videojuegos japoneses en Norte América y Europa se debe a las estrategias de globalización que se aplican en la creación de éstos, como ubicar el entorno de sus videojuegos en occidente o crear productos culturalmente neutrales (Mangiron 2012, 8-9). Esto es lo que Iwabuchi (2002, citado en Mangiron 2021, 4) identifica como productos *mukokuseki*, literalmente “sin nación”. Los videojuegos pueden así dividirse entre productos con una fuerte fragancia cultural, fácilmente reconocible como un producto extranjero una vez se exporta, y que suelen venderse en base a esa diferencia cultural, o productos sin olor cultural o sin nación, que suelen considerarse productos culturalmente internacionalizados. En el caso de los videojuegos japoneses, es habitual que sean productos internacionalizados, que intentan tener el mínimo de referencias a Japón, para facilitar sus ventas internacionales; este es el caso de las sagas *The Legend of Zelda* (1986-), *Pokémon* (1996-) y *Animal Crossing* (2001-), todas de Nintendo, entre otras (Mangiron 2021, 6). Sin embargo, recientemente y debido al

fenómeno conocido como “Cool Japan”, se ha visto una mayor proliferación en los mercados internacionales de obras japonesas culturalmente muy fragantes, como el videojuego *Okami* (2006) y las sagas *Persona* (1996-) y *Yakuza* (2005-) (Mangiron 2021, 6, 9, 11).

2.4. La compañía Nintendo

2.4.1. 1889-1983

Nintendo fue fundada en 1889 por Yamauchi Fusajiro, bajo el nombre de Nintendo Koppai, para la manufactura de *hanafuda*, juegos de cartas de alta calidad, con 48 cartas por mazo y un precio que triplica el de los juegos de cartas occidentales. El nombre de Nintendo puede significar “La suerte en las manos del cielo”, “En el fondo de nuestras mentes debemos hacer lo que debemos hacer” o, más habitualmente citado, “Trabaja duro, pero depende de la suerte del cielo” (Scheff 1994, capítulo 2). Rápidamente se convirtieron en una de las compañías líderes en la fabricación de *hanafuda*, especialmente en los juegos ilegales de la *yakuza*, donde los mejores jugadores utilizaban una nueva baraja con cada juego. En 1907 ampliarían su manufactura a cartas de estilo occidental, llamadas *toranpu*, en 1953 añadirían cartas de plástico y en 1959 licenciarían cartas con personajes de Disney en ellas (Kohler 2016, capítulo 3). En 1963, Nintendo pasaría a llamarse Nintendo Company Ltd (NCL), y se convirtió oficialmente en una compañía que producía juegos, además de cartas (Nintendo s.f.). Finalmente, Nintendo inició su andadura en los juegos electrónicos en 1964, con un juego de tiro al blanco (Consalvo 2016, 153) y en 1970 sacaría a mercado, junto a Sharp, su primer éxito de ventas, *Beam Gun*, una pistola que utilizaba tecnología de rayos solares para que unas botellas magnéticas se “rompieran” tras un éxito (Kohler 2016, capítulo 3). En 1977, tras el éxito de sus primeras consolas domésticas, Nintendo creó la división Nintendo Leisure System e inició el desarrollo de videojuegos para las máquinas tipo arcade, inicialmente clones de otros juegos populares y, a partir de 1979, juegos originales (Picard 2013).

También en 1979, Arakawa Minoru, el yerno del presidente de Nintendo Yamauchi Hiroshi, fundaría la empresa subsidiaria Nintendo of America (NoA), con sede original en

Nueva York y con una tarea inicial relacionada con la importación a EUA de máquinas de videojuegos tipo arcade, que era la industria del entretenimiento más grande de EUA del momento, pese a sólo tener a adolescentes como público objetivo (Scheff 1994, capítulo 5). Un año más tarde, en 1980, se convertiría en una filial en propiedad absoluta (Nintendo s.f.).

También en 1980 se lanzaría a mercado una línea de revolucionarias consolas dedicadas, los primeros videojuegos LCD con microprocesador: la línea *GAME & WATCH* (Nintendo s.f.). Del tamaño de una calculadora y con reloj incorporado, esta novedosa microconsola revolucionó el mercado y logró ganar millones para Nintendo (Scheff 1994, capítulo 2).

2.4.2. 1983-1989

Como ya se ha mencionado, Nintendo revolucionaría el mercado de las consolas programables en 1983 con su Family Computer (Famicom), a un precio bajo y resultando una mejora técnica sobre las consolas domésticas hasta el momento (Kohler 2016, capítulo 3). La Famicom revela la estrategia de mercado de Nintendo: la creación de una consola para toda la familia, incitando no sólo a jóvenes, pero especialmente también a los padres, además de resaltar la potencia del producto y asociarlo a los exitosos ordenadores personales (Picard 2013). La Famicom se convirtió en la Nintendo Entertainment System para su posterior lanzamiento en EUA, separándose del fallo de Atari y de los videojuegos y publicitándose como entretenimiento para toda la familia (Consalvo 2016, 154). Para facilitar su inserción en los hogares estadounidenses, la colorida carcasa se cambió por una más delgada y gris, parecida a los estéreos de la época (Scheff 1994, capítulo 8). Siguiendo esa línea de mercadotecnia, los cartuchos de los videojuegos se llamaron "Game Pak" (Kohler 2016, capítulo 8). La NES salió en EUA en 1985 (O' Riada 2007, 2) y en Europa en 1986 (Nintendo s.f.) y se convirtió en uno de los objetos más populares en el mercado (O' Riada 2007, 2), creando el llamado "Famicom Boom" (Picard 2013). Gran parte del éxito de esta consola fue su precio, bajo y competitivo para el mercado, además de la presencia de múltiples juegos tipo arcade para la consola en su lanzamiento (Consalvo 2016, 154). Además, la Famicom fue revolucionaria en su mando, que abandonó los *joystick*, habituales hasta entonces y

popularizó el concepto de la cruceta direccional (también llamada *d-pad* por su nombre en inglés, *directional pad*) con botones individuales al lado (Simons 2022).

Ese mismo año, en 1985, saldría para la Famicom *Super Mario Bros*, secuela del juego para máquinas recreativas *Mario Bros* y éste a su vez de *Donkey Kong*, que resultó ser un éxito de ventas e inició una de las franquicias más importantes de los videojuegos (Picard 2013). A EUA llegaría un año más tarde, en 1986, pero en ambos países logró ser un éxito total. Además, fue el primer videojuego cuyo objetivo era específicamente completar la historia, en lugar de conseguir la mayor cantidad de puntos posible, como en los juegos tipo arcade (Kohler 2016, capítulo 3). Dicha historia estaba originalmente ya en inglés, por lo que sólo hubo que traducir el manual de instrucciones (Kohler 2016, capítulo 8).

También en 1986 saldría, en Japón, un nuevo juego de Nintendo para la Famicom que revolucionó los videojuegos: *The Legend of Zelda*, el primer juego que no se acababa con la muerte del personaje jugador. Los cartuchos venían con una parte sobrescribible en la que se podía guardar la partida, y al morir el juego volvía al último punto de guardado. Además, esto permitía dejar la partida a medias y retomarla más adelante, algo que era necesario dada la longitud del juego (Kohler 2016, capítulo 3). Esto era posible también gracias al uso de una batería de litio en el propio cartucho. En cuanto a su localización, este juego sí necesitó una amplia traducción de su contenido, puesto que además del manual de instrucciones, el juego contaba con puzzles y pistas repartidos por el texto en pantalla, que se tradujo con un resultado bastante criticado (Kohler 2016, capítulo 8).

2.4.3. 1989-2001

En 1989 se lanzó al mercado japonés la primera consola portátil de Nintendo, la llamada Game Boy, que se vendería junto a su propia versión del famoso videojuego *Tetris* (Nintendo s.f.). Si bien era una consola tecnológicamente atrasada, utilizando una pantalla en blanco y negro en lugar de las pantallas a color habituales en la época, resultó ser un gran acierto puesto que esto le dio una duración de la batería de entre 10 y 30 horas (Simons 2022). Ese fue el momento en el que Nintendo se posicionó como líder

indiscutible en el mercado de las consolas portátiles (Consalvo 2016, 157). La Game Boy saldría al mercado en Europa un año más tarde, en 1990, y en el año 2000 se convertiría en la consola más vendida de todos los tiempos (Nintendo s.f.), hasta llegar a un total de 118,69 millones de unidades vendidas, situándola actualmente en el cuarto puesto (Tassi 2023). Uno de los aspectos más importantes del éxito de esta consola fue que, además de lograr venderse al público habitual hasta ese momento, fue una consola que tuvo un gran éxito entre los adultos (Scheff 1994, capítulo 13).

En 1990, motivados por la competición de las consolas Mega Drive de Sega y PC Engine de NEC, Nintendo lanzó al mercado una nueva consola: la Super Famicom, o Super NES, una consola de 16 bits (el doble que la Famicom original), que se lanzó a mercado con el videojuego *Super Mario World* y que fue otro éxito de ventas (Kohler 2016, capítulo 3). La SNES llegaría a Europa en julio de 1990, llegando a vender más de 46 millones de unidades en todo el mundo (Nintendo s.f.). Al igual que su predecesora, la SNES revolucionó los mandos de las consolas domésticas, esta vez introduciendo los botones L y R (Simons 2022).

También en 1990, en julio, se crearía una nueva filial de Nintendo Company Limited, Nintendo of Europe (NoE), basada en Grossostheim, Alemania (Nintendo, s.f.).

En 1991, Nintendo se convirtió en la empresa con más éxito de todo Japón, y entre 1988 y 1992 fue una de las empresas que más pagó a sus inversores de toda la Bolsa de Tokio. Además, en 1992 Nintendo ganó más dinero que todos los estudios de cine y las tres cadenas de televisión americanos combinados (Scheff 1994, capítulo 1).

En 1993, Nintendo of Europe establecería subsidiarias en Países Bajos, Francia, Reino Unido, Bélgica y, de especial interés para este trabajo, España (Nintendo s.f.).

A continuación, Nintendo lanzó al mercado el 23 de junio de 1996 su competidor contra la PlayStation: la Nintendo 64, que funcionaba a 64 bits y permitía un movimiento en 3D (Kohler, capítulo 3). La Nintendo 64 era la primera videoconsola de 64 bits y vendió más de 500.000 unidades en el primer día (Nintendo s.f.) Sin embargo, era técnicamente inferior a sus competidoras, además de insistir en utilizar un sistema de cartuchos y negándose a pasar a los novedosos CD-ROM, convirtiéndola en una consola exclusivamente de juegos producidos por ellos mismos y que terminó fallando en 2001

(Kohler 2016, capítulo 3). Antes de su fallo, sin embargo, salió a la venta en Europa en marzo de 1997, y logró vender 2,3 millones de unidades en su primer año (Nintendo s.f.). Al igual que sus predecesoras, la Nintendo 64 revolucionó el mercado de los mandos para consolas domésticas: en este caso, popularizando el uso de las palancas analógicas direccionales además de la cruceta direccional (Simons 2022).

También en 1996, en septiembre, saldría a mercado otra consola de Nintendo: la Game Boy Pocket, una versión de tamaño reducido en el 30 por ciento de la Game Boy de 1989. La siguiente versión sería la Game Boy Color, de 1998, que incluía una versión transparente (Nintendo s.f.) y era una consola retrocompatible con todos los títulos de la Game Boy pero que inició la andadura de las pantallas a color en las consolas portátiles de Nintendo (Simons 2022). El 21 de marzo de 2001 en Japón, Nintendo rompería récords con la (por aquél entonces) consola con más unidades vendidas más rápidamente de la historia, la Game Boy Advance (conocida como la GBA), que se lanzaría en EUA el 11 de junio y en Europa el 22 de junio (Nintendo s.f.).

2.4.4. 2001-2012

En 2001 mismo, el 14 de septiembre en Japón, Nintendo lanzó su siguiente consola doméstica: la Nintendo GameCube, un sistema basado en discos ópticos cuyo principal aliciente era su habilidad para conectarse a la última consola portátil de la compañía, la Game Boy Advance, donde Nintendo sí era líder de mercado (Kohler 2016, capítulo 3). La Nintendo Game Cube saldría en EUA el 18 de noviembre del mismo 2001 y el 3 de mayo de 2002 en Europa (Nintendo s.f.). La Nintendo GameCube fue la primera consola de Nintendo que dejó de utilizar cartuchos para sus juegos, pasándose a los mini-DVDs (Simons 2022).

La siguiente versión de la consola portátil GBA fue la Game Boy Advance SP, que salió a mercado en marzo de 2003, con iluminación frontal, pantalla abatible y batería recargable. La última versión de la Game Boy fue la Game Boy Micro, una microconsola retroiluminada que salió a finales de 2005 (Nintendo s.f.).

Sin embargo, antes de lanzar la Game Boy Micro, Nintendo sacó al mercado su siguiente gran línea de consolas portátiles con el anuncio a principios de 2004 y lanzamiento a finales del mismo año, en Japón y EUA, de la Nintendo DS, que llegó a Europa el 11 de marzo de 2005 y a España el 12 de ese mismo mes (Nintendo s.f.). La consola portátil Nintendo DS, que resultó un éxito de ventas gracias a su publicidad relacionada con la facilidad de juego, especialmente vendiendo a un público que se considera “casual gamers”, es decir, gente que juega a videojuegos de forma esporádica y que no suelen ser la audiencia de la mayoría de juegos grandes, como por ejemplo personas mayores, a las que se les vendía la facilidad de uso de la novedosa pantalla táctil (O’Riada 2007, 4-5). Sin embargo, la Nintendo DS no sería revolucionaria sólo por sus dos pantallas, una de ellas táctil, sino que también por su inclusión de un micrófono que se podía utilizar en algunos de sus videojuegos, como *Nintendogs*, para dar instrucciones por voz (Simons 2022).

En el año 2006, la Nintendo DS se convirtió en la consola portátil más vendida (Nintendo s.f.), título que aún mantiene hoy en día (Tassi 2023), y fue en ese mismo año que salió la primera variación de la familia de consolas Nintendo DS: la Nintendo DS Lite, una versión más ligera de la consola portátil (Nintendo s.f.).

También en 2006, Nintendo revolucionó otra vez el mercado de las consolas domésticas al lanzar el sistema Nintendo Wii, un sistema controlado por sensores de movimiento que se convirtió en una popular alternativa familiar a los complejos mandos de la competencia (O’Riada 2007, 2-3). Como es habitual, Nintendo volvió a romper moldes con su mando, que en esta ocasión se trataba de un sistema con control de movimientos visualmente muy parecido a un mando de televisor (Simons 2022).

En abril de 2009 llegó a Europa la siguiente consola portátil, la Nintendo DSi, con dos cámaras y nuevas funciones de sonido. Fue seguida el siguiente año por la Nintendo DSi XL, con un mayor tamaño tanto en sus pantallas como en su lápiz táctil. A principios de 2011 se revolucionaría el mundo de las consolas portátiles con el lanzamiento de Nintendo 3DS, una consola con gráficos 3D estereoscópicos en la propia pantalla, sin necesidad de gafas especiales. El siguiente año, 2012, vio el lanzamiento en julio de la siguiente consola: Nintendo 3DS XL, con un nombre autoexplicativo (Nintendo s.f.).

2.4.5. 2012-2017

Además de una consola portátil, 2012 fue el año de salida de otra consola doméstica: la Nintendo Wii U, la primera consola de alta definición de Nintendo (Nintendo s.f.). Si bien esta consola fue un fracaso, demostró el interés de Nintendo por crear mandos distintos, creando el mando con pantalla independiente y empezando sus pinitos en la hibridación de las consolas portátiles con las consolas domésticas (Simons 2022).

Por otra parte, 2012 fue el año en el que se realizó el primer Nintendo Direct europeo, un vídeo promocional en el que se anuncian nuevos juegos de Nintendo, acercando más a los fans y a la compañía (Nintendo s.f.).

La familia de consolas Nintendo DS siguió apostando fuerte, con la salida de Nintendo 2DS en octubre de 2012, una consola que permitía jugar a todos los juegos sacados para la Nintendo 3DS y posteriores sin las capacidades 3D de ésta pero a un precio más asequible (Nintendo s.f.).

En marzo de 2017 se lanzó a mercado la consola híbrida (portátil y doméstica) Nintendo Switch (Takeda 2020). Se trata de una consola con pantalla táctil LCD incorporada que puede conectarse a un televisor y jugar desde éste. Además, incluye mandos que pueden fijarse a la pantalla portátil o usarse de forma independiente, llamados *joy-con* (Simons 2022). A 7 de febrero de 2023, la Nintendo Switch había vendido 122.55 millones de unidades, convirtiéndose en la tercera consola más vendida de la historia, sólo por detrás de la Nintendo DS y la Sony PlayStation 2 (Tassi 2023). La familia de consolas Nintendo Switch creció en julio de 2019 con una versión completamente portátil, con una mayor duración de la batería, llamada Nintendo Switch Lite y en octubre de 2021 con Nintendo Switch OLED, con una pantalla OLED y el doble de espacio de almacenamiento interno (Simons 2022).

2.5. La saga Pokémon

2.5.1. Los inicios de la saga Pokémon

Pokémon es una saga cuyos videojuegos principales contienen aspectos de rol, coleccionables, competitividad, crianza de mascotas, habilidad y estrategia, entre otros, pero también cuenta con videojuegos *spin-off*, *manga*, *anime*, juego de cartas y múltiples productos de *merchandise* (Allison 2006, 192-193, 196). La franquicia de *Pokémon* incluye videojuegos principales, para sus consolas portátiles como la Game Boy, y videojuegos secundarios para éstas y otras plataformas, habitualmente centrados en distintos aspectos y mecánicas que desarrollan en mayor profundidad el universo *Pokémon* (Surman 2009, 160).

La trama principal *Pokémon* es la de un mundo imaginario en el que los niños pueden capturar monstruos y guardarlos a su lado, cuidarlos y entrenarlos, para que se vuelvan más poderosos (Allison 2006, 196). Si bien está ambientado en un lugar imaginado, y por lo tanto internacional y no-localizable a la vez (Allison 2006, 195), las localizaciones de cada “generación” (asociadas a cada juego principal) de la saga están basadas en lugares del mundo real, convertidos en lugares fantásticos con su propia fauna, flora y cultura (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 50). Por lo tanto, *Pokémon* existe en un mundo imaginario, alternativo y fantasioso, uno que se diseñó originalmente ya como un lugar sin nación y como un juego sin bordes (Allison 2006, 260). Estos lugares quasi-reales son en los que viven los llamados pokémon, o *pocket monsters*, inicialmente 151, que los niños se guardan en sus bolsillos. El objetivo es conseguir todos los pokémon disponibles en un juego, para lo que a veces es necesario interactuar con ellos y conseguir que evolucionen (Allison 2006, 196-197).

El primer videojuego de *Pokémon* se lanzó a mercado el 27 de febrero de 1996 para la consola Game Boy (The Pokemon Company s.f.; Nintendo s.f.) tras ser desarrollado durante seis años por Tajiri Satoshi y el resto de su equipo en Game Freak, y a finales de 1997 había vendido cuatro millones de copias, un número extremadamente alto en aquella época (Allison 2006, 197; Kohler 2016, capítulo 9). Inicialmente se consideró que sería un juego de popularidad modesta, dado que su consola estaba al final de su ciclo, pero en su lugar revivió el fenómeno Game Boy y poco después saldrían nuevas consolas como la Game Boy Advance (Allison 2006, 197-198).

Una de las particularidades de *Pokémon* es el hecho de que sus juegos principales cuentan con dos versiones, con distintos pokémon, para fomentar la interacción entre usuarios de distintas ediciones. Así, en febrero de 1996 se lanzaron a mercado dos juegos, *Pocket Monsters Red* y *Pocket Monsters Green* (que se localizarían como *Pokémon Red* y *Pokémon Blue*) (Allison 2006, 242; Kohler 2016, capítulo 9). Serían seguidos de un juego de cartas en octubre de ese mismo año y una serie de animación en abril de 1997 (The Pokémon Company s.f.). Considerado actualmente como la primera generación, *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* están ubicados en la región imaginaria de Kanto, basada en la región homónima de Japón (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 50).

2.5.2. La expansión mundial de Pokémon

Pese a ser un videojuego inicialmente pensado sólo para su distribución en Japón (Allison 2006, 239), en 1997 se exportaría el primer videojuego de *Pokémon* a Taiwán, Hong Kong y China, y en 1998 llegaría a Estados Unidos de América (Allison 2006, 199). En Europa, Pokémon se lanzó a mercado el 8 de octubre de 1999 (Nintendo s.f.). Sólo en EUA vendió 200.000 copias en las dos primeras semanas (Kohler 2016, capítulo 9). Inicialmente, *Pokémon* era un videojuego para niños pequeños y tenía un componente clave de comunicación (*tsuushin*) entre los niños, tanto dentro del juego a través de las funciones de batalla y de regalo como fuera de él a través de ayudas y descubrimientos colaborativos (Allison 2006, 203).

La localización de *Pokémon* para el público estadounidense se realizó con una clara voluntad de globalización del producto, intentando eliminar los indicadores de que se trataba de un producto japonés (Allison 2006, 239) no para esconder su origen, pero para lograr un mayor éxito de ventas (Allison 2006, 245-246). Inicialmente, NoA pidió la modificación visual del videojuego, especialmente en el rediseño de algunos de sus pokémon (Surman 2009, 160). Sin embargo, para el videojuego se llegó al acuerdo de no modificar el aspecto visual del juego, únicamente el aspecto textual (Allison 2006, 240). Por a ello, en la nomenclatura de pokémon y personajes estaba la mayor parte del esfuerzo del equipo de localización (Kohler 2016, capítulo 9). Así, se cambiarían la

mayoría de los nombres al inglés, salvo algunos tan importantes como el de Pikachu, emblema de la franquicia y cuyo nombre no se ha cambiado en la localización a ningún idioma (Allison 2006, 240). Así, por ejemplo, se cambió de nombre al pokémon inicial de fuego desde Hitokage hasta Charmander, el nombre del profesor Okido a Oak y el nombre de la líder de gimnasio Kasumi a Misty (Kohler 2016, capítulo 9).

A la hora de localizar *Pokémon* para EUA, el fundador y director de NoA, Arakawa Minoru, eligió importar el efecto *Pokémon* entero: videojuego, serie de animación, cartas, juguetes... (Allison 2006, 240) Sin embargo, la localización de la serie de animación sí contó con mucho más trabajo de adaptación y de eliminación del japonés y las referencias a la cultura japonesa, llegando a editar las imágenes para eliminar caracteres japoneses o incluso bolas de arroz de la comida de los protagonistas (Allison 2006, 246). Esta eliminación de la cultura japonesa también se replicó en los cambios textuales en los videojuegos, donde se sustituyeron las comidas por comidas occidentales hasta la tercera generación, o tercera zona, de *Pokémon*, con la aparición de la zona de Hoenn y la localización que mantuvo referencias a ramen y otras comidas japonesas (Schleijpen 2019, 33).

Además, empezando en la quinta generación, el universo Pokémon introdujo dos nuevos alfabetos a sus productos, ambos basados parcialmente en el alfabeto latín y parcialmente en los caracteres japoneses, hecho que permitió mostrar este único idioma en consiguientes productos localizados y dejar de eliminar el japonés (Schleijpen 2019, 36). Fueron estas versiones localizadas al inglés las que luego se exportaron a Europa, por lo que se considera que las versiones europeas de los productos de Pokémon son de tercera generación (Allison 2006, 248). Sin embargo, cabe destacar que gran parte de los cambios visuales que se realizaron a lo largo de las localizaciones de la serie de animación o de posteriores videojuegos se mantuvieron en el futuro para todas las versiones, incluyendo la original (Schleijpen 2019, 43).

2.5.3. Las siguientes entregas de Pokémon

En 1998 en Japón y 1999 en EUA se lanzó *Pokémon Amarillo Edición Especial Pikachu*, una versión de los primeros juegos con elementos sacados de la serie de animación,

como la importancia de Pikachu como motivo central y compañero visible en la pantalla. *Pokémon Amarillo* logró establecer un récord de ventas en mayor número de copias vendidas en una semana: 600.000 (Kohler 2016, capítulo 9). En 1999 también se lanzaron los primeros videojuegos *spin-off*, es decir, videojuegos de la saga de distintos géneros que no introducen pokémon nuevos: *Pokémon Snap* y *Pokémon Pinball* (Nintendo s.f.), además de tener una cooperación con el nuevo videojuego Super Smash Bros (Pokemon.com s.f.).

En el año 2000, *Pokémon Oro* y *Pokémon Plata* romperían el récord previo de *Pokémon Amarillo*, llegando a los 1,4 millones de copias vendidas en la primera semana (Kohler 2016, capítulo 9). Habiéndose publicado en Japón en noviembre de 1999 (The Pokémon Company s.f.), a Europa llegarían el 6 de abril de 2001, vendiendo un millón de unidades en el primer fin de semana de su lanzamiento y convirtiéndose en los videojuegos de venta más rápida en Europa del momento (Nintendo s.f.). *Pokémon Oro* y *Pokémon Plata* inician la segunda generación de *Pokémon*, incluyendo pokémon nuevos como Xatu (ネイティオ, Neitio) y, lo más importante, una nueva región: Johto, una región vecina de Kanto basada en la región nipona (también vecina del real Kanto) de Kansai, donde predominan las referencias a la cultura tradicional japonesa (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 54-55).

El 15 de marzo de 2002 sale a la venta la consola más pequeña del mundo, Pokémon Mini, con cuatro juegos entre los que se encontraban versiones “mini” de los juegos *Pokémon Party* y *Pokémon Pinball* (Nintendo s.f.).

En noviembre de 2003 en Japón y julio de 2003 en Europa sale a la venta *Pokémon Rubí* y *Pokémon Zafiro*, para la Game Boy Advance (The Pokémon Company s.f.; Nintendo s.f.). Estos dos juegos iniciarían la tercera generación de *Pokémon*, con criaturas nuevas como Mawile (クチート, Kuchiito) y otra nueva región: Hoenn, una región basada en la provincia de Kyushu y sus archipiélagos (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 58).

En otoño de 2004 se lanzaron *Pokémon Rojo Fuego* y *Pokémon Verde Hoja*, también para la Game Boy Advance (Nintendo s.f.), recreaciones de los juegos originales.

En septiembre de 2006 en Japón sale a la venta *Pokémon Diamante* y *Pokémon Perla* (The Pokémon Company s.f.), la cuarta generación. Con pokémon como Froslax (ユキメノコ, Yukimenoko), se ubicaría en la región ficticia de Sinnoh, basada en la última región nipona pendiente: Hokkaido (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 62-64).

En septiembre de 2010 se lanzan en Japón *Pokémon Negro* y *Pokémon Blanco* (The Pokémon Company s.f.), el inicio de la quinta generación. Por primera vez, un juego de *Pokémon* se inspiró en una región fuera de Japón: basándose en Nueva York y Nueva Jersey, esta generación se ubicaba en la región ficticia de Unova, zona multicultural por excelencia y hogar de pokémon como Chandelure (シャンデラ, Shandera) (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 65-67).

En febrero de 2012 salen para Nintendo DS los videojuegos *Pokémon Oro HeartGold* y *Pokémon Plata HeartSilver*. En octubre del mismo año salen *Pokémon Blanco 2* y *Pokémon Negro 2* para Nintendo DS (Nintendo s.f.). Todos ellos son recreaciones de juegos anteriores.

En octubre de 2013, acompañando el lanzamiento de la Nintendo 2DS, se publicaron *Pokémon X* y *Pokémon Y* (Nintendo s.f.). Es el primer lanzamiento simultáneo global de un videojuego de *Pokémon* (The Pokémon Company s.f.), e introduce la sexta generación. Siguiendo con las localizaciones internacionales, *Pokémon X* y *Pokémon Y* introducen la región de Kalos, basada en Francia y aún más multicultural que las entregas anteriores, además de pokémon como Hawlucha (ルチャブル, Ruchaburu) (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 68-70).

En noviembre de 2014 salen a la venta *Pokémon Rubí Omega* y *Pokémon Zafiro Alfa*, otras variaciones sobre los originales *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* (Nintendo s.f.).

En noviembre de 2016 sale a la venta *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*, para la 3DS (The Pokémon Company s.f.). Estos juegos fueron el origen de la séptima generación, que incluía pokémon como Kommo-o (ジャラランガ, Jararanga) y se ubicaba en la región de Alola, basada en Hawaii (Saldivar Lucero y Arteché Magaña 2017, 72, 77).

El primer juego de Pokémon para la consola Nintendo Switch sale en noviembre de 2018 bajo los títulos *Pokémon Let's GO, Pikachu!* y *Pokémon Let's GO, Eevee!*, siendo considerados como recreaciones de *Pokémon Amarillo* (The Pokemon Company s.f.).

En noviembre de 2019 salieron a la venta los videojuegos *Pokémon Escudo* y *Pokémon Espada* (The Pokemon Company s.f.). Formando parte de la novena generación, Pokémon Escudo y Pokémon Espada presentaron la región de Galar, basada en Reino Unido (Pávez 2022) y con pokémon como Wooloo (ウーラー, Uuruu) (McWhertor 2019).

Finalmente, en noviembre de 2022 salieron a la venta los videojuegos que ocupan este estudio, *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, para la Nintendo Switch (The Pokemon Company s.f.), que inicia la novena generación de la saga, siendo el noveno juego principal de ésta, y nos introduce a la novena región: Paldea, inspirada en la Península Ibérica (Pávez 2022).

3. Metodología

3.1. El proceso de realización del estudio

Para realizar este estudio, en primer lugar, se ha extraído el corpus de nombres propios de forma manual desde una copia de *Pokémon Escarlata*, que gracias al intercambio online puede incluir todos los nombres, además de material promocional en el caso del personaje exclusivo a *Pokémon Púrpura*, el profesor Turo. Así, se han extraído los nombres de los personajes no jugadores más relevantes a la historia, dejando de lado aquellos que simplemente pueblan el mundo (por razones de espacio y de acotación del trabajo), y los nombres de todos los 104 pokémon nuevos a esta entrega, ignorando aquellos que vienen de generaciones anteriores, como Pikachu. En segundo lugar, estos nombres se han clasificado en tablas (adjuntadas en el Anexo) indicando los tres idiomas de trabajo, y se han dividido según antropónimos y nombres de pokémon individuales en dos tablas distintas.

A continuación y siguiendo las estrategias de traducción según Fernández Costales (que se detallan en el siguiente apartado), se han clasificado los nombres según sus traducciones del japonés al inglés y del inglés al español. Una vez clasificados y para

facilitar la lectura, las tablas se han reordenado primeramente según la estrategia de traducción y secundariamente en orden alfabético en castellano. Además, se ha analizado la cercanía del nombre en castellano con respecto a los nombres en japonés y en inglés.

Finalmente, los resultados se presentan tanto en el formato de tabla como en gráficos circulares, presentando un análisis detallado no sólo de los resultados generales sino también de cada ejemplo individual. Para la traducción de la mayoría de idiomas se han utilizado las competencias lingüísticas propias, con ayuda puntual de los diccionarios en línea Jisho, Merriam-Webster, Diccionario de la Real Academia Española (RAE de ahora en adelante) y AULEX, además de la base de datos en línea Wikidex.

3.2. Estrategias de traducción según Fernández Costales

Para realizar el análisis, se seguirán las estrategias de traducción en videojuegos según Alberto Fernández Costales (2012), que las divide en domesticación y extranjerización, no traducción, transcreación, traducción literal, lealtad, pérdida de significación y estrategias de compensación, y censura. En esta teoría, se considera que el paradigma de traducción no tiene una dicotomía entre buenas y malas traducciones, sino que toda traducción se realiza en base al paradigma del *skopos* o la funcionalidad. Esta función principal de la traducción en videojuegos es mantener la experiencia de juego a la hora de adaptar el producto a sus diferentes *locales*, consiguiendo que éstos correspondan a una experiencia de juego similar a la original y que los jugadores puedan llegar con unas expectativas similares a las del juego original.

En un primer nivel, Fernández Costales (2012, 395-397) sigue la línea de Venuti (*The Translator's Invisibility*, 1995) y distingue entre las estrategias de la domesticación y la extranjerización de la traducción.

- Por una parte, la domesticación intenta que la obra traducida se acerque lo más posible a la cultura de destino; esta es una técnica habitual en la traducción de obras de Nintendo como *Super Mario Bros* y *Super Smash Bros Brawl*, en las que se adaptan nombres y bromas a sus distintos *locales*.

- Por otra parte, la extranjerización mantiene el estilo del producto original e intenta mantener (o incluso reforzar) las referencias a la cultura original (Fernández Costales 2012, 295-297), como en el caso de *Yakuza 3*, de Atlus, donde el nombre de los peces se mantuvo en el dialecto okinawense del japonés en su versión en inglés remasterizada (Mangiron 2021, 12). Recientemente, esta técnica se utiliza especialmente en obras donde el elemento cultural sea una parte inseparable de su diseño, como las referencias a la segunda guerra mundial de *Wolfenstein* o a la mitología japonesa de *Okami* (Mangiron 2016, 193).

Es habitual que las técnicas de domesticación se utilicen en mayor medida en obras internacionalizadas, mientras que las técnicas de extranjerización se utilizan en obras con una cultura muy marcada. Sin embargo, estas técnicas no son tan contrarias como parecen, y es habitual que se usen ambas en un mismo producto: por ejemplo, podrían extranjerizarse los visuales y domesticarse las bromas (Mangiron 2021, 4, 7). En este análisis, se clasificará cada nombre como puramente domesticado (adaptado al *locale* de España), anglicanizado (domesticado al *locale* de USA o UK y sin adaptar al *locale* de España) y extranjerizado (el original japonés, sin adaptar o reforzando el aspecto extranjerizante).

A continuación, Fernández Costales (2012, 397-401) describe las estrategias de traducción de la no traducción, la transcreación y la traducción literal.

- La no traducción se considera una técnica de traducción en la localización, parcialmente debido a su amplio uso. Esta técnica se define por el mantenimiento de términos específicos de la versión original en su versión localizada, y es habitual en nombres propios de objetos o armas, o incluso en los títulos de los propios juegos, como es el caso del título de la saga y el videojuego *Street Fighter*.
- La siguiente técnica de traducción en la localización es la transcreación, es decir, el uso de la creatividad para traducir libremente y sin depender del texto original. Recomendado por Mangiron y O'Hagan (2006, 15-20), este término sirve para definir aquellas traducciones que son más fieles al objetivo del juego que no al texto de éste, y es una técnica especialmente utilizada al tratar de pares de lenguas alejados entre sí y/o de situaciones en las que el espacio está restringido,

ambas situaciones que se dan a la hora de traducir un videojuego del japonés a las lenguas occidentales. Un gran ejemplo es el caso de la traducción de *Mario Kart Wii*, un juego de Nintendo, y sus vehículos, donde “Wild Wing” se convierte en “Alerón Chiflado” y “Dolphin Dasher” en “Velocidelfín” (Fernández Costales 2012, 400).

- Finalmente, se trata la técnica de la traducción literal, donde se traduce palabra por palabra el contenido al idioma de destino. Este tipo de traducción es especialmente común en videojuegos con un gran contenido de texto técnico, como los simuladores o los videojuegos de deportes o carreras, donde es imprescindible traducir de forma adecuada toda la terminología específica acerca de ruedas, motores y catalizadores, entre otros (Fernández Costales 2012, 400-401).

Estas tres técnicas se consideran las tres clasificaciones principales para el análisis de este estudio y se utilizarán para determinar el resultado de traducción de los nombres propios.

Finalmente, Fernández Costales (2012, 401-404) describe las estrategias de traducción de la lealtad, la pérdida de significado y la compensación, y la censura.

- Para empezar, existe la lealtad. En la definición de Fernández Costales (2012, 401), la lealtad es la constrictión traductológica por la que una obra derivativa debe traducirse de acuerdo a la traducción existente de la obra original. Por ejemplo, a la hora de traducir un videojuego de Superman, los traductores en España deberán utilizar la técnica de la no traducción para los nombres propios “Lois Lane” y “Smallville”, pero en Latinoamérica deberían traducirse por “Luisa Lane” y “Villa Chica”, según la traducción original de los cómics. Creemos que mantener la coherencia en la traducción de diversos videojuegos de una misma saga también podría considerarse lealtad. Sin embargo, para que se trate de un ejemplo de lealtad, es necesario que el nombre haya aparecido en anteriores ocasiones, y este trabajo se centra sólo en los nombres propios nuevos de esta entrega, por lo que no se analizará el uso de esta técnica de traducción en esta obra.

- La pérdida de significado es una realidad inescapable en la traducción, especialmente en los videojuegos dadas sus constricciones externas. Para paliar el efecto en el caso de sufrir pérdidas constantes de significado, existe la técnica de la compensación, en la que la traducción se refuerza en otros momentos para no perder carga emocional en su conjunto (Fernández Costales 2012, 402-403). Un ejemplo de esta técnica en un producto se halla en *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, donde el NPC Masao habla originalmente en el dialecto de las islas del sur de Japón. Al no recomendarse el uso de dialectos en videojuegos, en la traducción se perdió ese elemento humorístico, y se compensó haciendo al personaje extravagante a través de su mención de la hierba como “pelo” (Di Marco 2007, 6-7). Sin embargo, es imposible omitir completamente la traducción de un nombre propio, y se considera para este trabajo que los nombres propios son unidades semánticas demasiado pequeñas para permitir el uso de esta técnica.
- Para terminar, Fernández Costales (2012, 403-404) menciona la importancia de la técnica de la censura, es decir, la eliminación o mutación de un elemento para cumplir con las leyes del *locale* de destino. Si bien existen ejemplos de juegos que no se permiten en ciertos países, esta técnica se considera centrada en elementos mucho más grandes dentro de un título que no los nombres propios, por lo que tampoco se utilizará en este análisis.

4. Análisis

4.1. Traducción de antropónimos

4.1.1. Análisis detallado de los antropónimos

Albora

La profesora Albora es la profesora pokémon de *Pokémon Escarlata*, especializada en los pokémon del pasado. Vive en el Área Cero y es la madre del compañero de clase Damián.

Su nombre original, オーリム (Oorimu), viene del latín “olim” (Wikidex s.f.-a) y significa “en otro tiempo”, según el diccionario AULEX (s.f. definición 1). Su nombre en inglés,

Sada, proviene de la palabra española “pasada”, haciendo también referencia al pasado. El nombre de la profesora Alhora proviene del español “albor”, que la RAE (s.f.-a, definición 1 y 2) define como “comienzo o principio de algo”, haciendo referencia a su especialización como profesora de los pokémon del pasado.

Por ello, se puede decir que el nombre de Alhora, tanto en castellano como en inglés, es una transcreación para mantener la misma referencia a los tiempos pasados, que se relaciona con el área de estudio de la profesora. El resultado en español es una traducción domesticada, a igual distancia del japonés que del inglés.

Anán

Anán es uno de los cinco miembros del Team Star, una banda de estudiantes rebeldes, que lideran un escuadrón y una base cada uno. Es el líder del Escuadrón Segin.

El nombre en japonés de este personaje es ピーナ (Pinya), que viene del español “piña”, una fruta tropical. Su nombre en inglés, Giacomo, es un nombre típico italiano, pero guarda cierto parecido con el nombre científico de la piña, *ananas comosus* (Wikidex s.f.-b). El nombre de Anán, un nombre propio hebreo, parece provenir del español “ananás”, nombre de la planta de la piña y a veces también del fruto (RAE s.f.-a).

Así, da la impresión que los tres idiomas hacen referencia a la misma fruta, resultando en una transcreación del nombre Piña tanto al inglés como al español, manteniendo la asociación a la fruta, pero convirtiéndolo en nombres reales. El resultado en español es una traducción domesticada, a igual distancia del japonés que del inglés.

Araceli

Araceli una de los ocho líderes de gimnasio, personajes de alto nivel que presentan un reto para el personaje jugador. El gimnasio de Araceli es de tipo bicho y está ubicado en Pueblo Pirotín. Además, Araceli es la propietaria de la Confeitería Pastelarañas.

Su nombre original es カエデ (Kaede), un nombre femenino común que significa arce (Jisho s.f.-a). Su nombre en inglés, Katy, parece ser una transliteración libre del nombre en japonés. El nombre de Araceli es un nombre típico español, asociado a la Virgen de Araceli, patrona de Lucena, en Córdoba, zona en la que parece inspirado su pueblo, Pueblo Pirotín (Wikidex s.f.-c). Además, la raíz “Ara” podría estar asociada a los arácnidos, el tema de esta entrenadora tipo bicho.

Por ello, el nombre de Araceli se trata de un ejemplo del uso de la transcreación para lograr un efecto distinto al original, tanto en español como en la versión inglesa de Katy. El resultado en ambos idiomas es una traducción domesticada, a igual distancia del japonés que del inglés.

Brais

Brais es el líder del gimnasio de tipo planta, ubicado en Pueblo Altamía. Además, es un artista conocido tanto por sus pinturas como por sus esculturas.

El nombre original en japonés es コルサ (Colsa), del español “colza”, un tipo de col de la que se extrae aceite (RAE s.f.-b). Su nombre en inglés, Brassius, viene del nombre científico de la colza, *brassica napus*. En español, su nombre se convierte en el gallego Brais, que también guarda relación con el nombre científico de esta planta.

Así, se podría decir que otra vez nos encontramos con el ejemplo de la transcreación utilizada, una vez más, para transmitir el mismo concepto pese a utilizar palabras distintas. El resultado vuelve a ser una traducción domesticada pero mucho más cercana a la traducción inglesa.

Cayena

Cayena es uno de los cuatro miembros del alto mando de la Liga Pokémon, es decir, una entrenadora encargada de examinar a todos los estudiantes de Paldea que hayan superado los ocho gimnasios antes de la prueba final contra la Supercampeona de la Liga Pokémon. Cayena se especializa en pokémon de tipo tierra.

El nombre original japonés de Cayena es チリ (Chili), una clara referencia a la especia. En inglés se trata de Rika, en referencia a la paprika, y en español hace referencia a la cayena, una “especie muy picante” (RAE s.f.-c, definición 1).

Cayena nos proporciona otro ejemplo de un nombre transcreado en ambas lenguas, para poner un nombre que, al menos en español, sea más domesticado, pero siga representando una especie picante, en referencia quizá a los pokémon de tipo tierra o a su personalidad, por lo que la traducción al castellano está a la misma distancia del nombre japonés y del nombre inglés.

Cinio

Cinio es el tutor del personaje principal en la Academia Naranja en *Pokémon Escarlata* y la Academia Uva en *Pokémon Púrpura*. Además, es uno de los siete profesores de dichas academias, dando clases de biología, y el creador de la Pokédex de Paldea.

El nombre original de Cinio en japonés es ジニア (Zinnia), del español cinia, “Planta ornamental de la familia de las compuestas, de tallos ramosos, hojas opuestas y alguna vez verticiladas, y flores grandes y dobles de diverso color o de colores mezclados según las variedades” (RAE s.f.-d). Su nombre en inglés, Jacq, viene del nombre científico de la cinia común, *Zinnia elegans Jacq* (Wikidex s.f.), y del nombre propio Jacq. En español, Cinio es una variación de Cinia con el sufijo -o para denotar un nombre masculino.

Así, si bien el nombre español se parece mucho al original japonés, se puede considerar que volvemos a encontrarnos con un caso de transcreación, puesto que una traducción literal habría mantenido Cinia. Así, en ambos casos se trata de traducciones domesticantes, pero la traducción española es mucho más cercana a la japonesa.

Clavel

Clavel es el director de la Academia Naranja en *Pokémon Escarlata* y de la Academia Uva en *Pokémon Púrpura*. Resulta ser la misma persona que Cael.

Su nombre original en japonés es クラベル (Curaberu), y en inglés se traduce como Clavell. En español se llama Clavel, en los tres casos refiriéndose a la flor.

Así, el nombre de Clavel en español es una no traducción domesticante, puesto que el nombre original ya estaba en español (y, por consiguiente, es mucho más cercano el nombre entre estos dos idiomas). Para el inglés, en cambio, se trata de una transcreación fonética exotizante.

Cael

Cael es el apodo que utiliza el director Clavel para sus misiones de incógnito junto al personaje jugador y contra el Team Star. Curiosamente, nunca se ve a Cael luchando.

El apodo original en japonés del director Clavel es ネルケ (Neruke), del alemán Nelke, clavel (Wikidex s.f.-e). En lugar de seguir traduciendo el nombre a otros idiomas, el apodo en inglés es Clive, un nombre inglés común con una fonética parecida a Clavel. La misma técnica de transcreación se utiliza para el español Cael.

Así, mientras Clavel era una no traducción domesticante, Cael se trata de otra transcreación domesticante tanto para el inglés como para el castellano, aunque más cercanas estas dos entre sí que con el original.

Cloe

Cloe es la profesora de historia de las Academias Naranja y Uva, respectivamente, y una apasionada de las leyendas y los pokémon legendarios.

Su nombre original, レホール (Rahooru), viene del nombre francés del rábano picante, raifort. Su nombre en inglés, Raifort, se trata de una no traducción, mientras que su nombre en español, Cloe, hace referencia al nombre científico del rábano picante, *Cochlearia armoracia*, además de ser un nombre común de mujer (Wikidex. s.f.-f).

Así, el nombre de Cloe resulta otro ejemplo de transcreación en el que se intenta mantener una referencia al significado del nombre, domesticándolo en el proceso y alejándolo igualmente del japonés y del inglés.

Damián

Damián es un alumno de la misma academia a la que va el personaje jugador y, aunque sea de un curso superior, comparten algunas clases, como la de hogar. Es el hijo de la profesora Alhora en *Pokémon Escarlata* y del profesor Turo en *Pokémon Púrpura*, y le apasionan las especias ocultas.

Originalmente en japonés su nombre es ペパー (Pepaa), que podría referirse a un pimiento o ser un acortamiento de la palabra ペパーミント (Pepaaminto) (Jisho s.f.-b), proveniente del nombre inglés de la menta piperita. En inglés, su nombre es Arven, que proviene del nombre científico de la menta silvestre, la *Mentha arvensis*. En español, Damián es un nombre común masculino, y podría ser un juego de palabras con las lamiáceas, la familia de plantas que incluye a las mentas (Wikidex s.f.-g).

Por ello, se puede decir que Damián es otro producto de la transcreación domesticante, tanto en español como en inglés, pese a que todas estén a la misma distancia entre sí.

e-Nigma

e-Nigma es la líder del gimnasio de tipo eléctrico situado en Ciudad Leudal. Además, es una famosa creadora de contenido para las redes sociales de Paldea.

El nombre original de e-Nigma es ナンジャモ (Nanjamo), que proviene de la frase ナンジャモンジャ (Nanjamonja), o “¿qué es esto?”. En inglés, su nombre se convierte en Iono, una referencia a los iones y a la expresión “I ‘unno”, o “no lo sé”. Finalmente, en castellano es e-Nigma, jugando con la palabra enigma y el prefijo de electrónico, -e.

Así, nos encontramos ante otro caso de transcreación domesticante, donde se compensa la pérdida de significado a través de la creación de una nueva referencia más parecida a la referencia inglesa que a la original.

Erin

Erin es la líder del Escuadrón Caph, del Team Star. Está especializada en pokémon de tipo lucha.

Su nombre original es ビワ (Biwa), que significa níspero (Jisho s.f.-c), manteniendo la relación con las frutas que se ha visto en Anán, otro miembro del Team Star. Su nombre en inglés, Eri, provendría del nombre científico del níspero, *Eriobotrya japónica*, y el nombre en castellano, Erin, sería una derivación del nombre en inglés.

Por lo tanto, se puede considerar que el nombre español de Erin es una transcreación domesticante realizada a través de la traducción inglesa.

Fuco

El líder de gimnasio de tipo agua, ubicado en Ciudad Cántara, Fuco es también un reconocido chef en la región de Paldea, con su restaurante El palacio de Fuco.

El nombre original de Fuco en japonés es ハイダイ (Haidai), del chino “海帶” (hǎidài), que significa algas marinas. En inglés, su nombre es Kofu, derivado del alga kombu, y en castellano es Fuco, derivado del género de algas *Fucus* (Wikidex s.f.-h).

Así, el nombre en español de Fuco se puede considerar que es una transcreación, manteniendo la referencia original a las algas del japonés y a la misma distancia entre ambos nombres.

Grusha

Grusha es el líder de gimnasio de Sierra Napada y, como tal, está especializado en pokémon de tipo hielo. Antiguamente era un profesional del *snowboarding*.

El nombre original en japonés es グルーシャ (Grusha), que se ha mantenido igual en inglés y en castellano. Grusha significa pera en ruso (Wikidex s.f.-i).

El caso de Grusha nos revela una instancia de no traducción, en la que las dos traducciones se han mantenido igual de extranjerizantes.

Gus

Gus es el líder del Escuadrón Ruchbah, del Team Star, y se especializa en pokémon de tipo hada.

El nombre original de Gus es オルティガ (Orutiga), de la palabra española “ortiga”. En inglés, el nombre cambia a Ortega, un apellido español. Sin embargo, en castellano y siguiendo la línea de múltiples otros nombres proviene del nombre científico de la ortiga, la *Urtica angustifolia*, de la que se saca el nombre común masculino Gus (Wikidex s.f.-j).

Así, el nombre de Gus vuelve a ser producto de una transcreación domesticante que se aleja por igual del japonés y del inglés.

Henzo

Henzo es el líder del Escuadrón Tsih, del team Star. Se especializa en pokémon de tipo veneno.

Su nombre original en japonés es シュウメイ (Shuumei), que viene de しゅうめいぎく (shuumeigiku), la anémona de Japón (Jisho s.f.-d). Su nombre en inglés, Atticus, viene del nombre científico de la anémona hepática (*Anemone hepatica*), mientras que el nombre en castellano, Henzo, viene del nombre científico de la anémona japonesa (*Anemone hupehensis*) (Wikidex s.f.-k).

Por eso, en ambos casos nos encontramos con un nuevo caso de transcreación, en este caso exotizante o extranjerizante, que se mantiene a la misma distancia del japonés que del inglés.

Hesperio

Hesperio es el profesor de arte de la Academia Naranja o Uva y un miembro del Alto Mando de la Liga Pokémon de Paldea. Está especializado en pokémon de tipo dragón.

Originalmente su nombre en japonés es ハッサク (Hassaku), un tipo de naranja (Jisho s.f.-e). Su nombre en inglés es Hassel, una variación fonética sobre su nombre japonés

y un nombre real inglés. Su nombre en castellano, Hesperio, sigue la línea del inglés y también manipula la fonética para lograr un nombre similar.

Así, se trata de otro ejemplo de transcreación fonética, en el que el resultado domesticante se consigue gracias a la mayor cercanía con el nombre inglés.

Hugo

Hugo es el profesor de hogar de las Academias Naranja y Uva, y un apasionado del dulce.

Su nombre original es サワロ (Sawaro), de la palabra española “saguaro”, un tipo de cactus (RAE s.f.-e). En inglés se mantiene el nombre, como Saguaro, pero en castellano el nombre es Hugo, un nombre común de hombre.

Por ello, este es otro caso de transcreación en el que se pierde la información. Es un nombre domesticante, y a igual distancia del inglés que del japonés.

Kendra

Kendra es la profesora de combate de las Academias Naranja y Uva, además es ayudante en el gimnasio de Pueblo Alfono, dado que es amiga íntima de su líder, Tuli. Kendra se especializa en los pokémon de tipo lucha y desea mejorar sus habilidades de cocina.

Su nombre original es キハダ (Kihada), del japonés “黄蘗” (kihada), árbol de Amur (Jisho s.f.-f). Siguiendo la misma estrategia que en otros nombres anteriores, el nombre inglés, Dendra, proviene del nombre científico de esta planta: *Phellodendron amurense* (Wikidex s.f.-l). El nombre en castellano es una transcreación fonética del nombre inglés para convertirlo en un nombre real femenino.

Así, podemos concluir que el nombre de Kendra se ha creado en base a una transcreación fonética domesticante del inglés Dendra.

Laureano

Laureano es el líder del gimnasio de tipo normal, en Pueblo Mestura, y un miembro del Alto Mando de la Liga Pokémon especializado en pokémon de tipo volador. Es un oficinista tímido.

Originalmente, Laureano se llama en japonés アオキ (Aoki), por el laurel japonés o 青木 (aoki) y por el nombre común Aoki (Jisho s.f.-g). Su nombre en inglés es Larry, tanto por el nombre común como diminutivo de Larry, y su nombre en español es Laureano, también asociado a un nombre común y al laurel.

Por lo tanto, es otro caso de transcreación en la que el nombre español domestica a través del inglés.

Lima

Lima es la líder de gimnasio de Pueblo Hozkailu, especializada en pokémon de tipo fantasma. Es una rapera profesional, y heredó el gimnasio de su hermana mayor Mila, la profesora de la Academia.

Su nombre original es ライム (Raimu), que puede ser la transliteración de las palabras inglesas rime o lime (Jisho s.f.-h). Así, en inglés su nombre es Ryme, que proviene del inglés “rhyme”, rima, y en castellano es Lima, como la fruta.

Por ello, se puede considerar que tanto el inglés como el español son traducciones literales directas del japonés y con una voluntad domesticante.

Melo

Melo es la última líder del Team Star, concretamente del Escuadrón Schedar. Está especializada en pokémon de tipo fuego.

Originalmente su nombre en japonés es メロコ (Meroco), por la palabra española “melocotón”, en referencia a la fruta. Su nombre en inglés es Mela, en referencia a la

misma palabra, pero cambiando el sufijo típicamente masculino -o por el femenino -a. En español, su nombre es Melo, volviendo al origen asociado al melocotón.

Así, se puede considerar que se trata de un ejemplo de transcreación domesticante, donde el nombre español proviene directamente del nombre japonés.

Mencia

Mencia es la delegada de la clase del personaje jugador en las Academias Naranja y Uva, respectivamente. Hace a la vez las funciones de amiga y de rival del personaje protagonista, y le apasionan los combates pokémon.

Su nombre en original en japonés es ネモ (Nemo), que viene del nombre científico de la familia de las Nemophila. Su nombre en inglés, Nemonia, también proviene de ahí, mientras que el nombre en español, Mencia, proviene del nombre científico de un tipo de Nemophila concreto, la Nemophila menziesii, además de ser un nombre común femenino en la época medieval y una variedad de uva típica de España (Wikidex s.f.-m).

Por ello, es posible creer que se trata de otro caso de transcreación domesticante y que el nombre en castellano está a igual distancia del japonés que del inglés.

Mila

Mila es la profesora de matemáticas de las Academias Naranja y Uva. Es la hermana mayor de la líder de gimnasio Lima, y ella misma solía ser la líder del gimnasio de Pueblo Hozkailu, especializándose en tipo roca, hasta que decidió abandonar el puesto y convertirse en profesora.

El nombre original de Mila era タイム (Taimu), que puede significar tiempo o tomillo (Jisho s.f.-i, definiciones 1 y 2) y rima con el nombre de su hermana, ライム (Raimu). En inglés, su nombre se ha transcreado como Tyme, de thyme, tomillo, que también rima con Ryme. Finalmente, en castellano su nombre es Mila, que también podría provenir del tomillo, pero adaptado a un nombre real. Además, tiene las consonantes invertidas con respecto a su hermana, Lima.

Así, nos encontramos ante otro caso de transcreación, especialmente en el castellano, que se mantiene a equidistancia de ambos idiomas.

Mimí

Mimí es la enfermera de las Academias Naranja y Uva. Además de curar a pokémon y estudiantes, está estudiando para convertirse en la profesora de salud.

Su nombre en japonés original es ミモザ (Mimoza), el nombre en japonés de la mimosa (Jisho s.f.-j), un tipo de planta. En inglés, su nombre pasa a Miriam, un nombre común de mujer y en castellano pasa a ser Mimí, también un nombre común, pero con mayor referencia a la mimosa.

Por lo tanto, se puede considerar que nos hallamos ante otro caso de transcreación, donde el nombre en castellano bebe de los nombres tanto en japonés como en inglés.

Noa

Noa es una estudiante extranjera (de Galar) del mismo curso que el personaje jugable protagonista, pero está en otra clase, por lo que mayoritariamente aparece a través de la historia principal y de la ruta Stardust, donde ayuda al personaje jugador a vencer a los líderes de los escuadrones del Team Star gracias a sus habilidades informáticas. Resulta ser Casiopea, la Autoridad Suprema del Team Star.

Originalmente su nombre es ボタン (Botan), que significa peonía (Jisho s.f.-k segunda clasificación). Su nombre en inglés es una transcreación de la palabra peony, peonía, creando el nombre común Penny. En castellano, el nombre Noa es también un nombre común que podría considerarse que también proviene del final de peonía.

Así, nos volvemos a encontrar ante un caso de transcreación, donde otra vez el castellano parece estar más cercano al inglés que al original japonés.

Casiopea

Casiopea es el nombre bajo el que se esconde la Autoridad Suprema del Team Star, que en realidad es Noa.

Su nombre original en japonés es カシオペア (Cashiopea), de la constelación. Igualmente, el nombre en inglés es Cassiopeia, y en castellano se trata de Casiopea.

Por ello, podemos decir que se trata de un caso de traducción literal en todos los idiomas, por lo que están a igual distancia entre sí.

Pola

Pola es una niña que forma parte del Alto Mando de la Liga Pokémon. Se especializa en pokémon de tipo acero.

Originalmente, el nombre de Pola es ポピー (Popii), que significa amapola en japonés (Jisho s.f.-l). Su nombre en inglés Poppy, siendo este una traducción literal desde el japonés. Finalmente, su nombre en castellano, Pola, proviene también de amapola.

Así, podemos ver como el nombre en castellano de Pola es una transcreación basada en el mismo concepto que el nombre original, pero acortándolo, algo que no hace ninguno de los otros dos idiomas.

Ságita

Ságita ocupa el puesto de Supercampeona de la Liga Pokémon, es decir, que es la última persona a la que hay que vencer para lograr el título de Campeón de Paldea, otorgado por la Liga Pokémon. A diferencia de sus subordinados, no se especializa en ningún tipo de pokémon. Además, es la Superintendente de las Academias Naranja y Uva, respectivamente.

El nombre original de Ságita es オモダカ (Omodaka), el nombre japonés de la *Sagittaria trifolia*, una planta (Jisho s.f.-m). Su nombre en inglés es Geeta, que podría ser una transcreación basándose en dicho nombre científico. También del nombre científico proviene el nombre en castellano, Ságita.

En esta ocasión podemos volver a observar la transcreación de nombres de plantas usando sus nombres científicos, que tanto se ha visto a lo largo de esta sección, donde el castellano vuelve a estar más cercano al inglés.

Silvio

Silvio es el profesor de lingüística de las Academias Naranja y Uva, respectivamente. Aunque no tiene un tipo de pokémon favorito en combate, fuera de él parece sentir debilidad por los pokémon de tipo eléctrico. Le otorga un pokémon de la región de Galar al personaje jugador.

Su nombre original es セイジ (Seiji), que podría ser una representación del nombre catalán “Sergi” o del nombre ruso “Sergei”, pero que es también la traducción de “salvia”, el tipo de planta, al japonés (Jisho s.f.-n). Su nombre en inglés es Salvatore, un nombre italiano común y también posiblemente un derivado del nombre “salvia”. Finalmente, en castellano Silvio es un nombre común español, que también comparte fonemas con la salvia.

Por ello podemos considerar que estamos ante otro ejemplo de transcreación, en este caso tanto a la hora de centrarse en el mismo significado como a la hora de darle una nueva fonética y adaptarlo a un nombre real.

Tuli

Tuli es la líder del gimnasio de Pueblo Alforno. Se trata de una maquilladora profesional que se especializa en pokémon de tipo psíquico. Es amiga de la profesora Kendra.

Originalmente se llama リップ (Rippu), que puede significar labios o ser la parte posterior de la palabra チューリップ (chuurippu), tulipán. Así, el nombre en inglés, Tulip, tendría el mismo significado, y el nombre en castellano, Tuli, no sólo mantendría el significado sino también el truncamiento.

Así, se puede considerar que Tuli es un ejemplo de transcreación directamente del japonés, donde en lugar de truncar la palabra Tulipán en su última parte, la acorta en sólo su parte inicial.

Turo

El profesor Turo es el profesor pokémon de *Pokémon Púrpura*, especializado en los pokémon del futuro. Vive en el Área Cero y es el padre del compañero de clase Damián.

Su nombre en japonés es フトゥー (Futuu), un truncamiento de la palabra española “futuro”. Su nombre en inglés y en castellano es el mismo: Turo, que podría parecer un diminutivo de Arturo pero que resulta ser otro truncamiento de Futuro, haciendo referencia a la especialización de este profesor.

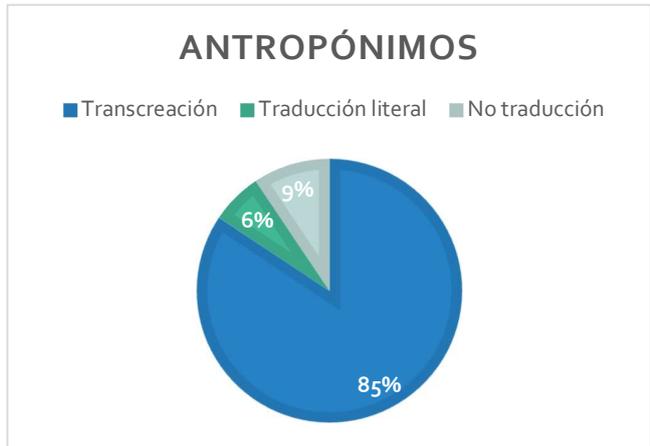
Por ello, se puede considerar que nos encontramos ante una transcreación del japonés al inglés con una posterior no traducción del inglés al español.

4.1.2. Conclusiones sobre los antropónimos

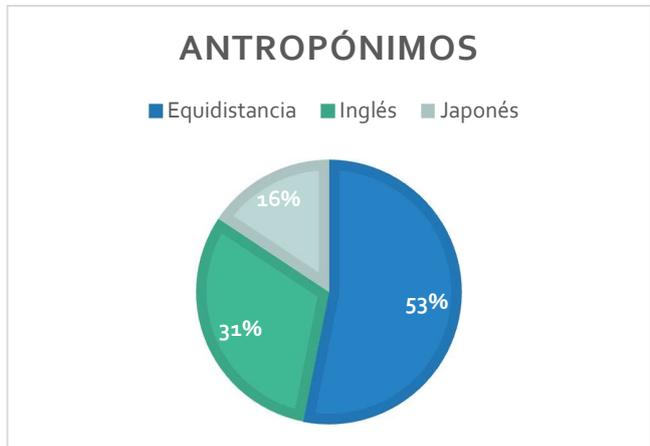
En estudios como el de Nil Mestre (2022) sobre antropónimos en los juegos anteriores de la saga *Pokémon*, se pudo observar como las dos primeras generaciones acostumbraban a utilizar técnicas de no traducción (profesor Oak, profesor Elm) desde el inglés, mientras que, durante las dos siguientes generaciones, la tercera y la cuarta, se prefirieron las técnicas de traducción literal desde el inglés (profesor Abedul, profesor Serbal). A partir de la quinta generación, se empiezan a utilizar técnicas de transcreación, creando un nombre propio, pero siguiendo la tradición inglesa de los nombres de árboles (profesora Encina) (Nil Mestre 2022, 35-36).

Para este estudio y como se ha podido observar, *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* cuentan con un total de 30 personajes no jugadores (más dos apodos para un total de 32 antropónimos) que son relevantes a la historia.

De todos ellos y mirando al nombre en castellano, 27 siguen distintos modelos de transcreación, como la creación de un nuevo nombre con un significado parecido (Albora, Blais...) y la creación de un nuevo nombre con un sonido parecido (Cinio, Mimí...). De todos ellos, 3 son una no traducción (Clavel, Grusha, Turo) y 2 son una traducción literal (Lima, Casiopea).



De los 32 antropónimos en castellano, 17 están a equidistancia entre el japonés y el inglés, 10 están más cerca de la traducción inglesa que del original japonés y 5 están más cerca del original japonés que de la traducción inglesa.



Por lo tanto, se puede deducir que la mayoría de antropónimos de *Pokémon*

Escarlata y *Pokémon Púrpura* se traducen mediante la técnica de la transcreación, y que mientras ya no se realiza una traducción desde el inglés, sigue percibiéndose una alta inferencia de esta lengua en la traducción de antropónimos.

4.2. Traducción de nombres de pokémon

4.2.1. La no traducción de los nombres de pokémon

Si bien es habitual que no se traduzcan los nombres de pokémon del inglés al castellano (Nil Mestre 2022, 41-42), *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Violeta* representan la primera vez que se traducen nombres de pokémon. Cabe destacar que en otros idiomas, como la traducción al francés o al alemán, los nombres de pokémon si se traducen y localizan. Para una mayor practicidad, aquí se detallan a grandes rasgos y con un par de ejemplos

todos los nombres que no se traducen desde el inglés, y a continuación se realizará el análisis detallado de los que sí se traducen.

Esta entrega doble cuenta con 89 pokémon nuevos de esta generación cuyo nombre no se traduce desde el inglés hasta el español. Sin embargo, estos sí se traducen desde el japonés al inglés. Estos 89 pokémon incluyen pokémon iniciales, pokémon normales y pokémon legendarios, como en entregas anteriores.

La gran mayoría de los nombres de pokémon (83 de 89) que luego no se traducirán al castellano son nombres que se transcriben desde el japonés hasta el inglés, es decir, nombres anglicanizados. Por ejemplo, nos encontramos con los tres pokémon iniciales: Sprigatito, el gato de tipo planta; Fuecoco, el cocodrilo de tipo fuego, y Quaxly, el pato de tipo agua. El nombre de Sprigatito viene de la palabra inglesa “sprig”, rama, y de la voz española “gatito”, mientras que el original japonés es ニャオハ (Nyaoja), que viene de la onomatopeya japonesa “nya” para “miau” y de la palabra española “hoja”. Por su parte, Fuecoco es la combinación de “fuego” y “cocodrilo”, ambas voces españolas, pese a que su nombre original sea ホゲータ (Hogaator), de las voces inglesas “hot” y “alligator”. Finalmente, Quaxly parece provenir de la onomatopeya inglesa para los patos, “quack”; la palabra inglesa “wax” para cera de pelo y la voz inglesa “duckling”, patito. Su nombre original es クワッス (Kuwassu), que parece originar de la onomatopeya クワック (kuwakku) y la palabra japonesa ワックス (wakkusu), que también significa cera.

Por otra parte, existen cuatro ejemplos de traducción literal del japonés al inglés. Se tratan del pokémon normal Scovillain (スコヴィラン, Sukoviran) y de los pokémon legendarios Chi-Yu, Chien-Pao y Ting-Lu, originalmente イーユイ (Yiyui), パオジアン (Paojan) y デインルー (Dinruu) respectivamente. Como se puede ver, estos son todos casos de nombres extranjeros (uno en inglés y tres en chino) que se mantienen y sólo se adaptan a las características de escritura del inglés.

Finalmente, existen dos ejemplos de no traducción: los pokémon legendarios Koraidon (コライドン, Koraidon) y Miraidon (ミライドン, Miraidon). Estos nombres tienen significados en japonés: 古来 (korai) significa antiguo y 未来 (mirai) significa pasado, asociándolos cada uno al tema principal de su título de origen, *Pokémon Escarlata* y

Pokémon Púrpura respectivamente, pero esta información se pierde en las ediciones en inglés y en castellano.

Sin embargo, además de estos 89 nombres que no se traducen, existen en *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* un total de 14 nombres de pokémon que difieren en castellano de los nombres en inglés: se trata de los nombres de los pokémon paradoja, una novedad de la novena generación.

4.2.2. Análisis detallado de los nombres de los pokémon paradoja

Bramaluna

Bramaluna es un pokémon paradoja del pasado de tipo dragón/siniestro, con forma de luna.

El nombre original de Bramaluna es トドロクツキ (Todorokutsuki), que proviene del verbo japonés 轟く (todoroku) para rugir (Jisho s.f.-o) y el sustantivo 月 (tsuki) para luna. El inglés Roaring Moon es una traducción literal al inglés, al igual que lo es el castellano Bramaluna.

Así, podemos decir que en este caso nos encontramos ante una traducción literal tanto del japonés al inglés como del japonés o inglés al castellano.

Colagruto

Colagruto es un pokémon paradoja del pasado de tipo hada/psíquico, con una cola que le sale de la cabeza.

Su nombre en japonés es サケブシッポ (Sakebushippo), una combinación de 叫ぶ (sakebu), el verbo “gritar” (Jisho s.f.-p) y 尻尾 (shippo) (Jisho s.f.-q), el sustantivo “cola”. Su nombre en inglés es Scream Tail, y en castellano se convierte en Colagruto.

En este caso volvemos a encontrarnos ante una traducción literal del japonés al inglés y también del japonés o inglés al castellano.

Colmilargo

Colmilargo es un pokémon paradoja del pasado de tipo tierra/lucha, relacionado con Ferrodada y parecido a un mamut.

Originalmente su nombre es イダイナキバ (Idainakiba), que proviene del adjetivo japonés 偉大 (idai), que significa grande o magnífico; el sufijo -na para modificar el sustantivo (Jisho s.f.-r) y el sustantivo 牙 (kiba), que significa colmillo (Jisho s.f.-s). Además, su nombre en inglés es Great Tusk y en castellano es Colmilargo.

Así, nos encontramos con que el inglés es una traducción literal del japonés, pero que en castellano se realiza una transcreación, cambiando el magnífico por un largo y alejándolo de ambas lenguas por igual.

Ferrocuello

Ferrocuello es un pokémon paradoja del futuro de tipo siniestro/volador que destaca por tener tres cuellos largos con tres cabezas en total.

Su nombre original es テツノコウベ (Tetsunokoube), que proviene del sustantivo 鉄 (tetsu), que significa hierro; la partícula no que funciona como el sufijo inglés 's y el sustantivo 首 (koube), que significa cabeza. Cabe destacar que la estructura 鉄の (tetsuno) se mantendrá en todos los pokémon paradoja del futuro. Su nombre en inglés es Iron Jugulis, de hierro y la palabra jugulis, plural de jugulum, yugular de un pájaro (Merriam-Webster s.f.). En castellano, el nombre de Ferrocuello proviene de ferro, una voz anticuada para hierro, y cuello.

Por lo tanto, podemos decir que nos encontramos ante un caso en el que el nombre inglés procede de una transcreación del nombre japonés, y el nombre inglés representa una traducción literal del nombre japonés.

Ferrodada

Ferrodada es un pokémon paradoja del futuro de tipo tierra/acero, relacionado con Colmilargo y parecido a un elefante y a un tanque.

Originalmente, Ferrodada se llama en japonés テツノワダチ (Tetsunowadachi). Aquí, 轍 (wadachi) significa rodada, es decir, “[s]eñal que deja impresa la rueda de un vehículo en el suelo por donde pasa” (RAE s.f.-f). Su nombre en inglés es Iron Treads, con el mismo significado, y en castellano es Ferrodada, de “ferro” y “rodada”.

En este caso nos encontramos con un curioso juego de palabras en el castellano, que lleva a la traducción más allá de la traducción literal y lo convierte en transcreación, basándose tanto en el japonés como en el inglés, dado que este último es una traducción literal del primero.

Ferropaladín

Ferropaladín es un pokémon paradoja del futuro de tipo hada/lucha, con aspecto humanoide y una lanza.

Su nombre original es テツノブジン (Tetsunobujin), donde 武人 (bujin) significa guerrero (Jisho s.f.-t). En inglés su nombre es Iron Valiant, de valiente, y en castellano es Ferropaladín.

Así, nos volvemos a encontrar ante una transcreación, donde la palabra japonesa guerrero se ha domesticado al concepto de un paladín.

Ferropalmas

Ferropalmas es un pokémon paradoja del futuro de tipo lucha/eléctrico y de aspecto humanoide, con la figura de un luchador de sumo y unas grandes manos.

Originalmente su nombre es テツノカイナ (Tetsunokaina), donde 腕 (kaina) significa brazo (Jisho s.f.-u). Su nombre en inglés es Iron Hands, y en castellano se convierte en Ferropalmas.

En este caso volvemos a encontrarnos con una transcreación al inglés que luego se convierte en una traducción literal al castellano.

Ferropolilla

Ferropolilla es un pokémon paradoja del futuro de tipo fuego/veneno y con aspecto de polilla. Está relacionado con Reptalada.

Su nombre original es テツノドクガ (Tetsunodokuga), donde 毒蛾 (dokuga) se refiere a un tipo de polilla venenosa (Jisho s.f.-v). Su nombre en inglés se convierte en Iron Moth, perdiendo la referencia al veneno, al igual que en castellano, que es Ferropolilla.

Así, estamos ante otra traducción literal del inglés al castellano, pese a que del japonés al inglés fuera un caso de pérdida de significado en la traducción literal.

Ferropúas

Ferropúas es un pokémon paradoja del futuro de tipo roca/eléctrico. Parece un dinosaurio o un monstruo gigante al estilo de Godzilla.

El nombre original de Ferropúas es テツノイバラ (Tetsunoibara), donde 茨 (ibara) significa púas (Jisho s.f.-w). Su nombre en inglés es Iron Thorns, también manteniendo la referencia a las púas, como el castellano Ferropúas.

Por ello, se puede considerar que estamos ante otra traducción literal desde el japonés tanto al inglés como al castellano.

Ferrosaco

Ferrosaco es un pokémon paradoja del futuro de tipo hielo/agua, con aspecto de pingüino y que lleva un saco.

Su nombre en japonés es テツノツツミ (Tetsunotsutsumi), donde 包み (tsutsumi) significa paquete. En inglés se llama Iron Bundle, siendo bundle una acepción de 包み, mientras que en castellano se llama Ferrosaco, que no es una acepción del mismo.

Así, nos encontramos con una transcreación por parte de la traducción al castellano, alejándola de la traducción literal del japonés al inglés.

Furioseta

Furioseta es un pokémon paradoja del pasado de tipo planta/siniestro. Parece un hongo con dos escudos en las manos.

El nombre original en japonés de Furioseta es アラブルタケ (Araburutake), que proviene 荒ぶる (araburu), violento (Jisho s.f.-x) y de 茸 (take), seta. Su nombre en inglés es Brute Bonnet, donde brute es bruto y bonnet es un tipo de gorro, parecido al sombrero de una seta. En castellano es Furioseta, de furiosa y seta.

Así, podemos decir que nos encontramos ante otro ejemplo de transcreación, donde el español Furioseta es un juego de palabras de la traducción literal del japonés, seta furiosa.

Melenaiteo

Melenaiteo es un pokémon paradoja del pasado de tipo fantasma/hada. Se trata de un fantasma con el pelo muy largo y en forma de alas.

Su nombre original es ハバタクカミ (Habatakukami), de 羽ばたく (habataku), aletear, y 髪 (kami), pelo. Su nombre en inglés es Flutter Mane, del verbo aletear y el sustantivo melena. En castellano viene Melenaiteo, también de melena y aletear.

Así, podemos decir que nos encontramos ante un juego de palabras que convierte un significado literal en una transcreación realizada desde el inglés.

Pelarena

Pelarena es un pokémon paradoja del pasado de tipo eléctrico/tierra con forma de tres peludos imanes.

Originalmente el nombre de Pelarena en japonés es スナノケガワ (Sunanokegawa), que viene del sustantivo 砂 (suna), que significa arena; la partícula “no” descrita anteriormente y 毛皮 (kegawa), pelaje (Jisho s.f.-y). Su nombre en inglés es Sandy Shocks, donde “sandy” es arenoso y “shocks” puede hacer referencia a mechones de pelo o a descargas eléctricas. En castellano es Pelarena, de pelo y arena.

Así, podemos decir que nos encontramos ante otro ejemplo de traducción literal del inglés, siguiendo la decisión de cambiar pelaje por pelo.

Reptalada

Finalmente, Reptalada es un pokémon paradoja del pasado de tipo bicho/lucha, parecido a una polilla. Está relacionado con Ferropolilla.

Su nombre original es チヲハウハネ (Chiwohauhane), que viene del japonés 地を這う (chiohau), serpentear (Wikidex s.f.-n) y 羽 (hane), que significa alas. Su nombre en inglés es Slither Wing, de serpentear y alas otra vez. Su nombre en español es Reptalada, de reptar, un sinónimo de serpentear, y alas.

En este último caso nos encontramos con una transcreación del nombre en español en base a tanto el nombre japonés como el nombre inglés.

4.2.3. Conclusiones sobre los nombres de pokémon

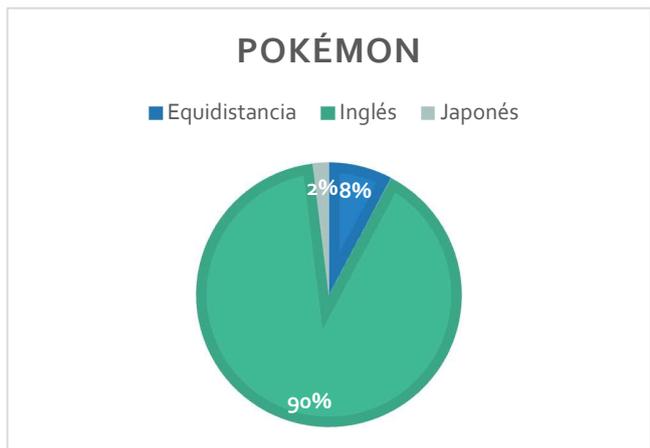
Volviendo al estudio de Nil Mestre (2022) sobre los nombres propios en entregas anteriores de *Pokémon*, su estudio demuestra una tendencia clara en estos casos: desde la primera generación hasta la octava, los nombres de pokémon siguen la técnica de la no-traducción, manteniendo siempre el mismo nombre que en inglés, a diferencia de otros locales como el francés o el alemán (Nil Mestre 2022, 41-42).

Eso explica, en *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, los 89 nombres de pokémon en castellano que son fruto de la técnica de la no traducción desde el inglés. Además, nos encontramos con una novedad: un nuevo tipo de pokémon, con nombres descriptivos, es sujeto en *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* a las técnicas de



traducción literal (6 casos) y de transcreación (8 casos). Esta novedad parece responder no sólo a una novedad dentro del juego, pero también a la voluntad de los localizadores de transmitir el máximo de información en esos nombres.

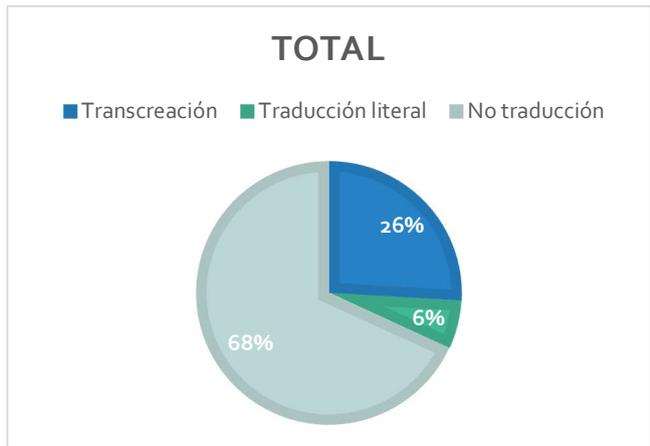
Con respecto a las lenguas de origen de las traducciones o sus inspiraciones, de los 103 nombres de pokémon en *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, 93 provienen directamente del inglés, mientras que sólo 2 provienen directamente del japonés y 8 se mantienen a equidistancia.



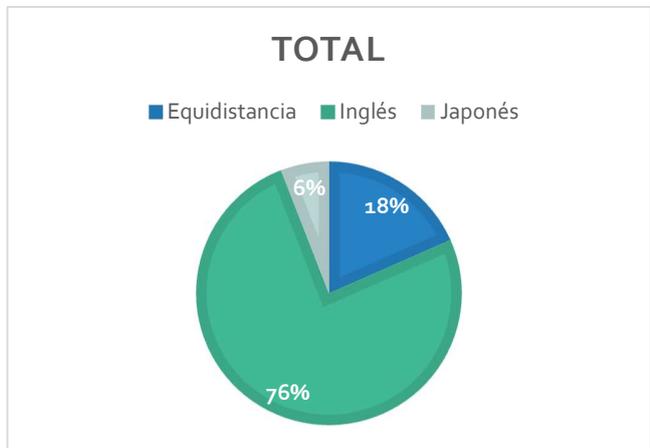
Por lo tanto, se puede deducir que la mayoría de nombres de pokémon de *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* se traducen mediante la técnica de la no traducción, y que pese a la teoría de que ya no se realiza una traducción desde el inglés, la mayoría de estos nombres de pokémon son directamente dependientes de la traducción al inglés.

4.4. Análisis final

Como se ha podido ver hasta ahora, Pokémon Escarlata y Pokémon Púrpura cuentan con 135 nombres propios de personajes y de pokémon nuevos que se han analizado en esta obra. De éstos, 92 siguen la técnica de la no traducción, 35 la de la transcreación y 8 la de la traducción literal.



Además, de los 135 nombres propios analizados, 103 se han encontrado como traducciones desde la traducción inglesa, mientras que 25 se han encontrado a equidistancia de la traducción inglesa y el original japonés y sólo 8 se desprenden de la influencia del inglés y se asemejan más al original en japonés.



Por ello, se puede comprender que, pese a la voluntad de separar la localización al castellano de la localización al inglés, sigue habiendo una dominante inferencia de la versión inglesa en la versión localizada al castellano de los nuevos juegos de *Pokémon*. Una de las razones podría ser la necesidad de mantener coherencia interna dentro de la saga, hecho que supedita a la localización española a la inglesa dada la situación histórica.

5. Conclusiones

Como se ha visto a lo largo del trabajo, la influencia del castellano en los nombres originales tanto de personajes como de pokémon es obvia en los videojuegos *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura*, como en los ejemplos del director Clavel y el pokémon

Nyaoja. Sin embargo, la localización al castellano de estos juegos ha demostrado depender en gran parte de las decisiones de localización tomadas para la versión en inglés de estos juegos, llegando a demostrar un gran número de nombres propios de personajes y de pokémon que están anglicanizados, es decir, domesticados al *locale* angloparlante, en lugar de domesticados al *locale* castellano.

No sólo se nota la influencia de la localización al inglés en estos casos: de los casos en los que se mantiene un nombre extranjerizado o que se domestica, sigue habiendo un gran porcentaje que mantienen una estrecha proximidad con la localización al inglés, por encima de la proximidad con el original japonés.

Sin embargo, *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* también representan un cambio de paradigma, siendo los primeros videojuegos de la saga que localizan los nombres de algunos pokémon, los pokémon paradoja, al castellano. Esta traducción de nombres descriptivos podría indicar una mayor voluntad del equipo de localización para transmitir el máximo posible de significado en esos significantes. Se podría decir, pues, que, si bien la saga *Pokémon* tiene un legado de inferencia del inglés, las nuevas localizaciones intentan trabajar en mayor medida directamente del japonés.

Para finalizar, quedaría por comentar que este trabajo es sólo una gota en el mar. Para empezar, el juego ha añadido más contenido desde su lanzamiento, tanto con actualizaciones gratuitas como con el pase de expansión El tesoro oculto del Área Cero. Además, se podrían analizar otros nombres, como los centenares de personajes no jugadores que pueblan el mundo, topónimos o epítetos. Además, este análisis se vería enriquecido por estudios sobre el proceso de realización de la localización o comparativas con otras localizaciones FIGS, además de posteriores estudios sobre las nuevas generaciones de *Pokémon* que están por venir. Además, este es sólo uno de los múltiples estudios que hacen falta para poder avanzar los estudios de localización en videojuegos y empezar a poder comprender los estándares de este modo de traducción y las necesidades únicas que plantea.

Bibliografía

- Allison, Anne. 2006. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.
- AULEX. s.f. “Olim.” <https://aulex.org/la-es/?busca=olim> [Último acceso: 13 junio 2023]
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2007. “Challenges in the Translation of Video Games”. *Tradumàtica* 5. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75761>
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2008. “Creativity in the translation of video games.” *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* XIII: 57-70.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2020. “Key Concepts in Game Localisation Quality.” En *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, editado por Łukasz Bogucki y Mikołaj Deckert, 297-314. Cham: Palgrave Macmillan.
- Consalvo, Mia. 2016. “The Japanese Console Game Industry.” *Atari to Zelda: Japan’s Videogames in Global Contexts*. Cambridge: MIT Press.
- Di Marco, Francesca. 2007. “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games”. *Tradumàtica* 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>
- Dietz, Frank. 2007. “How difficult can it be?” *Tradumàtica* 5. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75763>
- Edwards, Kate. 2011. “Culturalization: The geopolitical and cultural dimension of game content.” *TRANS Revista de Traductología* 15: 19–28.
- Fernández Costales, Alberto. 2012. “Exploring Translation Strategies in Video Game Localization.” *MonTI Monografías de Traducción e Interpretación* 4: 385-408. <http://hdl.handle.net/10045/26956>
- Finegan, Pearse. 2006. “Games: quality, localization and the world market.” *Multilingual* 84 (17): 56-61.
- Jisho. s.f.-a. “かえで.” <https://jisho.org/search/%E3%81%8B%E3%81%88%E3%81%A7> [Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-b. “ペパー.” <https://jisho.org/search/%E3%83%9A%E3%83%91%E3%83%BC>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-c. “枇杷.” <https://jisho.org/search/%E6%9E%87%E6%9D%B7> [Último acceso:
13 junio 2023]

Jisho. s.f.-d “しゅうめいぎく.”
<https://jisho.org/search/%20%E3%81%97%E3%82%85%E3%81%86%E3%82%81%E3%81%84%E3%81%8E%E3%81%8F%20> [Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-e. “はっさく.”
<https://jisho.org/search/%E3%81%AF%E3%81%A3%E3%81%95%E3%81%8F>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-f. “黄蘗.” <https://jisho.org/search/%20%E9%BB%84%E8%98%97> [Último
acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-g. “あおき.”
<https://jisho.org/search/%20%E3%81%82%E3%81%8A%E3%81%8D> [Último
acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-h. “ライム.”
<https://jisho.org/search/%20%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%20> [Último
acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-i. “タイム.” <https://jisho.org/search/%E3%82%BF%E3%82%A4%E3%83%A0>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-j. “ミモザ.” <https://jisho.org/search/%E3%83%9F%E3%83%A2%E3%82%B6>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-k. “ぼたん.” <https://jisho.org/search/%E3%81%BC%E3%81%9F%E3%82%93>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-l. “ポピー.” <https://jisho.org/search/%E3%83%9D%E3%83%94%E3%83%BC>
[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-m. “おもだか.”

<https://jisho.org/search/%E3%81%8A%E3%82%82%E3%81%A0%E3%81%8B>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-n. “セイジ.”

<https://jisho.org/search/%E3%82%BB%E3%82%A4%E3%82%B8> [Último acceso:

13 junio 2023]

Jisho. s.f.-o. “轟く.”

<https://jisho.org/search/%E3%81%A8%E3%81%A9%E3%82%8D%E3%81%8F>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-p. “さけぶ.” <https://jisho.org/search/%E3%81%95%E3%81%91%E3%81%B6>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-q. “しっぽ.” <https://jisho.org/search/%E3%81%97%E3%81%A3%E3%81%BD>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-r. “いだい.” <https://jisho.org/search/%E3%81%84%E3%81%A0%E3%81%84>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-s. “きば.” <https://jisho.org/search/%E3%81%8D%E3%81%B0> [Último acceso:

13 junio 2023]

Jisho. s.f.-t. “ぶじん.” <https://jisho.org/search/%E3%81%B6%E3%81%98%E3%82%93>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-u. “腕.” <https://jisho.org/search/%E8%85%95> [Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-v. “どくが.” <https://jisho.org/search/%E3%81%A9%E3%81%8F%E3%81%8C>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-w. “いぼら.” <https://jisho.org/search/%E3%81%84%E3%81%B0%E3%82%89>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-x. “あらぶる.”

<https://jisho.org/search/%E3%81%82%E3%82%89%E3%81%B6%E3%82%8B>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Jisho. s.f.-y. “けがわ.” <https://jisho.org/search/%E3%81%91%E3%81%8C%E3%82%8F>

[Último acceso: 13 junio 2023]

Kohler, Chris. 2016. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis: Brady Games.

Loureiro Pernas, María. 2007. “Paseo por la localización de un videojuego.” *Tradumàtica* 5 <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762>

Mangiron, Carme. 2016. “Games Without Borders: The Cultural Dimension of Game Localisation.” *Hermeneus*, TI 18: 187-208. http://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf

Mangiron, Carmen, y Minako O’Hagan. 2006. “Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation.” *The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21. https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan_spare.php

Mangiron, Carmen. 2004. “Localizing Final Fantasy—bringing fantasy to reality.” *LISA Newsletter Global Insider* XIII (1.3).

Mangiron, Carmen. 2012. “The localisation of Japanese video games: Striking the right balance.” *The Journal of Internationalization and Localization* 2 (1): 1-20.

Mangiron, Carmen. 2021. “Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games.” *Arts* 10(1): 9. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>

McWhertor, Michael. 2019. “Everyone loves Wooloo, the perfect new Pokémon.” Polygon, 5 Junio 2019.

<https://www.polygon.com/pokemon/2019/6/5/18653793/wooloo-pokemon-sword-shield-reaction> [Último acceso: 13 junio 2023]

Merriam-Webster. s.f. “Jugulum.” <https://www.merriam-webster.com/dictionary/jugulum>
[Último acceso: 13 junio 2023]

- Mestre Viñolas, Nil. 2022. "La localización de la saga Pokémon: vista al pasado y al presente." Tesis de Final de Grado, Universitat Oberta de Catalunya.
<http://hdl.handle.net/10609/145544>
- Newman, Vicki. 2023. "Legend of Zelda: Tears of the Kingdom sells faster than any Nintendo game in history." Guinness World Records.
<https://www.guinnessworldrecords.com/news/2023/5/legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom-sells-faster-than-any-nintendo-game-in-hist-750686?amp%25252525252525253Bmibextid=> [Último acceso: 13 junio 2023]
- Nintendo. 2023. "Pokémon Escarlata." Juegos de Nintendo Switch.
<https://www.nintendo.es/Juegos/Juegos-de-Nintendo-Switch/Pokemon-Escarlata-2179556.html> [Último acceso: 13 junio 2023]
- Nintendo. s.f. "La historia de Nintendo." Nintendo Ibérica.
<https://www.nintendo.es/Hardware/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html> [Último acceso: 13 junio 2023]
- O'Hagan, Minako, y Carme Mangiron. 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam y Philadelphia: John Benjamins.
- O'Hagan, Minako. 2007. "Video Games as a New Domain for Translation Research: from Translating Text to Translating Experience". *Tradumàtica* 5.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>
- O'Hagan, Minako. 2012. "Transcreating Japanese video games: Exploring a future direction for translation studies in Japan." En *Translation and Translation Studies in the Japanese Context* editado por Nana Sato-Rossberg y Judy Wakabayashi, 183–201. London: Continuum.
- O'Riada, Gearoid. 2007. "The State of Play". *Tradumàtica* 5.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/01/01.pdf>
- Pareja, Álex. 2022. "Las ventas de Pokémon Escarlata y Púrpura establecen un récord en Nintendo en sus tres primeros días." *IGN España*, 24 de noviembre de 2022.
<https://es.ign.com/pokemon-scarlet/185768/news/las-ventas-de-pokemon-escarlata->

[y-purpura-establecen-un-record-en-nintendo-en-sus-tres-primeros-dias](#) [Último acceso: 13 junio 2023]

Pávez, Alfredo. 2022. "Pokémon Escarlata y Púrpura: una nueva aventura inspirada en España." *RTVE*, 29 de noviembre de 2022.

<https://www.rtve.es/playz/20221129/pokemon-escarlata-purpura/2410235.shtml>

[Último acceso: 13 junio 2023]

PEGI. s.f. "Estadísticas sobre PEGI." PEGI. <https://pegi.info/es/node/44> [Último acceso: 13 junio 2023]

Picard, Martin. 2013. "The foundation of Geemu: A brief history of early Japanese video games." *Game Studies* 13. <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>

Real Academia Española. s.f.-a "Ananás." <https://dle.rae.es/anan%C3%A1s> [Último acceso: 13 junio 2023]

Real Academia Española. s.f.-b. "Colza." <https://dle.rae.es/colza?m=form> [Último acceso: 13 junio 2023]

Real Academia Española. s.f.-c. "Cayena." <https://dle.rae.es/cayena?m=form> [Último acceso: 13 junio 2023]

Real Academia Española. s.f.-d. "Cinia." <https://dle.rae.es/cinia?m=form> [Último acceso: 13 junio 2023]

Real Academia Española. s.f.-e. "Saguaro." <https://dle.rae.es/saguaro?m=form> [Último acceso: 13 junio 2023]

Real Academia Española. s.f.-f. "Rodada." <https://dle.rae.es/rodada?m=form> [Último acceso: 13 junio 2023]

Richter, Felix. 2022. "Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry by Far". *Statista*. Publicado el 12 de diciembre de 2022.

<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/> [Último acceso: 13 junio 2023]

Saldivar Lucero, Luis Enrique, y Ricardo Arteché Magaña. 2017. "La localización a través de la franquicia Pokémon: Elementos traductológicos que conforman un

- producto de calidad.” Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Baja California. <https://biblio.uabcs.mx/tesis/te3993.PDF>
- Scheff, David. 1994. *Game over: How Nintendo Conquered the World*. London: Hodder and Stoughton.
- Schleijpen, Max. 2019. “Catching Pokémon Globally: Localization Practices in Japanese Video Games and Anime.” Tesis de Máster, Universiteit Leiden, Leiden, Países Bajos. <https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/77278/MA-Thesis%202019%20Max%20Schleijpen%20s2155168%20PDF.pdf?sequence=1>
- Scholand, Michael. 2002. “Localización de videojuegos”. *Tradumàtica* 1. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>
- Simons, Hadlee. 2022. “Nintendo history: Every major Nintendo console from NES to Switch.” *Android Authority*, 25 Marzo 2022. <https://www.androidauthority.com/nintendo-history-1660873/> [Último acceso: 13 junio 2023]
- Surman, David. 2009. “Pokémon 151: Complicating Kawaii.” En *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, editado por Larissa Hjorth y Dean Chan, 158-178. New York and London: Routledge.
- Takeda, Laurie. 2020. “The History of Nintendo: the Company, Consoles And Games.” Trabajo Final de Clase, San Jose State University. Disponible en: *ART 108: Introduction to Games Studies*. <https://scholarworks.sjsu.edu/art108>
- Tassi, Paul. 2023. “The Nintendo Switch Passes PS4 And Game Boy To Become The 3rd Best-Selling Console Ever.” *Forbes*, 7 febrero 2023. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2023/02/07/the-nintendo-switch-passes-ps4-and-game-boy-to-become-the-3rd-best-selling-console-ever/> [Último acceso: 13 junio 2023]
- The Pokémon Company. s.f. “History.” About us. <https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/history/> [Último acceso: 13 junio 2023]
- Wikidex. s.f.-a. “Profesora Albora.” https://www.wikidex.net/wiki/Profesora_Albora [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-b. "Anán." <https://www.wikidex.net/wiki/An%C3%A1n> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-c. "Araceli." <https://www.wikidex.net/wiki/Araceli> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-d. "Cinio." <https://www.wikidex.net/wiki/Cinio> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-e. "Clavel." <https://www.wikidex.net/wiki/Clavel> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-f. "Cloe." <https://www.wikidex.net/wiki/Cloe> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-g. "Damián." <https://www.wikidex.net/wiki/Dami%C3%A1n> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-h. "Fuco." <https://www.wikidex.net/wiki/Fuco> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-i. "Grusha." <https://www.wikidex.net/wiki/Grusha> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-j. "Gus." <https://www.wikidex.net/wiki/Gus> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-k. "Henzo." <https://www.wikidex.net/wiki/Henzo> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-l. "Kendra." <https://www.wikidex.net/wiki/Kendra> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-m. "Mencía." <https://www.wikidex.net/wiki/Menc%C3%ADa> [Último acceso: 13 junio 2023]

Wikidex. s.f.-n. "Reptalada." <https://www.wikidex.net/wiki/Reptalada> [Último acceso: 13 junio 2023]

Anexos

Anexo 1: Tabla de antropónimos

Español	Inglés	Japonés	Extranjerizado / Domesticado	Estrategias ES	Estrategias EN	Distancia
Albora	Sada	オーリム	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Anán	Giacomo	ピーニャ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Araceli	Katy	カエデ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Brais	Brassius	コルサ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Cael	Clive	ネルケ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Casiopea	Cassiopeia	カシオペア	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Igual
Cayena	Rika	チリ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Cinio	Jacq	ジニア	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Japonesa
Clavel	Clavell	クラベル	Domesticado	No traducción	Transcreación	Japonesa
Cloe	Raifort	レホール	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Damián	Arven	ペパー	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
e-Nigma	Iono	ナンジャモ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Erin	Eri	ピワ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Fuco	Kofu	ハイダイ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Grusha	Grusha	グルーシャ	Extranjerizado	No traducción	Traducción literal	Igual
Gus	Ortega	オルティガ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Henzo	Atticus	シュウメイ	Extranjerizado	Transcreación	Transcreación	Igual
Hesperio	Hassel	ハッサク	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Hugo	Saguaro	サワロ	Domesticado	Transcreación	No traducción	Igual
Kendra	Dendra	キハダ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Laureano	Larry	アオキ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Lima	Ryme	ライム	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Japonesa
Melo	Mela	メロコ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Japonesa
Mencía	Nemona	ネモ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Mila	Tyme	タイム	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Mimí	Miriam	ミモザ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Noa	Penny	ポタン	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa

Pola	Poppy	ポピー	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Ságita	Geeta	オモダカ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Silvio	Salvatore	セイジ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Igual
Tuli	Tulip	リップ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Japonesa
Turo	Turo	フトゥー博士	Domesticado	No traducción	Transcreación	Inglesa

Anexo 2: Tabla de nombres de pokémon

Español	Inglés	Japonés	Extranjerizado / Domesticado	Estrategias ES	Estrategias EN	Distancia
Annihilape	Annihilape	コノヨザル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Arboliva	Arboliva	オリーヴァ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Arctibax	Arctibax	セゴール	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Armarouge	Armarouge	グレンアルマ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Baxcalibur	Baxcalibur	セグレイブ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Bellibolt	Bellibolt	ハラバリー	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Bombirdier	Bombirdier	オトシドリ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Bramaluna	Roaring Moon	トドロクツキ	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Igual
Brambleghast	Brambleghast	アノホラグサ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Bramblin	Bramblin	アノクサ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Capsakid	Capsakid	カプサイジ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Ceruledge	Ceruledge	ソウブレイズ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Cetitan	Cetitan	ハルクジラ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Cetoddle	Cetoddle	アルクジラ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Charcadet	Charcadet	カルボウ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Chien-Pao	Chien-Pao	パオジアン	Extranjerizado	No traducción	Traducción literal	Inglesa
Chi-Yu	Chi-Yu	イーユイ	Anglicanizado	No traducción	Traducción literal	Inglesa
Clodsire	Clodsire	ドオー	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Colagrito	Scream Tail	サケブシッポ	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Igual
Colmilargo	Great Tusk	イダイナキバ	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Crocalor	Crocalor	アチゲータ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Cyclizar	Cyclizar	モトトカゲ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Dachsbun	Dachsbun	パウツツェル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Dolliv	Dolliv	オリーニョ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Dondozo	Dondozo	ヘイラッシャ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Dudunsparce	Dudunsparce	ノココッチ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Espathra	Espathra	クエスパトラ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Farigiraf	Farigiraf	リキキリン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Ferrocuello	Iron Jugulis	テツノコウベ	Domesticado	Traducción literal	Transcreación	Inglesa

Ferrodada	Iron Treads	テツノワダチ	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Ferropaladín	Iron Valiant	テツノブジン	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Japonesa
Ferropalmas	Iron Hands	テツノカイナ	Domesticado	Traducción literal	Transcreación	Inglesa
Ferropolilla	Iron Moth	テツノドクガ	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Igual
Ferropúas	Iron Thorns	テツノイバラ	Domesticado	Traducción literal	Traducción literal	Igual
Ferrosaco	Iron Bundle	テツノツツミ	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Fidough	Fidough	パピモッチ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Finizen	Finizen	ナミイルカ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Flamigo	Flamigo	カラミンゴ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Flittle	Flittle	ヒラヒナ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Floragato	Floragato	ニャローテ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Frigibax	Frigibax	セビエ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Fuecoco	Fuecoco	ホゲータ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Furioseta	Brute Bonnet	アラブルタケ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Japonesa
Garganacl	Garganacl	キョジオーン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Gholdengo	Gholdengo	サーフゴー	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Gimmighoul	Gimmighoul	コレクレー	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Glimmet	Glimmet	キラーム	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Glimmora	Glimmora	キラフロル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Grafaiai	Grafaiai	タギングル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Greavard	Greavard	ボチ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Houndstone	Houndstone	パウツツエル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Kilowattrel	Kilowattrel	タイカイデン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Kingambit	Kingambit	ドドゲザン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Klawf	Klawf	ガケガニ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Koraidon	Koraidon	コライドン	Extranjerizado	No traducción	No traducción	Inglesa
Lechonk	Lechonk	グルトン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Lokix	Lokix	エクスレグ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Mabosstiff	Mabosstiff	マフィティフ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Maschiff	Maschiff	オラチフ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Maushold	Maushold	イッカネズミ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Melenaiteo	Flutter Mane	ハバタクカミ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa

Meowscarada	Meowscarada	マスカーニャ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Miraidon	Miraidon	ミライドン	Extranjerizado	No traducción	No traducción	Inglesa
Nacli	Nacli	コジオ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Nacstack	Nacstack	ジオヅム	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Nymble	Nymble	マメバッタ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Oinkologne	Oinkologne	パフュートン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Orthworm	Orthworm	ミミズズ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Palafin	Palafin	イルカマン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Pawmi	Pawmi	パモ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Pawmo	Pawmo	パモット	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Pawmot	Pawmot	パーモット	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Pelarena	Sandy Shocks	スナノケガワ	Domesticado	Transcreación	Transcreación	Inglesa
Quaquaval	Quaquaval	ウェーニバル	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Quaxly	Quaxly	クワッス	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Quaxwell	Quaxwell	ウェルカモ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Rabsca	Rabsca	ベラカス	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Rellor	Rellor	シガロコ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Reptalada	Slither Wing	チヲハウハネ	Domesticado	Transcreación	Traducción literal	Igual
Revavroom	Revavroom	プロロローム	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Scovillain	Scovillain	スコヴィラン	Anglicanizado	No traducción	No traducción	Inglesa
Shroodle	Shroodle	プロロン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Skeledirge	Skeledirge	ラウドボーン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Smoliv	Smoliv	ミニーブ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Spidops	Spidops	ワナイダー	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Sprigatito	Sprigatito	ニャオハ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Squawkabilly	Squawkabilly	イキリンコ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tadbulb	Tadbulb	ズピカ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tandemaus	Tandemaus	ワッカネズミ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tarountula	Tarountula	タマンチュラ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tatsugiri	Tatsugiri	シャリタツ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Ting-Lu	Ting-Lu	ディンルー	Extranjerizado	No traducción	Traducción literal	Inglesa

Tinkatink	Tinkatink	カヌチャン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tinkaton	Tinkaton	デカヌチャン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Tinkatuff	Tinkatuff	ナカヌチャン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Toedscool	Toedscool	ノノクラゲ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Toedscrueel	Toedscrueel	リククラゲ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Varoom	Varoom	ブロロン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Veluza	Veluza	ミガルーサ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Wattrel	Wattrel	カイデン	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Wiglett	Wiglett	ウミディグダ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Wo-Chien	Wo-Chien	チオンジェン	Extranjerizado	No traducción	Transcreación	Inglesa
Wugtrio	Wugtrio	ウミトリオ	Anglicanizado	No traducción	Transcreación	Inglesa