

LOS PERITEXTOS NARRATIVOS DEL VIDEOJUEGO CYBERPUNK:  
DIVERSIDAD TIPOLOGICA TEXTUAL A PARTIR DE UN ANÁLISIS  
MICROESTRUCTURAL DEL CASO DEUS EX: HUMAN REVOLUTION™

Sergio Rodríguez-Tapia

(Universidad de Córdoba. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de  
Ciencias del Lenguaje. Córdoba, España)

[I02rotas@uco.es](mailto:I02rotas@uco.es)

Fecha de recepción: 7-11-2016 / Fecha de aceptación: 5-5-2017

RESUMEN:

Los videojuegos son productos multimedia que incluyen multitud de tipos de texto y son clasificables en diversos géneros temáticos. En concreto, el cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción donde la diversidad textual está aparejada a la propia ambientación de la historia. En este trabajo analizamos un corpus que incluye los textos narrativos del menú del videojuego cyberpunk Deus Ex: Human Revolution™. Partimos de la hipótesis de que el objetivo de los peritextos que analizamos es simular las situaciones que viven los usuarios en la comunicación real con el objetivo de que el videojuego cumpla con las expectativas de interactividad. Asimismo, también creemos que los textos del corpus estudiado pueden ser clasificados atendiendo a diferentes perspectivas, lo que permite contar con elementos que hagan posible predecir problemas de traducción de dichos textos. Para ello, adoptamos cuatro criterios de clasificación (función lingüística, grado de especialidad, registro y temática) que, sobre la base del análisis de la microestructura textual (y en el marco de una perspectiva eminentemente funcional del texto) permiten defender la hipótesis de diversidad tipológica textual. En este trabajo se presentan los resultados más relevantes del estudio de todo el corpus.

Palabras clave: videojuego; tipo textual; clasificación; traducción; microestructura.

ABSTRACT:

Videogames are multimedia products including any number of types of texts that can be classified in different thematic genres. Specifically, cyberpunk is a science-fiction subgenre in which textual diversity goes hand in hand with the own atmosphere of the story. This paper analyzes a corpus including narrative texts of the menu of the cyberpunk videogame Deus Ex: Human Revolution™. This study is based on the hypothesis that the objective of the analyzed peritexts is to simulate situations that users live in real communication aiming that the videogame accomplishes the interactivity expectations. Besides, we believe that the studied-corpus texts can be classified attending to different perspectives, which allows relying on elements that make possible predicting translation problems of those texts. In order to do that, and based on a microstructural analysis (with mainly a functional perspective of text), we adopt four classification criteria (linguistic function, specialization degree, register and theme) that allow defending the hypothesis of textual typology diversity. This paper presents the most relevant results of the studied corpus.

Keywords: videogame; text type; narrative text; classification; microstructure

## 1. INTRODUCCIÓN Y MOTIVACIÓN DEL ESTUDIO

Los videojuegos son un software de entretenimiento que constituyen un producto multitextual, ya que contienen diversos tipos de texto. Se trata de un objeto caracterizado por su carácter lúdico, la postura activa e interactiva del jugador (Newman, 2005: 16) y los elementos que articulan su eje conceptual: los gráficos, el sonido, la interfaz, el sistema de juego y la historia (aunque este elemento no siempre está presente en todos los videojuegos).

Los videojuegos se clasifican normalmente en función de su sistema de juego (acción, aventura, estrategia, rol, simulación, etc.) pero también pueden clasificarse según su temática o género narrativo (fantasía épica, espionaje, deportes, etc.). Nuestro objeto de estudio, el videojuego Deus Ex: Human Revolution™ pertenece al género narrativo cyberpunk, que constituye un subgénero de la ciencia ficción cuyo arco argumental está

basado en un futuro distópico en el que la avanzada tecnología contrasta con los dilemas éticos, económicos, medioambientales e individuales de la sociedad. En este género, la inteligencia artificial, la conspiración gubernamental, la corrupción y el decaimiento social suelen constituir las claves protagonistas de las historias, normalmente, representando una metáfora de las preocupaciones de la actualidad.

Estas características no son exclusivas de los videojuegos, sino que se aplican a toda una corriente filosófica, estética y artística que alcanza la literatura y el cine (que constituyen, de hecho, el génesis de dicho subgénero). En el caso de la literatura, encontramos elementos del cyberpunk en *Los cantos de Hyperion* (1989-97) de Dan Simmons o en *Neuromancer* (1984) de William Gibson y, en el del cine, encontramos elementos en *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999) o *Minority Report* (2002).

Las peculiaridades del cyberpunk permiten hablar de textos inter y multidisciplinares, en los que se combinan multitud de campos científicos, lo que supone una dificultad para los profesionales encargados de documentar, redactar y traducir dichos textos. Así, consideramos que estudios como el presente, en el que se analiza la diversidad de tipologías textuales, contribuyen a la predicción de comportamientos textuales en sus diferentes niveles (en nuestro caso, el microestructural) a partir de datos empíricos. Tras esto, estos estudios permiten poder construir repertorios de recursos para enfrentarse al texto y establecer estrategias de traducción que sean trasladables a tipos textuales similares.

## 2. OBJETO DE ESTUDIO, HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

En este trabajo estudiamos un corpus paralelo (inglés-español) sobre el videojuego *Deus Ex: Human Revolution™* que contiene los peritextos (vid. infra) narrativos del menú a los que puede acceder el personaje protagonista (y, por tanto, el jugador) durante la historia. Estos peritextos narrativos constituyen un conjunto de textos que cuentan con realizaciones diversas en género, formato, función o temática, entre otras, pertenecientes a la comunicación real. Para abordar esta investigación, partimos de las siguientes hipótesis:

- a) En los videojuegos del género cyberpunk existen multitud de peritextos de diferente tipo que presentan características y problemas diversos a la hora de abordar su traducción y que difieren de los encontrados en videojuegos pertenecientes a otro género narrativo.
- b) El objetivo de estos peritextos es simular las situaciones que viven los usuarios en la comunicación real con el objetivo de que el videojuego cumpla con las expectativas de interactividad.
- c) Los problemas a los que se enfrenta el traductor de videojuegos cyberpunk surgen de la diversidad peritextual y de la necesidad de respetar las convenciones de la comunicación real.

Para comprobar la validez de estas hipótesis, adoptaremos una perspectiva eminentemente funcional del texto y de la traducción (perspectiva seguida en la localización profesional) a fin de describir brevemente y clasificar los diferentes tipos textuales identificados en el corpus de acuerdo con parámetros como el registro, la función, la temática o el grado de especialidad.

### 3. PRINCIPIOS FUNCIONALES EN LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

La traducción o, para ser más específicos, localización de videojuegos integra aspectos de la localización de software y de la traducción audiovisual. Así, se distinguen elementos como imágenes, textos, sonidos, voces (Vela, 2005: 266) que causan problemas lingüísticos, culturales o técnicos en su trasvase a otras lenguas.

Estos problemas surgen a causa de la funcionalidad (asimilada a la función comunicativa (Jiménez Crespo, 2008a: 36-37) de los paradigmas funcionales y pragmáticos traductológicos, que suponen que «el receptor del texto meta interactúa con el texto localizado como si de una producción original en su lengua y cultura se tratara» (Jiménez Crespo, 2009: 1).

En localización, la funcionalidad del texto está condicionada por:

- a) El segmento poblacional de destino o locale, que incluye la lengua y región receptora del texto. Por ejemplo, el código es-ES hace referencia al español de España y es una combinación

de los códigos ISO 639-1 para las lenguas e ISO 3166-1 para los países (Jiménez Crespo, 2008b: 263).

- b) Las convenciones textuales, definidas por Nord (1991: 96) como «[...] implicit or tacit non-binding regulations of behaviour, based on common knowledge and the expectation of what others expect you to expect them (etc.) to do in a certain situation».

#### 4. PERITEXTOS Y TEXTOS NARRATIVOS

En nuestro estudio analizamos un corpus de peritextos narrativos. El modelo de Yuste (2011: 64), que se encuadra en un marco intersemiótico y que adopta el concepto de paratexto de Genette (1987), distingue tres nociones fundamentales: paratexto, peritexto y epitexto; según la relación que guarden los textos con los medios dentro o fuera de la pantalla.

LOS PARATEXTOS Y LA PANTALLA	
<p>Conjunto de elementos paratextuales (unidades verbales, icónicas, entidades iconotextuales o producciones materiales) que acompañan, rodean, envuelven, prolongan, introducen y presentan el texto audiovisual y multimedia en pantalla y fuera de ella.</p> <p>Existen dos tipos de paratextos cuando se traduce para la pantalla:</p>	
<p><b>1. LOS PERITEXTOS</b></p> <p><b>DENTRO DE LA PANTALLA</b> Solo son accesibles una vez activados los mecanismos de interactividad entre el usuario y el producto.</p>	<p><b>2. LOS EPI TEXTOS</b></p> <p><b>FUERA DE LA PANTALLA</b> Son accesibles sin activar ningún mecanismo de interactividad entre el usuario y el producto.</p>

FIGURA 1. Paratextos, peritextos y paratextos según Yuste (2011)

Los peritextos del videojuego Deus Ex: Human Revolution™ incluyen todos aquellos relacionados con la interfaz de usuario: menús, mensajes de ayuda, mensajes del sistema, de errores y de advertencia, así como los tutoriales. Los menús son, de hecho, los peritextos que componen nuestro corpus y los que nos permiten estudiar la diversidad tipológica textual.

Los menús de los videojuegos permiten acceder a información relevante sobre el desarrollo del juego (habilidades, objetos, puntuación, inventario, estado, mapas, objetivos, etc.). Nuestro objeto de estudio, con carácter narrativo, ofrece información complementaria al desarrollo del juego, lo contextualiza y permite al jugador profundizar en la historia y las

relaciones entre personajes. En concreto, los peritextos que analizaremos incluyen todo un abanico de posibilidades textuales: informes, conversaciones por correo electrónico, solicitudes, noticias, anuncios, etc.

Si prestamos atención a las peculiaridades de la localización de videojuegos (desde un enfoque superestructural), Pérez (2010: 161), basándose en la clasificación de Bernal-Merino (2008: 43), propone cinco tipos de textos presentes en cualquier proceso de localización de videojuegos:

- a) Textos narrativos y descriptivos: contextualizan y representan la historia y los argumentos del videojuego.
- b) Textos técnicos: ofrecen información sobre las características técnicas del videojuego o instrucciones para su funcionamiento.
- c) Textos didácticos: ofrecen información diversa (sobre reglas, objetivos, instrucciones, etc.).
- d) Textos legales: hacen referencia a contratos de licencia, avisos de copyright y condiciones de garantía.
- e) Textos periodísticos y publicitarios: cumplen una función principalmente apelativa para persuadir al usuario de que adquiera el producto.

Desde nuestro punto de vista, la categoría de textos narrativos y descriptivos se ajusta al tipo de texto que vamos a clasificar en nuestro trabajo, puesto que se centra en la inmersión del usuario en la historia del videojuego.

## 5. TIPOS Y TIPOLOGÍAS DE TEXTO

El objetivo final de trabajar con tipos textuales es la elaboración de tipologías textuales, que permiten sistematizar los textos de forma natural (Loureda, 2002: 164). Así, es necesario contar con un número limitado de rasgos de los textos que permitan concluir sobre similitudes entre individuos. Estos rasgos, según su relevancia en el hablar, se constituye como criterios y se concretizan en rasgos esenciales (que definen el tipo de texto) o complementarios (que no son definitorios pero lo acompañan). En

el tipo de texto artículo científico o sentencia es esencial la estructura y es complementario el hecho de que incorporen imágenes.

Los fundamentos básicos y criterios de tipologización suelen ser muy complejos y diversos, y las propuestas y modelos en torno a su elaboración son muy numerosos, al igual que la terminología en torno al texto. Ésta incluye denominaciones como clase textual, género textual o secuencia textual, que no deben confundirse con la de tipo de texto, que constituye una categoría más precisa, una «designación teórica de una forma específica de texto, descrita y definida dentro del marco de una tipología textual» (Isenberg, 1987: 101), o la de tipología textual, que se entiende como «una serie de regularidades dentro de un grupo de textos muy similares» (Corbacho, 2006: 83).

## 6. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS Y DISEÑO DEL CORPUS

### 6.1. Fundamentos metodológicos

Para alcanzar los objetivos propuestos y validar las hipótesis planteadas nos serviremos de los presupuestos teórico-metodológicos propugnados por la lingüística de corpus. Este método de análisis se basa en datos empíricos para extraer y analizar información real y poder generalizar conclusiones a partir de una muestra de textos. Constituye un recurso de sobresaliente utilidad para nuestro análisis, que nos permite observar y describir la microestructura de nuestro corpus, tanto en su versión original en inglés como en su versión meta en español. A propósito, Jiménez Crespo defiende su utilidad en aspectos tan relevantes como la toma de decisiones a la hora de traducir, a los que nosotros sumamos la capacidad de previsión de problemas:

[...] los análisis en corpus representativos pueden ayudar en el proceso de toma de decisiones, mostrando las estructuras más frecuentes en su contexto y en textos originalmente producidos en lengua meta con el fin de producir localizaciones más ajustadas a las expectativas de la audiencia meta (Jiménez Crespo, 2009: 5).

Adoptaremos los modelos de análisis textual de Dijk (1992: 54 y ss., 141 y ss.) para estudiar la microestructura de nuestro corpus, siempre desde una perspectiva funcional, para identificar aquellos elementos que nos permiten determinar el tipo textual de cada ejemplo del corpus.

## 6.2. Diseño del corpus

Hemos compilado un corpus ad hoc que reúne 800 textos paralelos en inglés (versión original) y español (versión localizada) con un total aproximado de 74 000 palabras. Para su compilación, hemos seguido los criterios de representatividad de Biber (1993: 243-244, 247-248) y McEnery y Hardie (2013: 167 y ss.).

## 6.3. Descripción técnica y argumental del videojuego

Deus Ex: Human Revolution™ constituye la precuela de Deus Ex (2000). En el marco cronológico del año 2027, este videojuego narra la historia de Adam Jensen, un agente de seguridad de Sarif Industries, empresa especializada en la fabricación de mejoras biomecánicas para el cuerpo humano. Tras sufrir un ataque en la sede de dicha empresa, Jensen recibe varias de estas mejoras para poder sobrevivir. Tras esto, se ve envuelto en un entramado de conspiraciones político-económicas, dilemas éticos y conflictos sociales que le obligaran a intervenir en diferentes escalas.

Se trata de un videojuego multiplataforma de rol, acción en primera persona y sigilo desarrollado por Eidos Montreal y Square Enix y constituye la tercera entrega de la saga cyberpunk Deus Ex. Según la Entertainment Software Rating Board, este videojuego (en nuestro caso, la versión de PC) incluye: «Blood, Drug Reference, Intense Violence, Sexual Themes, Strong Language, Use of Alcohol», lo que repercute de forma directa en la selección de piezas lingüísticas a la hora de producir (y predecir) los diferentes textos narrativos que se incluyen en el menú.

Nuestro corpus incluye los textos narrativos que aparecen en el menú al que accede el personaje protagonista de Deus Ex: Human Revolution™. Este menú actúa como la agenda electrónica del personaje que controla el jugador y aglutina todos aquellos peritextos que contextualizan la historia y aportan información complementaria sobre diferentes arcos argumentales, relaciones entre personajes principales y secundarios o pistas sobre el desarrollo de la historia.



A continuación, mostramos un ejemplo de los tipos de textos que clasificaremos en el apartado dedicado al análisis, que muestra uno de los ensayos accesibles a través de la categoría de libros electrónicos.



FIGURA 2. Ejemplo de texto del corpus  
6.4. Elementos, perspectivas y estructura de análisis

La relevancia de nuestro corpus se aplica tan solo a este tipo de videojuego, de temática cyberpunk, o a los videojuegos que comparten género narrativo. No obstante, otros videojuegos pueden reunir las mismas características de la poliedricidad textual que vamos a observar en la sección de análisis. En otras palabras, es posible que los resultados de esta investigación no sean extrapolables a todos los tipos de videojuegos pero sí que permitan arrojar luz sobre las posibilidades textuales que se adoptan en los mismos. Para poder describir la diversidad textual en todos los videojuegos necesitaríamos un corpus de referencia amplio en género y tipos de videojuegos, lo que podría constituir un nuevo objeto investigador.

En primer lugar, identificaremos algunas características y tipos de textos según la temática, la función, el registro o el grado de especialidad que se observa en las unidades lingüísticas de cada texto. Este primer paso es útil para prever los tipos de texto que

pueden hallarse en el videojuego que analizamos (y en otros de características similares), así como para identificar cuáles son los elementos esenciales para el tipo de texto, es decir, aquellos que nos permiten clasificarlo como un tipo de texto o como otro y que, con frecuencia, suponen el principal problema de traducción.

## 7. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS

### 7.1. Tipos textuales

Debemos apuntar que estos textos pretenden simular de la forma más verídica posible los textos de la comunicación real. Además, en cada texto pueden diferenciarse dos tipos de receptores dependiendo del nivel de abstracción que adoptemos: el primero constituye el receptor ficticio al que pretende instruir o informar el texto; el segundo, aquel receptor real del peritexto narrativo, es decir, el jugador.

La clasificación que aquí presentamos no pretende ser sistemática ni rígida, sino lo suficientemente descriptiva de las perspectivas y posibilidades de catalogación que ofrecen los textos de nuestro corpus. Nuestra clasificación se basa en algunos niveles de la contribución de Heinemann y Viehweger (1991) y sigue los elementos que Isenberg (1987: 102) relaciona:

- a) Esta distinción tipológica se aplica a los peritextos narrativos del videojuego cyberpunk.
- b) Esta tipología parte de un criterio multicomplejo desde cuatro perspectivas: la función, el registro, el grado de especialidad y la temática.
- c) El estudio se basa en un conjunto limitado de textos: el corpus paralelo de Deus Ex: Human Revolution™.
- d) La acotación teórica de los criterios de clasificación, es decir, la especificación exacta del tipo de texto *t*, permite distinguir rasgos relevantes en la diferenciación de tipos de texto.

- e) Los textos son clasificados en diferentes tipos de texto según la perspectiva. Nuestras categorías no son excluyentes ni bipolares.

## 7.2. Textos según la función del lenguaje

La clasificación que proponemos según las funciones del lenguaje tiene relación con el uso social de la lengua como medio para alcanzar ciertos objetivos o fines. Partimos de la teoría de las funciones del lenguaje según Bühler, Halliday y Jakobson. En esta sección emplearemos la terminología propuesta por el último investigador: funciones expresiva, conativa, referencial, metalingüística, poética y fática.

Centraremos nuestra atención en las dos funciones del lenguaje más representativas de nuestro corpus (la apelativa o conativa y la referencial o denotativa), si bien se han observado otros textos con otras funciones. Cabe recordar que estas funciones del lenguaje no son excluyentes entre sí, sino que pueden actuar en un mismo texto de forma simultánea, teniendo una de ellas predominio sobre alguna otra función presente en el mismo texto.

En los siguientes ejemplos se observa un texto exhortativo que instruye al potencial receptor (ficticio) a llevar a cabo una acción concreta (un procedimiento nuevo).

NEW PROCESSING PROCEDURE  
FROM [LANWKS8484@MICHCAP.NET](mailto:LANWKS8484@MICHCAP.NET)  
TO [DETWKS2011@SEC.FEMA.NET](mailto:DETWKS2011@SEC.FEMA.NET)

Please note that, effective immediately, detainees arriving in ANY Michigan facility must be deferred to medical DPMT for surgical implantation of tracking chips BEFORE being installed in the cell blocks. Under NO circumstances are detainees to be informed of the reason for their deferment.

NOTE: Laser shackles to be detached only upon cell block inoculation.

Regards,

Paul Graffenreid

FEMA Detainee Supervision

NUEVO PROCEDIMIENTO DE ENTRADA  
DE [ESTLAN8484@MICHCAP.NET](mailto:ESTLAN8484@MICHCAP.NET)  
PARA [ESTDET2011@SEG.FEMA.NET](mailto:ESTDET2011@SEG.FEMA.NET)

Tengan en cuenta que, con efecto inmediato, todos los detenidos que lleguen a CUALQUIER instalación de Michigan deberán llevarse al departamento médico de la policía para que se les implanten biochips de seguimiento ANTES de ser alojados en los bloques de celdas. BAJO ninguna circunstancia se ha de informar a los detenidos del motivo de la intervención.

NOTA: las esposas láser solo se les quitarán tras su confinamiento en una celda.

Saludos,

Paul Graffenreid

FIGURA 3. Texto con función conativa 1 (instrucción)

Los indicios lingüísticos que nos permiten clasificar este texto como un texto marcado por la función conativa o apelativa se hallan en la propia estructura (se trata de un correo electrónico firmado por un personaje superior en la escala de mando de alguna organización), así como en los segmentos tengan en cuenta que y deberán, junto con el uso de la mayúscula en ciertas palabras clave que el emisor pretende destacar para el potencial receptor.

A caballo entre los textos con función conativa y los que poseen una función referencial, se encuentran objetos textuales como el siguiente. Se trata de un boletín informativo sobre un establecimiento de ocio de lujo, que invita a los socios a asistir a varios eventos. En definitiva, se trata de un texto comercial que ofrece un servicio al receptor y le invita a participar en el mismo.

THE OFFICIAL HIVE NEWSLETTER  
FROM HIVE-ANNOUNCE@THEHIVE.HLPRC  
TO OUR VALUED CUSTOMERS

\*\*\*\*\*FOR HIVE VIPs  
ONLY\*\*\*\*\*

This Saturday, The HIVE will be celebrating 15 YEARS in Lower Hengsha!! Come join us to celebrate with an all-night bash!

Free champagne from 7-10PM

Tuesdays – Lady’s Aug Night

Augmented ladies drink for free every Tuesday from 7-11PM

Thursdays – Check out INTERNATIONAL SUPERSTAR, DJ Trung Hoa

Spinning the latest in Vietnamese Trance

Fridays – Radical Chic Night

The theme that started it all! Come dressed as your favorite Freedom Fighter or Political Dissident and you could win a free trip to the Mainland’s most luxurious spa, Yangtze Breeze.

HOPE TO SEE YOU AT THE HIVE!!!!

BOLETÍN OFICIAL DE THE HIVE  
DE PUBLICIDAD-HIVE@THEHIVE.HI.PRC  
PARA NUESTROS APRECIADOS CLIENTES

\*\*\*\*\*SOLO PARA SOCIOS DE THE HIVE\*\*\*\*\*

¡Este sábado, THE HIVE celebrará sus 15 años de actividad en la Hengsha inferior! ¡Celébralo con nosotros en la fiesta que daremos por todo lo alto!

Champán gratis de 7 a 10 de la noche.

Martes – Noche de aumentadas.

Barra libre de 7 a 11 para todas las damas que tengan aumentos.

Jueves – No te pierdas a la superestrella internacional DJ Trung Hoa, que pinchará lo último en trance vietnamita.

Viernes – Noche de guapos y radicales.

¡La noche temática que lo empezó todo! Ven disfrazado de tu luchador por la libertad o disidente político favorito y entrarás en el sorteo de un viaje gratis a Brisa del Yangtsé, el balneario más lujoso del continente.

FIGURA 5. Texto con función conativa y referencial (boletín informativo)

Si nos aproximamos a una función referencial predominante, encontramos textos que narran (y analizan) acontecimientos ficticios basados en el conocimiento del potencial receptor y que podrían ser similares a aquellos textos que se pueden encontrar en los periódicos.

<p>GLOBAL POLITICS REVIEW (2026 EDITION) VOLUME 6</p>	<p>ANÁLISIS DE LA POLÍTICA MUNDIAL (EDICIÓN DE 2026) VOLUMEN 6</p>
<p>Chapter 4: The Indian Sink</p> <p>India has attempted to replicate some of the achievements of the People's Republic of China with limited success; the outsourcing boom of the early 2000's created a surge in the country's knowledge base, but the fast-forward nature of the new technology-based businesses caused divisions in the populace, creating a new form of stratification in this caste-bound society — between the technologically proficient and those who rejected the advance of these new sciences. However, this bounty of innovation was short-lived.</p> <p>[...]</p>	<p>Capítulo 4: El hundimiento de la India</p> <p>India ha intentado emular algunos de los logros de la República Popular de China, con un éxito limitado; la prodigiosa expansión de principios de la década de 2000 propició un incremento en la base cultural del país, pero la naturaleza precipitada de las nuevas empresas tecnológicas dividió a la población, generando una nueva forma de estratificación en esta sociedad de castas que separaba a los adeptos de la tecnología de aquellos que rechazaban los progresos de las nuevas ciencias. Pero aquel período de innovación no duró mucho.</p> <p>[...]</p>

FIGURA 6. Texto con función referencial (narración)

### 7.3. Textos según el grado de especialidad

El grado de especialidad de un texto viene determinado por parámetros como la relación entre los interlocutores, el conocimiento que estos posean del tema en cuestión, la densidad terminológica del texto, la función que se pretenda cumplir, etc. (Cabré, 2002: 19, 31). En esta sección prestamos atención a los grados de especialidad, puesto que los parámetros mencionados tienen realizaciones diversas y no aparecen todos de la misma forma y al mismo tiempo. Es decir, existe un continuum de realizaciones que podría dividirse de forma teórica y general en textos especializados (TE), textos semiespecializados (TSE) y textos divulgativos o no especializados (TD) (Cabré, 1999 y 2008; y Ciapuscio, Kuguel y Otañi, 2005).

Con objeto de no alargar en exceso esta sección, sintetizamos las características de esta gradación en forma del siguiente esquema básico:

Interlocutores especialistas	Función representativa del conocimiento	Mayor densidad terminológica	Mayor abstracción del texto
TE TSE TD ↓	TE TSE TD ↓	TE TSE TD ↓	TE TSE TD ↓
Interlocutores no especialistas	Función comunicativa del conocimiento	Menor densidad terminológica	Menor abstracción del texto

TABLA 2. Esquema básico de la caracterización del contínuum de especialidad

Dado que el nivel léxico constituye uno de los criterios determinantes en la caracterización de los textos según su especialidad (Cabré y Estopà, 2005), en los siguientes ejemplos emplearemos un formato diferente a la fuente normal para destacar aquellas unidades léxicas que pueden considerarse unidades léxicas especializadas o términos. De esta forma, será posible identificar de forma más gráfica las diferencias en la densidad terminológica. Por falta de espacio en este trabajo, no relacionaremos el TSE.

En este primer ejemplo es posible determinar a partir de las características lingüísticas que se trata de un texto divulgativo, orientado a un público general, que cumple una función principalmente referencial (informativa y comunicativa). La ausencia de terminología refleja la menor abstracción del texto.

**UNITING THE WORLD  
VOLUME 1**

What is The Picus Group?

Picus is comprised of many marketing services and media companies; these include advertising agencies, public relations firms, media and entertainment studios, market research companies, communication satellite facilities and web service providers. The Picus Group considers itself a 'parent' entity, bringing together the right combination of capabilities to serve analytic and creative brand marketing needs.

The world's largest telecommunications provider, the Picus Group has more than one thousand primary and branch offices

**UNIENDO AL MUNDO  
VOLUMEN 1**

¿Qué es el Grupo Picus?

Picus está compuesto de diversos servicios de mercadotecnia y compañías de medios, entre ellos agencias de publicidad gabinetes de relaciones públicas, estudios de comunicación y de ocio, compañías de sondeo de mercado, satélites de comunicaciones y proveedores de servicios de redes. El Grupo Picus se considera la entidad "matriz", que aglutina la combinación correcta de talentos para satisfacer las necesidades analíticas y creativas del marketing de la marca.

El Grupo Picus es la empresa de

operating in over a hundred countries; it is our pride to state without fear of contradiction that there is nowhere on Earth where Picus can't be found.

[...]

telecomunicaciones más grande del mundo, y tiene más de mil oficinas principales y secundarias operando en un centenar de países. Nos enorgullece poder decir sin temor a equivocarnos que no hay lugar en la Tierra donde no se encuentre Picus.

[...]

FIGURA 7. Texto divulgativo

Por último, existen textos que podríamos considerar especializados debido a que todas las características que muestran se acercan al primer nivel que esbozamos en el esquema anterior. Así, la densidad terminológica es mucho mayor, la conceptualización del texto es más abstracta y el tipo de relación emisor-receptor se incluye dentro de la categoría de especialistas. Este tipo de texto supone una mayor dificultad en el acceso al conocimiento codificado, puesto que aúna elementos conceptuales tanto reales como ficticios.

LEE GENG RESEARCH  
UPDATE/PROGRESS STATUS REPORT

1. **Cybernetic Leg Prosthesis: model 6543.01 -- "Jaguar"**

- \* Built on **framework of polymers and lightweight alloys**
- \* **Electro-stimulated plastic cables** mimic and greatly strengthen muscle tissue feedback and action
- \* Developing **motor-dynamic system and shock-absorbing liquid polymer buffers**

Prototype: 65% completion, pending stress tests, final metrics and analytics

Reveal date: 45 days

2. **Hacking Device: model 000123.4 – Not for General Public!!**

- \* **Cranial implant**
- \* Dedicated **microcomputer** module employing circuit of processors and databases programmed with multiple **code-breaking and counter-cryptography subroutines**

[...]

PUESTA AL DÍA DE LAS  
INVESTIGACIONES DEL LEE  
GENG/INFORME DE ESTADO DE LOS  
AVANCES

1. **Pierna protésica cibernética: modelo 6543.01 – "Jaguar"**

- \* Construida en un **esqueleto de polímeros y aleaciones ligeras**.
- \* Accionamiento por **cables de plástico electroestimulados** con gran refuerzo del funcionamiento y la respuesta del tejido muscular.
- \* **Sistema de motor dinámico** en desarrollo y **amortiguadores de polímero líquido antichoque**.

Prototipo: completado en un 65%, pruebas de resistencia pendientes, métricas y analíticas finales.

Plazo de lanzamiento: 45 días

2. **Dispositivo de pirateo: modelo 000123.4 -- ¡No es para el público general!**

- \* **Implante craneal**.
- \* **Micromódulo** que utiliza un circuito de procesadores y bases de datos programadas con diversas **subrutinas rompecódigos y de contracriptografía**.

FIGURA 8. Texto especializado

#### 7.4. Textos según el registro

El contexto de producción de un texto determina lo que entendemos por registro. Constituye un tipo de variedad lingüística funcional (o variedad diafásica). Según Halliday (1982), la situación contextual provoca que los hablantes adecuen la forma en la que usan la lengua de acuerdo con tres categorías contextuales: campo, modo y tenor, siendo el tenor interpersonal o tono, el que permite diferenciar los grados de formalidad de los textos (formal, solemne, íntimo, informal...), las formas de tratamiento y cortesía o las marcas de subjetividad y objetividad. El tono constituye nuestro objeto de estudio en esta sección como elemento principal para distinguir el registro.

Para determinar el registro de cada texto, es fundamental contar con todos los datos contextuales que ofrecen los peritextos que vamos a analizar, puesto que las formas lingüísticas para distinguir el tono difieren para cada lengua. En efecto, en el siguiente ejemplo no es posible determinar los elementos característicos de cortesía de la versión inglesa sin tener en cuenta el tipo de interlocutores y su relación.

QUALITY STANDARDS  
FROM GREG THORPE  
TO ALL STAFF

Hello All,

We have all been working extra hard to deliver on some large contracts. As we push our production quotas, I would like to remind all employees of the need to take the necessary steps to ensure quality and safety in the workplace.

One hour seminars have been arranged in all sectors to review the AISO:2300 Manufacturing Standards and to look at any issues you may have re: the maintenance of these guidelines. Your Sector Manager will contact each of you to arrange a time that works for everyone.

We have the utmost confidence in the work you are doing. We urge you to attend these seminars as a means to

ESTÁNDARES DE CALIDAD  
DE GREG THORPE  
PARA A TODO EL PERSONAL

Hola a todos:

Todos nosotros hemos estado trabajando con esfuerzos redoblados para servir algunos pedidos importantes. Aunque aumentemos nuestras cotas de producción, me gustaría recordarles a todos los empleados la necesidad de tomar las medidas necesarias para garantizar la calidad y la seguridad en el lugar de trabajo.

Se han organizado cursillos de una hora en todas las secciones para revisar los estándares de fabricación AISO:2300 y examinar todos los problemas que puedan tener relación con el cumplimiento de estas directrices. Su jefe de sección contactará con cada uno de ustedes para disponer una hora que le

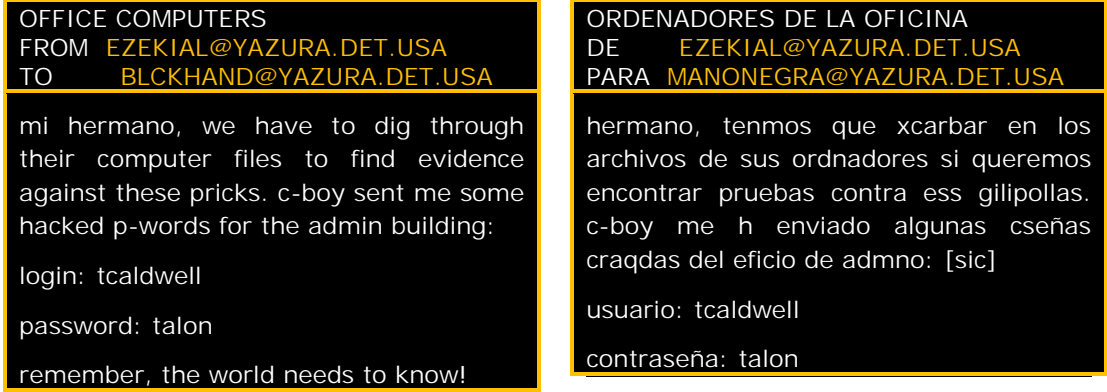




FIGURA 9. Texto con registro formal

Estas diferencias sí se hacen más notables en la versión española, donde es posible observar la forma de cortesía usted en me gustaría recordarles, su jefe, trabajo que están haciendo, les instamos a que asistan o, de forma explícita, ustedes. Si prestamos atención al nivel léxico, sí existen ciertas marcas que permiten inclinarnos por clasificar el texto dentro de la categoría de textos con registro formal. En inglés se emplean unidades como utmost confidence, urge o strive y en español, confiamos plenamente o instamos, opciones léxicas muy formales en cada lengua.

En el otro polo del registro, encontramos los textos clasificados como informales o muy informales. En este caso, analizaremos los dos ejemplos siguientes en conjunto, puesto que comparten las características principales y son lo suficientemente breves como para poder estudiarse de esta forma. Las siguientes figuras son el resultado de la comunicación privada entre interlocutores cercanos en jerarquía social. Esto queda patente en la selección de piezas lingüísticas de las diferentes intervenciones.



- acolitos

recuerda: ¡el mundo tiene q enterarse!  
acolitos

FIGURA 10. Texto con registro informal 1

(NO SUBJECT) FROM ANON@HENGSHADOW.FREE.NET TO WINDMILL@HACKERNET.NET	(SIN ASUNTO) DE ANON@HENGSHADOW.FREE.NET PARA WINDMILL@HACKERNET.NET
WTF U DO, WINDMILL? NVR SEEN DRGN LDY THIS PO-ed BT'S HDNG UR WY: SFETY'S OFF. SUGGEST U GET OUT NOW. Trans/c3nd3nt@l	¿O COJONS AS EXO, WINDMILL? NUNK ABIA VISTO A REINA DRAGON TN KBREADA VAN A X TI. ESTA NO TE LA PASAN. T SUGIERO Q TE LARGUES YA. Trans/c3nd3nt@l

FIGURA 11. Texto con registro informal 2

Por una parte, se observa la alteración sistemática de la morfología de las palabras a través de la aféresis, síncope y apócope de diferentes signos y la modificación de otros: xcarbar, q, as exo, etc. A esto se suma el uso de palabras malsonantes como gilipollas o cojons o unidades léxicas propias de un registro informal, como tío.

En estos casos hemos identificado lo que consideramos un error de traducción al no mantener una de las convenciones de textos informales que emplean un modo escrito mediado por ordenador: el uso del signo de apertura de interrogación y exclamación, presentes en los dos ejemplos analizados. En efecto, el uso de los signos de apertura en textos informales de la comunicación real queda relegado a un segundo plano, condicionado por la velocidad de escritura que ofrecen estos medios. En definitiva, consideramos que eliminar el signo de apertura en estos textos hubiese sido una opción correcta (en la terminología coseriana) y adecuada a la convención.

## 7.5. Textos según la temática

Por último, prestamos atención al campo temático (recordemos que representa uno de los parámetros contextuales de la propuesta de Halliday). El campo temático ubica el texto en el marco de una disciplina, subdisciplina o interdisciplina, lo que permite acotar el sistema conceptual del texto. Nuestra clasificación parte de la división propuesta por la

Nomenclatura Internacional de la UNESCO para los campos de Ciencia y Tecnología aunque englobaremos los ejemplos del corpus según una denominación diferente y de acuerdo con el tipo de superestructura textual.

Esta sección divide los textos de acuerdo con tres campos principales: a) el administrativo, en el que se incluyen todos los textos relacionados con el gobierno y las instituciones o sus formas de actuar y regular; b) el científico; y c) el técnico, según la división que realiza la UNESCO. Para diferenciar estos contenidos semánticos, es decir, para diferenciar las macroestructuras textuales de cada ejemplo, nos serviremos del nivel microestructural para analizar la relación semántica de las unidades léxicas que aparecen.

El primer texto, en el marco del derecho internacional, constituye una regulación sobre procesos y productos, en concreto sobre el tema ficticio de las tecnologías de aumentación humana. Este texto ilustra una resolución general de la ONU a partir de un resumen de los fundamentos de hecho.

UNITED NATIONS GENERAL RESOLUTION NO. 85/45	RESOLUCIÓN GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS 85/45
<p>Abstract</p> <p>UN General Resolution #85/45 resolves to determine the most coherent policy direction for governments and corporate entities in the matter of human augmentation technologies (HET).</p> <p>The so-called "bio-politic" vote is a referendum centering on key questions of regulation, distribution, control and ethical outcome.</p> <p>[...]</p> <p>Resolution #85/45 puts forward the proposition that all future HET research and development, manufacture and distribution be monitored and regulated by a UN agency or other senior corporate entity so chosen and empowered by the United Nations advisory board.</p>	<p>Extracto</p> <p>La Resolución General de las Naciones Unidas 85/45 acuerda fijar las líneas políticas más coherentes para los gobiernos y las corporaciones en relación a las tecnologías de aumentación humana (TAH).</p> <p>La llamada votación "biopolítica" es un referéndum centrado en las cuestiones clave de la regulación, la distribución, el control y las repercusiones éticas.</p> <p>[...]</p> <p>La resolución 85/45 propone que toda la futura investigación y desarrollo de TAH, su fabricación y distribución sean controlados y regulados por una agencia de la ONU u otro organismo de reconocido prestigio al que se elija y faculte el comité consultivo de la ONU.</p>

FIGURA 12. Texto de temática administrativa (resolución jurídica)

En otro orden de cosas, el campo científico es protagonista de una parte importante del corpus que hemos analizado. A continuación, mostramos el ejemplo más representativo del tipo de temática a la que

hacemos referencia: el informe de autopsia de uno de los personajes clave de la historia reúne terminología de la medicina. No obstante, y aunque pudiese preverse lo contrario en un primer momento, se trata de un texto lo suficientemente divulgativo como para que pueda ser comprensible para un lego en la materia.

AUTOPSY REPORT: MEGAN REED (DMPD  
CASE: TA-00514)  
AUTHOR DR. DANA HALL. MEDICAL  
EXAMINER

CASE #: TA-00514  
AUTOPSY #: 89D-124  
ID #: 1685972

NAME: REED, Megan  
AGE: 32  
SEX: F  
BLOOD TYPE: O+  
PATH MD: Lorne

PRELIMINARY NOTE:

I have been appointed by the state to perform autopsies on the remains of multiple victims of the attack on Sarif Industries. This is due to the critical nature of the incident and the need for the state department to be fully aware of every detail without going through and endless array of bureaucratic forms and requests. This is in no way linked to the competence of local M.E., Dr. Gerald Campbell, and shouldn't be interpreted as such.

FINAL DIAGNOSIS:

- I. Vertebral injuries
  - A. Vertebrae in the neck area are displaced.
  - B. Abrasion of the bones consistent with severe and sudden stress or pressure.

INFORME DE AUTOPSIA: MEGAN REED  
(CASO: TA-00514)  
AUTOR DR. DANA HALL. MÉDICO  
FORENSE

CASO#: TA-00514  
AUTOPSIA#: 89D-124  
ID #: 1685972

NOMBRE: REED, Megan  
EDAD: 32  
SEXO: M  
GRUPO SANGUÍNEO: O+  
FORENSE: Lorne

ANÁLISIS PRELIMINAR

El Estado me ha designado para llevar a cabo la autopsia de los restos de las múltiples víctimas del atentado contra Sarif Industries, obedeciendo a la naturaleza crítica del incidente y a la necesidad de conocer todos los detalles sin tener que sortear una interminable avalancha de solicitudes y trámites burocráticos. Este procedimiento no está vinculado en modo alguno a la competencia del forense local, el doctor Gerald Campbell, y no debería interpretarse de tal modo.

DIAGNÓSTICO FINAL:

- I. Lesiones vertebrales
  - A. Vértebras del cuello aplastadas.
  - B. Abrasión de los huesos causada por una presión extrema y repentina.
- II. Estrangulamiento por ligadura

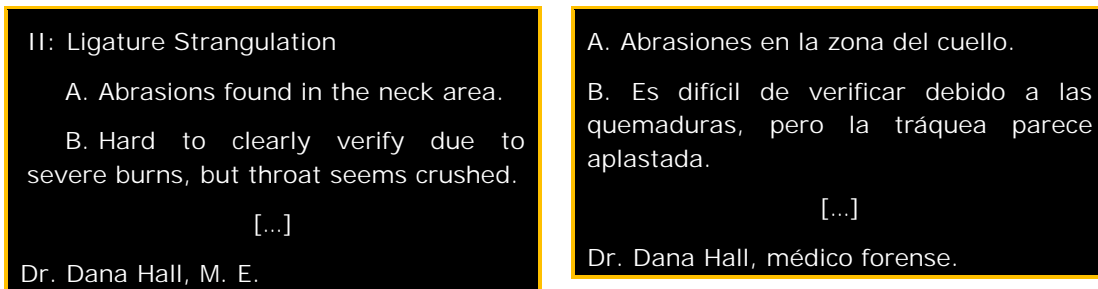


FIGURA 13. Texto de temática científica (informe de autopsia)

Dentro de las Ciencias Tecnológicas de la UNESCO, englobamos todos aquellos textos que tratan sobre el funcionamiento mecánico, eléctrico, electrónico o informático de los dispositivos e instalaciones que aparecen en la historia de Deus Ex: Human Revolution™. El siguiente ejemplo constituye un texto instructivo que reúne las normas y protocolos de purga de seguridad de una instalación. En este texto se usa el infinitivo para relacionar los pasos del protocolo siguiendo las convenciones de los textos instructivos (aunque también podría haberse empleado el imperativo).

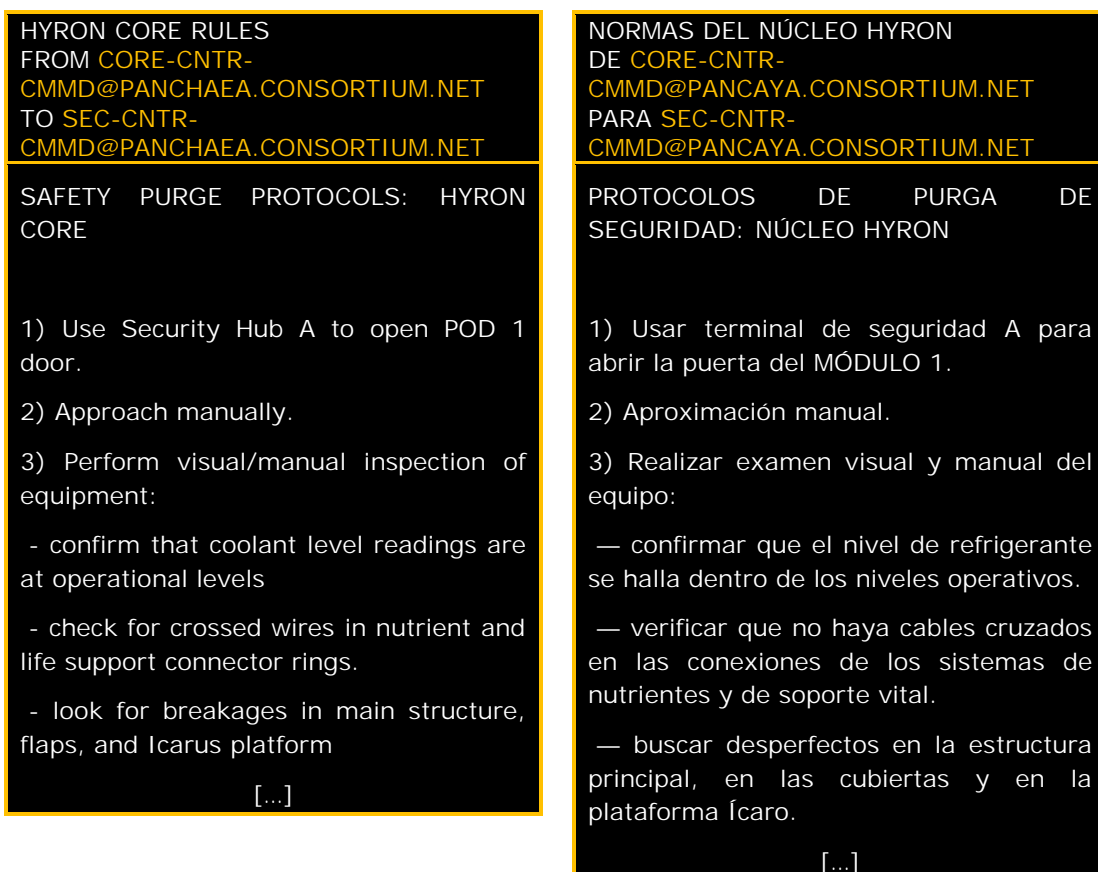


FIGURA 13. Texto de temática técnica (normas y regulaciones)

La aparición de diferentes campos temáticos y disciplinas en un videojuego obliga a llevar a cabo un proceso de documentación mucho más

riguroso y en profundidad que en aquellos objetos de traducción en los que existe tan solo un campo temático. Es decir, conllevan un problema de traducción instrumental, a la vez que extralingüístico (Hurtado Albir, 2001: 287), puesto que aumenta el número de sistemas conceptuales que deben documentarse antes de proceder a la localización.

A esta multiplicidad conceptual que lleva aparejada la aparición de diferentes temas, se suma la variación en el resto de paradigmas que hemos analizado. Es decir, a la temática también afecta la conservación del registro, de la función y del grado de especialidad en la traducción. Por ejemplo, en nuestro corpus hemos hallado muchos más textos con función referencial que con función mixta referencial y conativa aunque ni las clasificaciones según el registro ni según el grado de especialidad coinciden con las funciones. En definitiva, las realizaciones son variadas y atienden al puzle de relaciones entre emisor-receptor y situación.

Para concluir esta sección, destacamos la importancia del nivel microestructural como medio para poder determinar la clasificación de los textos en el nivel superestructural, puesto que reúne la información lingüística más relevante para poder abstraer los peritextos como objeto y clasificarlos dentro de una categoría (abstracta) y superior.

## 8. CONCLUSIONES

Para sintetizar el trabajo realizado, nos serviremos de las hipótesis y los objetivos planteados en el apartado 2, que nos servirán de guía para ilustrar los resultados obtenidos. Debemos subrayar que nuestras conclusiones no pretenden ser definitivas, sino que parten de la reflexión y la observación de los resultados de este trabajo, por lo que somos conscientes de sus limitaciones.

En este trabajo hemos descrito brevemente y clasificado los textos del corpus en diferentes tipos textuales. Alcanzar este objetivo ha sido posible a través del análisis microestructural de cada peritexto. Los elementos léxicos, principalmente, así como gramaticales, permiten identificar los rasgos distintivos de cada texto de acuerdo con los criterios que establecemos a priori. Estos elementos contribuyen a que un mismo objeto textual sea analizable desde puntos de vista diferentes y que la

clasificación sea multicompleja, puesto que los criterios no fijan un único objeto homogéneo. Es decir, en nuestro corpus, las funciones referencial y conativa se combinan con el resto de criterios de clasificación (grado de especialidad, temática o registro, en mayor o menor medida) creando objetos textuales muy diferentes pero clasificables bajo el paraguas de un mismo criterio según la perspectiva que adoptemos. Esta multicomplejidad influye en los problemas de traducción, puesto que dilata los parámetros que deben recogerse en la localización.

La clasificación que esbozamos en la sección de análisis, como objetivo principal de nuestro trabajo, contribuye a identificar los rasgos relevantes que permiten diferenciar los textos según unos criterios determinados, así como señalar problemas específicos o característicos. La selección de cuatro criterios concretos demuestra la diversidad textual a la que nos referimos aunque consideramos que la selección de otros criterios de clasificación también habrían hecho posible demostrar la diversidad textual. A propósito de esta complejidad tipológica textual entre videojuegos, cabe mencionar que ésta parte de la propia ambientación temática, que fija un número limitado de realizaciones textuales de un total diverso de posibilidades. En otras palabras, los videojuegos de ambientación épica como la saga *The Elder Scrolls*, normalmente desarrollados en cronologías medievales fantásticas, no presentan la misma diversidad peritextual que un juego de temática cyberpunk como nuestro objeto de estudio, en el que destaca el avance tecnológico o la ciencia ficción; tampoco la misma que un videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial, donde los textos históricos y bélicos o militares serán los protagonistas. Para poder confirmar esta diferencia tipológica entre videojuegos, sería necesario llevar a cabo un análisis contrastivo entre diferentes videojuegos, prestando atención a los peritextos que en ellos aparecen.

En cuanto a la hipótesis de simulación de situaciones de la comunicación real, debe subrayarse que si nos basamos en los fundamentos teóricos en los que se asienta la localización y en el objetivo lúdico e interactivo el sector de entretenimiento audiovisual del videojuego, es razonable considerar que el propio videojuego, como objeto textual,

persigue unos objetivos bien definidos. La diversidad tipológica textual, la riqueza de registros, temática, léxico o funciones, entre otros, junto con el afán observado en respetar las convenciones textuales (por ejemplo, en el uso del correo electrónico) demuestran que el objetivo principal de estos peritextos es representar o simular un comportamiento lingüístico fiel y cercano a la realidad comunicativa de los hablantes. Dicho de otro modo, la complejidad (peri)textual del videojuego es fruto de un intento de representar la realidad más cercana e inmediata al jugador.

El propio género narrativo cyberpunk, por sus características temáticas, junto con la diversidad textual observada, hacen posible confirmar la hipótesis que aquí defendemos: los problemas de traducción observados afectan a la documentación de sistemas conceptuales reales o ficticios (constituyen problemas instrumentales y extralingüísticos), a la relación entre personajes y sus modos de comunicar (constituyen problemas pragmáticos), a las convenciones de los tipos de texto o a las discrepancias propias entre lenguas.

Por último, destacamos que los resultados de este trabajo contribuyen a profundizar en los aspectos relacionados con los géneros intra y extratextuales de los videojuegos (Vela, 2011: 96) y a definir de forma específica la cualidad de diversidad textual que caracteriza a la localización de productos multimedia: la ruptura de las taxonomías tradicionales (Tercedor, 2005: 152), así como a identificar y prever problemas de traducción y todo lo que ello conlleva desde el punto de vista profesional. Dichos problemas y su clasificación se exponen en otro trabajo que se halla en preparación actualmente.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernal-Merino, M. Á. (2008). Where Terminology Meets Literature. *MultiLingual Computing Inc.*, 98(19), 42-46.
- Biber, D. (1993). Representativeness in corpus design. *Literary and Linguistic Computing. Oxford Journals*, 4(8), pp. 243-257.
- Cabré, M. T. (1999). La terminología: representación y comunicación. *Elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos.*



- Barcelona, Institut Universitari de Lingüística Aplicada. Universitat Pompeu Fabra.
- Cabré, M. T. & Estopà, R. (2005). Unidades de conocimiento especializado: caracterización y tipología. En M. T. Cabré & C. Bach (Eds.), *Coneixement, llenguatge i discurs especialitzat* (pp. 69-93). Barcelona: Institut Universitari de Lingüística Aplicada. Universitat Pompeu Fabra.
- Ciapuscio, G. E., Kuguel, I. & Otañi, I. (2005). El conocimiento especializado: el texto de especialidad y criterios para su tipologización. En M. T. Cabré & C. Bach (Eds.), *Coneixement, llenguatge i discurs especialitzat* (pp. 95-110). Barcelona: Institut Universitari de Lingüística Aplicada. Universitat Pompeu Fabra.
- Corbacho, A. (2006). Textos, tipos de texto y textos especializados. *Revista de filología de la Universidad de La Laguna*, 24, 77-90.
- Dijk, T. A. (1992). *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Seuil.
- Halliday, M. A. .K. (1982): *El lenguaje como semiótica social: la interpretación social del lenguaje y del significado*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y Traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Isenberg, H. (1987): *Cuestiones fundamentales de tipología textual*. En: E. Bernárdez (Ed.), *Lingüística del texto*. Madrid: Arco/Libros.
- Jiménez Crespo, M. Á. (2008a): *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada. [Recuperado el 6 de noviembre de 2016 de <http://hera.ugr.es/tesisugr/17515324.pdf>.
- Jiménez Crespo, M. Á. (2008b): *Caracterización del género sitio web corporativo español. Análisis descriptivo con fines traductológicos*. En: M. M. Fernández Sánchez & R. Muñoz Martín (Eds.), *Aproximaciones cognitivas al estudio de la traducción y la interpretación* (pp. 259-300). Granada: Comares.

- Jiménez Crespo, M. Á. (2009). El uso de corpus textuales en localización, *Revista Tradumàtica*, 7. Recuperado el 6 de noviembre de 2016 de <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/154832/206726>.
- Loureda, O. (2002). Los tipos de texto. En: M. V. Romero Gualda (Coord.), *Lengua española y comunicación* (pp. 155-176). Barcelona: Ariel.
- McEnery, T. & Hardie, A. (2013). *Corpus Linguistics: method, theory and practice*. Cambridge: Cambridge University.
- Newman, J. (2005). *Videogames*. Oxon: Routledge.
- Nord, C. (1991). Scopos, Loyalty and Translational Conventions, *Target*, 3(1), 91-109.
- Pérez, L. M (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Tesis doctoral. Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado el 6 de noviembre de 2016 de <http://goo.gl/sq0gSH>.
- Tercedor, M. (2005). Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. *Quaderns. Revista de traducció*, 12, 151-160. Recuperado el 6 de noviembre de 2016 de <http://goo.gl/wjSSCK>.
- Vela, J. (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 89-102. Recuperado el 6 de noviembre de 2016 de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/89-102.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf).
- Yuste, J. (2011). Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen. En: E. Di Giovanni (Ed.), *Between Text and Receiver: Translation and Accessibility. Entre texto y receptor: traducción y accesibilidad* (pp. 57-88). Frankfurt am Main: Peter Lang.