

## **Análisis del discurso ficcional a partir de los *irrealia*: los mundos ficcionales de *Skyrim* y *The Witcher 3: Wild Hunt***

**SERGIO MARTÍNEZ DEL CASTILLO**

Universidad de Córdoba (España)

172macas@uco.es

<https://orcid.org/0000-0001-9019-6315>

Cómo citar:

Martínez del Castillo, S. (2023): "Análisis del discurso ficcional a partir de los *irrealia*: los mundos ficcionales de *Skyrim* y *The Witcher 3: Wild Hunt*", *Pragmalinguística*, 31, pp. 287-312. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2023.i31.13>

**ANÁLISIS DEL DISCURSO FICCIONAL A PARTIR DE LOS IRREALIA: LOS MUNDOS FICCIONALES DE SKYRIM Y THE WITCHER 3: WILD HUNT**

**RESUMEN:** El presente estudio pretende analizar el papel de los *irrealia* en la configuración de un mundo ficcional y, más específicamente, los posibles patrones de formación de los *irrealia* en las diferentes categorías de unidades léxicas halladas en un corpus de estudio, además de establecer una nueva clasificación del grado de ficcionalidad de los *irrealia* examinados. Para ello, confeccionamos un corpus compuesto por las guías oficiales de dos videojuegos fantásticos y de ambientación épica: *The Elder Scroll V: Skyrim* (2011) y *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). A través de la explotación manual del corpus y de la extracción individual de 1804 *irrealia* de los textos indicados, es posible concluir que, si bien existen similitudes entre los mundos ficcionales analizados, observamos diferencias relevantes a causa de los objetivos del videojuego.

**PALABRAS CLAVE:** *irrealia*; discurso ficcional; videojuegos fantásticos; mundos ficcionales; corpus.

**SUMARIO:** 1. Introducción. 2. Hipótesis y objetivos. 3. Estado de la cuestión. 4. Metodología. 5. Análisis de resultados. 6. Conclusiones y líneas futuras de investigación. 7. Referencias.

**ANALYSIS ON THE FICTIONAL DISCOURSE THROUGH THE STUDY OF IRREALIA: THE FICTIONAL WORLDS OF SKYRIM AND THE WITCHER 3: WILD HUNT**

**ABSTRACT:** This paper aims to study the role of *irrealia* in the composition of fictional worlds, focusing on possible existing patterns of word-formation processes of *irrealia* in different categories of lexical units found on the corpus analysed, as well as to establish a new classification on the degree of fictionality of these units. Keeping such objectives in mind, we elaborated a corpus collecting the official guides of two fantasy and epic videogames: *The Elder Scroll V: Skyrim* (2011) and *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Through manual corpus mining and the individual analysis of the 1804 *irrealia* found on both guides, we may conclude that although similarities between both fictional worlds are found, we can notice relevant differences depending on the objectives of each videogame.

**KEYWORDS:** *irrealia*; fictional discourse; fantasy videogames; fictional worlds; corpus.

**SUMMARY:** 1. Introduction. 2. Hypotheses and objectives. 3. The state of the art. 4. Methodology. 5. Analysis of results. 6. Conclusions and future lines of research. 7. References.

**ANALYSE DU DISCOURS FICCTIONNEL À TRAVERS L'ÉTUDE D'IRREALIA: LES MONDES FICTIONNELS DE SKYRIM ET THE WITCHER 3: WILD HUNT**

**RÉSUMÉ:** Cet article vise à étudier le rôle des *irrealia* dans la configuration de mondes fictionnels, en se concentrant sur les éventuels procédés de formation (de mots) d'*irrealia* dans les différentes catégories d'unités lexicales trouvées dans le corpus analysé, ainsi qu'à établir une nouvelle classification basée sur le degré de fictionnalité de ces unités. Pour atteindre ces objectifs, nous avons élaboré un corpus rassemblant les guides officiels de deux jeux vidéo fantastiques et épiques : *The Elder Scroll V: Skyrim* (2011) et *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Grâce à l'exploitation manuelle du corpus et à l'extraction individuelle des 1804 *irrealia* trouvées dans les deux guides, on peut conclure que, malgré les ressemblances entre les deux mondes fictionnels, nous pouvons noter des différences appréciables liées aux objectifs de chaque jeu vidéo.

**MOTS-CLÉS:** *irrealia*; discours fictionnel; jeux vidéo fantastiques; mondes fictionnels; corpus.

**SOMMAIRE:** 1. Introduction. 2. Hypothèse et objectifs. 3. État de la question. 4. Méthodologie. 5. Analyse des résultats. 6. Conclusions et recherches futures. 7. Références.

**Fecha de recepción:** 10/11/2022

**Fecha de revisión:** 01/03/2023

**Fecha de aceptación:** 01/04/2023

**Fecha de publicación:** 01/12/2023

## 1. Introducción

Los videojuegos de fantasía ofrecen la experiencia de explorar y *vivir* mundos distintos al nuestro. Estos nuevos mundos se configuran a través de unas unidades léxicas a las que denominamos *irrealia* y que son similares a los términos por su capacidad para designar referentes, pero completamente distintas por el contexto en el que aparecen y por el tipo de conocimiento que configuran (véase Moreno Paz y Rodríguez-Tapia, 2018).

Son pocos los estudios que se dedican a analizar estas unidades y el conocimiento ficcional, especialmente en lo que al análisis de la unidad léxica se refiere. Este estudio se centrará en el análisis contrastivo del discurso ficcional de dos videojuegos del mismo género, por lo que podremos observar patrones en la formación de los *irrealia* y en su grado de ficcionalidad con los que establecer hipótesis acerca del funcionamiento del conocimiento ficcional en un género específico, que, en este caso, es el de la fantasía en los videojuegos de rol o RPG. Tanto *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) como *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), al tratarse de videojuegos, tienen un claro objetivo lúdico y, a pesar de que narran historias distintas, los mundos y los entornos en los que se desarrolla dicha historia se configuran a través de las mismas unidades léxicas: los *irrealia*.

La elección de estos dos videojuegos se debe principalmente a la temática y a su amplio reconocimiento internacional. Son dos juegos que representan fielmente el género de rol, que han tenido una gran repercusión en nuestra sociedad y que, actualmente, poseen miles de jugadores a diario y están entre los 100 videojuegos más jugados según datos oficiales de la conocida plataforma Steam, por delante de juegos del mismo género mucho más recientes como *Cyberpunk 2077* (2020) o *Red Dead Redemption 2* (2018). Ambos videojuegos han recibido numerosos premios, entre los cuales hallamos el premio al juego del año de *The Game Awards* (GOTY). *The Elder Scrolls V: Skyrim* cuenta, además, con el premio a mejor RPG de los Game Critic Awards. Por su parte, *The Witcher 3: Wild Hunt* ha tenido tal repercusión que se ha llevado a cabo una serie de la saga en la plataforma audiovisual Netflix. Los dos videojuegos cuentan con un entorno fantástico y con mitologías como base de creación de su mundo, la nórdica en el caso de *The Elder Scrolls V: Skyrim* y la eslava en el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, que está basado en la obra del autor polaco Andrzej Sapkowski.

A pesar de que nuestro trabajo no se encuentra directamente relacionado con la traducción, los *irrealia*, al denominar conceptos completamente novedosos para el traductor, pueden suponer un problema de gran relevancia para la misma. Estas unidades cuentan con lo que denominamos grado de ficcionalidad, están expuestas a un proceso de formación, se encuentran inscritas en campos semánticos específicos,

dependen de la actividad comunicativa e involucran variación discursiva, por lo que suponen un problema más para la labor del traductor.

## 2. Hipótesis y objetivos

Partiendo de la base de que los *irrealia* son unidades que configuran un nuevo tipo de conocimiento y de las similitudes y divergencias de estas unidades léxicas con respecto a los términos, como exponen Moreno Paz y Rodríguez-Tapia (2018), nuestro trabajo plantea comprobar las siguientes hipótesis:

- a) No todos los discursos ficcionales de los videojuegos de fantasía cuentan con las mismas características, pero sí que existen características comunes en relación con la constitución del mundo ficcional y la formación de los *irrealia*.
- b) Podremos diferenciar, como mínimo, tres campos semánticos básicos (objetos, seres y espacios) en los que se articularán los *irrealia* y el conocimiento ficcional. En cada uno de estos campos podremos observar que los *irrealia* comparten características específicas, pero también divergencias.
- c) En los videojuegos de fantasía predominará el conocimiento ficcional inmaterializable, ya que la mayoría de los artefactos, criaturas y localizaciones surgirán a partir de la unión de propiedades factuales y ficcionales y no de referentes factuales a los que se añaden nuevas propiedades.
- d) Los *irrealia* y los términos comparten características comunes, como su capacidad para designar realidades (factuales en el caso de los términos, ficcionales en el caso de los *irrealia*) o que pueden presentar variación denominativa. Por otro lado, los *irrealia* surgen por una necesidad de carácter denominativo, pero su propósito es lúdico y estético (Moreno Paz y Rodríguez-Tapia, 2018: 241). Por ello, la mayoría de *irrealia* serán nominales, al igual que los términos, pero eso no quiere decir que no existan *irrealia* pertenecientes a otras categorías gramaticales.
- e) Se puede establecer una relación entre el grado de ficcionalidad de los *irrealia* y el proceso de formación de dichos *irrealia*, por lo que podría defenderse que el nivel de ficcionalidad tiene una repercusión directa en la morfología del *irrealia*. Por ejemplo, la mayoría de *irrealia* materializables serán creaciones metafóricas, ya que la innovación de dichas unidades suele ser de significado (neología semántica). De igual forma, la mayoría de *irrealia* inmaterializables semifactuales se crearán por composición, innovando en significado, pero también en la forma (neología de forma).

Por otro lado, los principales objetivos de este estudio son:

- a) Analizar y clasificar la totalidad de *irrealia* presentes en el corpus de cada videojuego a través de criterios específicos. Esta clasificación permitirá hallar patrones y establecer relaciones, así como proponer nuevas hipótesis acerca de la formación y las características de los *irrealia*. Es decir, analizaremos la configuración del conocimiento ficcional para la creación de los mundos ficcionales.
- b) Establecer una nueva clasificación de los *irrealia* según su grado de ficcionalidad sobre la base de la clasificación propuesta por Moreno Paz y Rodríguez-Tapia (2018: 236-238), que permita clasificar los *irrealia* teniendo en cuenta nuevas necesidades al analizar mundos ficcionales de videojuegos.
- c) Realizar un análisis comparativo de los resultados de cada videojuego para establecer hipótesis acerca de la configuración del conocimiento ficcional de los videojuegos de fantasía como género y señalar las diferencias en los discursos ficcionales de ambos videojuegos.
- d) Establecer relaciones entre el grado de ficcionalidad y los procesos de formación de los *irrealia* para facilitar la clasificación de estas unidades léxicas.

### 3. Estado de la cuestión

#### 3.1. LOS VIDEOJUEGOS DE FANTASÍA Y DE AMBIENTACIÓN ÉPICA

Según Newman (2004: 9-16), para definir qué es un videojuego es necesario distinguir los distintos tipos de juego, ya sea por su género (acción, plataformas, estrategia...) o por su contexto lúdico, es decir, el lugar en el que se juega (en casa o en una recreativa en un centro comercial), pero lo más importante es que el usuario tiene una serie de expectativas, entre las que se encuentra participar activamente. Además, en los videojuegos confluyen numerosos textos y medios, entre los que encontramos los gráficos, el sonido, la interfaz, el sistema de juego, la historia (Geoff Howland, 1998a, en Newman, 2004: 11) y una gran interactividad, es decir, toma de decisiones e involucración del usuario.

Por ello, podemos decir que los videojuegos son un tipo de *software* interactivo con una función lúdica en el que confluyen distintos textos y medios. Un videojuego debe ofrecer al usuario una serie de retos que resolver a través de múltiples opciones y una inmersión a través de la reproducción de un texto audiovisual interactivo en un dispositivo electrónico que cuente con una pantalla y periféricos.

Según Anyó (2013: 250), “los criterios más habituales para establecer una tipología de videojuegos son el contenido o tema, la construc-

ción del personaje-jugador y el tipo narrativo con relación a la participación del espectador-jugador”. Las tipologías tradicionales, como la de Carrasco Polaino (2012: 3) o la propuesta por Berens y Howard (en Newmark, 2004: 11-12), distinguen entre juegos de arcade, aventura y rol, simuladores, estrategia, deportes, puzzles y preguntas. Otros autores, como Newmark (2004: 12) rechazan estas clasificaciones porque consideran los videojuegos textos herméticos y, sin embargo, también existen los géneros híbridos.

No obstante, es necesario establecer límites para poder estudiar los videojuegos, por lo que, si atendemos a estas tipologías, tanto *The Witcher 3: Wild Hunt* como *The Elders Scrolls V: Skyrim* se podrían clasificar como juegos de aventura y de rol por su temática y su sistema de juego. Sin embargo, no todos los videojuegos de aventura y de rol poseen las mismas características y en nuestro estudio adquiere gran importancia la construcción del mundo y de la historia que se desarrolla en el videojuego. Para Wolfe (2011: 68) la fantasía es todo aquello que consideramos imposible y para Espezúa Salmón (2006: 75) “lo fantástico” comprende aquellos mundos que violan algunas o todas las leyes y principios del mundo factual. Dado que en ambos videojuegos predomina lo “irreal” y lo “imposible” y sus mundos violan algunas leyes del mundo factual, consideramos que estos dos videojuegos se pueden subclasificar en videojuegos de fantasía.

Además, también observamos que ambos videojuegos están basados en una amplia cantidad de leyendas, a cuyo conjunto Jiménez Alcázar (2016: 55) denomina *lo fantástico*. Lo fantástico y el género de la fantasía se caracterizaría, por tanto, por la transformación, adaptación y evolución en obras modernas de la tradición (leyendas y mitos) de la Edad Media. Por lo que estos videojuegos formarían parte de los videojuegos ambientados en el medievo y a la fantasía o *lo fantástico* según Jiménez Alcázar, ya que no poseen rigor histórico, sino que la Edad Media sirve como ambientación gráfica.

### 3.2. LOS TEXTOS Y LOS PARATEXTOS

Genette (1989: 11) ya introduce el concepto de *paratextualidad* en su obra *Palimpsestos* como uno de los tipos de relaciones transtextuales y, a diferencia de su definición anterior de paratextualidad, como la relación entre el texto y sus paratextos, que median entre libro y lector. Más tarde, amplía su clasificación de los tipos de *paratextos* a *peritextos*, definidos como aquellos paratextos que se encuentran dentro del propio libro, y *epitextos*, es decir, a aquellos paratextos externos al libro (Genette, 1997: xviii).

Yuste Frías traslada esta clasificación a los productos audiovisuales, es decir, a aquellos textos multisemióticos en los que no solo encontramos texto, sino también imagen y todo lo que ello conlleva. Yus-

te Frías define entonces los *paratextos* como el “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” (2011: 64) y diferencia entre *peritextos*, que son aquellos paratextos que se encuentran dentro de la pantalla, y *epitextos*, que se encuentran fuera de la pantalla. Según Yuste Frías, una de las principales diferencias es que los peritextos exigen la interacción entre el usuario y el producto o texto “original”, mientras que los epitextos no. Más tarde, observaremos aplicaciones de esta clasificación en el ámbito de los videojuegos como en Rodríguez-Tapia (2017: 5).

Nuestro estudio analizará un corpus compuesto por las guías oficiales de los dos videojuegos mencionados anteriormente. Es decir, podemos decir que el corpus estará compuesto por los principales epitextos de ambos videojuegos, en los que se explica con detalle los elementos que configuran el mundo ficcional de cada videojuego.

### 3.3. EL CONOCIMIENTO FICCIONAL: LOS *IRREALIA*

Los particulares de las obras ficcionales se han estudiado ampliamente, sobre todo en cuanto a su referencialidad. Con respecto a este tema, Espezúa Salmón (2006: 69-71) opone los conceptos de *mimesis* y de *ficcionalidad* y explica que el primero afirma que la representación del mundo por medio de signos es imposible, ya que un signo no puede recoger un concepto de la realidad, sino solo asemejarse a dicho concepto. En cambio, el segundo afirma que existe una correspondencia entre el mundo representado y el mundo factual, que sirve como referente, por lo que, desde esta segunda óptica, sí se puede representar nuestro mundo. De hecho, Espezúa Salmón (2006: 79), siguiendo la Teoría de los Campos de Referencia de Harshaw, hace hincapié en que *ficción* y *hecho* no son conceptos opuestos, dado que toda obra de ficción o *campo de referencia interno* mantiene relación con el mundo externo o *campo de referencia externo*.

Por otro lado, Lubomír Doležel (1998: 24) explica que los textos ficcionales son el canal semiótico de creación de mundos ficcionales e indica que existen dos tipos de textos: los *world-imaging texts*, que representan el mundo factual y proporcionan información sobre dicho mundo, y los *world-constructing texts*, con los que se crean y configuran nuevos mundos. En nuestro estudio nos centramos en el segundo tipo de mundos propuesto por Doležel, textos en los que se configuran nuevos mundos teniendo siempre como referente el mundo factual o real.

Según Moreno Paz (2019a: 243), los *irrealia* (denominación propuesta por Loponen), particulares ficcionales o entidades ficcionales son “unidades léxicas que designan conceptos particulares o entida-



des ficcionales concretas y ayudan a configurar semánticamente el mundo ficcional". Estos *irrealia* representan un nuevo tipo de conocimiento al que Rodríguez-Tapia y Moreno Paz (2018: 147) denominan *conocimiento ficcional* y, atendiendo a un criterio de posibilidad, se pueden clasificar, según estos autores, en *posible* o *materializable* e *imposible* o *inmaterializable*. Nosotros, en cambio, como justificamos posteriormente en nuestros criterios de clasificación de los *irrealia*, atenderemos a su *grado de ficcionalidad*.

Los *irrealia*, al igual que los términos, sirven para designar conceptos (a veces actualizados) en contextos específicos, pero el tipo de conocimiento que transmiten es distinto (nuevos conceptos y realidades ficcionales). Además, existen otras similitudes y divergencias entre términos e *irrealia* (véase tabla 2: Contraste *irrealia*-términos, en Moreno Paz y Rodríguez-Tapia, 2018: 241-242).

Tanto el conocimiento ficcional como el conocimiento especializado parten del conocimiento común y en ambos existe un control sistemático de las denominaciones y de los sistemas conceptuales. Sin embargo, una gran diferencia se halla en el receptor, que, a pesar de no poseer ese conocimiento de forma previa por no formar parte del bagaje común, puede entender el conocimiento que rodea una obra ficcional, a diferencia del conocimiento previo que necesitará para comprender un texto con un discurso especializado. Por otro lado, la función referencial de los textos especializados pasa a ser secundaria en los textos ficcionales y se intercambia por una función estética y conativa, además de lúdica, pues el texto es el resultado de la creatividad del autor, que debe construir un conocimiento que no existe y que parte de lo irreal, aunque se base en el conocimiento común. Esta base en el mundo factual hará que aquellos lectores con un mayor bagaje cultural sean capaces de comprender mejor las obras ficcionales y de reinterpretar correctamente el mundo creado por el autor de la obra. Por último, Rodríguez Tapia y Moreno Paz (2018: 166) indican que es importante mencionar que el trasvase de conocimiento entre conocimiento ficcional y conocimiento común es restringido, pues es poco frecuente que un *irrealia* pase a formar parte del conocimiento compartido por toda una comunidad lingüística.

### 3.4. ESTUDIOS EMPÍRICOS SOBRE LOS *IRREALIA*

Es cierto que existen numerosos estudios por parte de la teoría de la ficción y filosofía del lenguaje en cuanto a los mundos ficcionales y sus propiedades, así como estudios comparativos de mundos posibles como el que ofrece Lomeña Cantos, quien realiza un análisis desde una perspectiva más cercana a la sociología que a la lingüística en su tesis *La construcción de los mundos de ficción* (2015). Sin embargo, la cantidad de estudios empíricos que analizan a nivel lingüístico los

*irrealia* son muy escasos, siendo uno de los exponentes principales el trabajo de Moreno Paz (véase Moreno Paz, 2019a y 2019b), quien realiza un estudio del mundo ficcional de las obras de J. R. R. Tolkien, prestando especial atención a la clasificación de los tipos de *irrealia*, a sus procesos de formación y a su traducción. Por otro lado, algunos autores como Bogoslaw y Valero o Fernandes reflejan en sus estudios traductológicos la aparición de *irrealia* y los tratan como “palabras inventadas”, neologismos o “nombres cargados” o, en el caso de Rodríguez y Ortega como “referentes culturales sin referente real” (como se recoge en Moreno Paz, 2019a: 338-341).

Además, la mayoría de los estudios sobre el conocimiento ficcional tienen por objeto los mundos ficticiales dentro de la literatura, pero no aquellos construidos y reinterpretados por el usuario a través de otros medios, como son los videojuegos o la cinematografía, donde el apartado visual y el sonoro cobran una gran importancia en la ambientación y construcción del mundo ficcional y en la reinterpretación por parte del usuario de dicho mundo. En nuestro caso, al estudiar las guías oficiales nos ceñimos a la parte escrita, pero eso no quiere decir que no tengamos en cuenta el componente gráfico de los videojuegos. Como explicamos más adelante, acudimos a los videojuegos para poder observar las imágenes que identifican cada objeto en su mundo ficcional, lo que nos permite distinguir los *irrealia* de las demás unidades léxicas.

#### 4. Metodología

##### 4.1. LA LINGÜÍSTICA DE CORPUS Y LA COMPILACIÓN DEL CORPUS

Dado que nuestro estudio posee un enfoque empírico, consideramos fundamental hacer uso de la lingüística de corpus, pues, como explica Parodi (2008: 95), “permite focalizar datos observables a modo de evidencia científica” y supone un apoyo y una metodología para el estudio de la lengua. Es decir, confeccionaremos y analizaremos un corpus, un conjunto de textos en formato electrónico, representativos del estado de una lengua, de los que podemos extraer y analizar formas específicas en la totalidad del conjunto (Sinclair, 2004; en Martínez Martínez, 2018). Para Parodi (2008: 107), los corpus deben ser representativos y extensos y los textos deben estar organizados por categorías que permitan registrar y analizar datos cuantitativos.

En nuestro estudio haremos uso de un corpus monolingüe compuesto por varias secciones de las guías oficiales *The Elder Scrolls V Skyrim: Prima Official Game Guide* de David S. J. Hodgson y Steve Stratton (2011) y *The Witcher 3 Wild Hunt: Prima Official Game Guide* de David S. J. Hodgson, Loren Gilliland y Alex Musa (2015), en las que se detallan, describen y listan los objetos, personajes, criaturas y otros



elementos que aparecen en el mundo ficcional de Bethesda (2011) y CD Projekt RED (2015), respectivamente. Para confeccionar dicho corpus, recopilaremos el texto de las secciones “Character Archetypes”, “Diseases”, “The Inventory (Weapons, Armor and Items)” y “The bestiary of Skyrim” de la guía de *The Elder Scrolls V: Skyrim* y el texto de las secciones “Inventory: Alchemy, Armor, Weapons and Witchcraft” y “The Bestiary: A Witcher’s Guide to Killing Monsters” de la guía de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Si bien puede parecer que las secciones de enfermedades o de “arquetipos” de personajes no están relacionadas con el texto en la guía de *The Witcher 3: Wild Hunt*, consideramos que son relevantes desde el punto de vista del objeto de estudio porque modifican al personaje convirtiéndolo en criaturas como vampiros u hombres lobo o determinando su raza, por lo que constituyen objetos ficticiales.

No estudiaremos la guía en su totalidad dado que la mayor parte del texto está compuesto por lo que Rodríguez-Tapia (2017: 6), basándose en la tipología de Pérez Fernández (2010), denomina textos de tipo técnico, es decir, instrucciones del videojuego, en contraposición a los textos narrativos y descriptivos, es decir, las descripciones de los objetos y criaturas que conforman el mundo ficcional y que se hallan presentes en las secciones mencionadas. Sin embargo, sí recogeremos aquellos *irrealia* que aparezcan en la guía y que sean topónimos de localizaciones principales de los videojuegos. En total, el corpus contará con 35 139 palabras por parte de la guía de *The Elder Scrolls V: Skyrim* y 48 052 palabras por parte de la guía de *The Witcher 3: Wild Hunt*, es decir, con 83 191 palabras.

Consideramos que dichos textos (clasificados como oficiales) son representativos del léxico presente en los videojuegos dado que están orientados a recoger y detallar todos los elementos y el funcionamiento completo de los mundos ficticiales en los que se desarrolla la acción, ya sea en formato de listas o en formato de descripciones extensas acerca de determinados elementos (monstruos, personajes, razas, etc.). El análisis no ha seguido una explotación de tipo automático, sino que se han analizado las diferentes secciones elegidas de forma manual, extrayendo los *irrealia* individualmente en una hoja de cálculo, en la que los clasificamos atendiendo a los criterios que se indican a continuación.

#### 4.2. MÉTODO Y CRITERIOS PARA LA CLASIFICACIÓN DE LOS *IRREALIA*

##### 4.2.1. Identificación de los *irrealia*

Partimos de la base de que se considerarán *irrealia* todas aquellas “unidades de representación léxica de los textos ficticiales” (Moreno Paz y Rodríguez-Tapia, 2018: 222) y que, por lo tanto, designan con-

ceptos ficcionales que solo existen dentro de un mundo ficcional concreto y transmiten conocimiento ficcional. En muchas ocasiones, para determinar si podrían existir o no en nuestro mundo, tendremos que acudir al videojuego y a las descripciones e imágenes que ofrecen de cada objeto porque las descripciones son insuficientes para determinar si una unidad léxica es *irrealia* o no. De esta forma, nos apoyamos en el apartado gráfico de cada videojuego para clasificar las distintas unidades léxicas. Es decir, que, dado que en el videojuego y en las guías oficiales las descripciones son escasas, su identificación como unidades ficcionales no solo tendrá base en dichas descripciones, sino también en sus posibles propiedades ficcionales, sus usos y sus posibles representaciones gráficas. Por ello, consideramos necesario indicar en el corpus qué propiedades o usos no factuales poseen dichos *irrealia* y justificar así su carácter ficcional.

Para Umberto Eco (1994), existen varios tipos de mundos ficcionales, entre ellos los *mundos inverosímiles*, que son aquellos “poco creíbles desde el punto de vista de nuestra experiencia actual” (como recoge Moreno Paz, 2019a: 135-136). Consideramos que, por extensión, una propiedad ficcional sería toda aquella propiedad de un *irrealia* que es inverosímil, es decir, poco creíble desde el punto de vista de nuestra experiencia actual, y que no coincide con las propiedades que son atribuidas a dicho concepto en el discurso común, en caso de que exista un concepto similar en el mundo factual. Para que un *irrealia* se considere como tal debe presentar una o más propiedades ficcionales, aunque las propiedades ficcionales varían dependiendo de cada elemento que se analice. Así, por ejemplo, si una determinada planta o flor aporta “regeneración de *magicka*”, podemos indicar que esa propiedad de la planta es ficcional y que, por lo tanto, nos encontramos ante un *irrealia*. Asimismo, a veces podremos indicar que una unidad léxica es un *irrealia* porque podremos deducir propiedades ficcionales a través de la imagen que represente al referente o de sus usos. Por ejemplo, si observamos que se utiliza una margarita para crear una bomba o un aceite para infligir más daño a una bestia específica, podremos deducir que esa margarita posee una propiedad ficcional (en este caso, que es útil contra determinados enemigos por posibles efectos mágicos). De igual forma, si un diente de león aparece representado de color rojo o como un insecto, deduciremos que el referente y el concepto al que designa el significante “diente de león” es distinto del que designa en nuestro mundo, así como la descripción del concepto, y, por lo tanto, diente de león sería una creación metafórica.

#### 4.2.2. Criterios de clasificación

Clasificaremos los *irrealia* de acuerdo con tres criterios principales: su relación con el mundo factual, que viene indicada por su grado de

ficcionalidad; su morfología, a partir de la categoría gramatical y del proceso por el que se ha formado el *irrealia* (según cómo se produce la novedad en el significado y, cuando proceda, en el signifiante); y el plano semántico, pues clasificaremos los *irrealia* en distintos campos semánticos para más tarde poder comparar los resultados.

#### 4.2.2.1. Grado de ficcionalidad

Para Espezúa Salmón (2006: 91) entre el lector y la obra existe lo que se denomina *contrato de verosimilitud*, que es la habilidad del lector para reconocer algo como fáctico o como contrafáctico (o factual y no factual). Consideramos que, partiendo de la base de que ningún *irrealia* puede existir en el mundo factual, el lector o usuario es capaz de distinguir hasta qué punto algo es factual o no. Por ello, para clasificar los *irrealia* es necesario delimitar su relación con el mundo factual y, por lo tanto, su grado de ficcionalidad. El grado de ficcionalidad es la relación directamente proporcional entre las propiedades (color, forma, usos, etc.) que un determinado *irrealia* comparte con las categorías ontológicas del mundo factual y su posibilidad dentro del mismo, es decir, hasta qué punto un determinado *irrealia* guarda similitudes con unidades léxicas que referencian conceptos del mundo factual. En este sentido, lo que nosotros denominamos *grado de ficcionalidad* está relacionado con el concepto aristotélico de *mimesis*, es decir, la fusión de elementos factuales y de elementos inventados que mantienen cierta semejanza con lo real (Espezúa Salmón, 2006: 69). De esta forma, si un *irrealia* comparte más características con determinadas unidades léxicas que denominan conceptos propios del mundo factual decimos que su grado de ficcionalidad es menor porque su existencia en nuestro mundo es “más posible”, aunque nunca podrán existir en nuestro mundo.

La clasificación de Moreno Paz y Rodríguez-Tapia (2018) puede ser representativa para establecer si los *irrealia* que configuran el mundo ficcional son posibles o no. Sin embargo, resulta insuficiente para delimitar el grado de ficcionalidad de dichos *irrealia*, ya que no permite catalogar aquellas unidades en las que gran parte de la constitución del *irrealia* tiene base en el mundo factual. La siguiente clasificación permite distinguir entre aquellas unidades léxicas que, al aparecer en un mundo ficcional, adoptan unas propiedades únicas y ficcionales; aquellas unidades que poseen tanto propiedades ficcionales como propiedades factuales y aquellas unidades que poseen única y exclusivamente propiedades ficcionales (para cuya comprensión y representación necesitamos acudir a semejanzas con el conocimiento factual).

- a) Conocimiento ficcional materializable o posible: representa aquellas categorías ontológicas que existen en el mundo factual, pero adoptan una serie de propiedades ficcionales en el mundo ficcional en el que aparecen y, por lo tanto, solo pueden

existir en ese mundo ficcional. Por ejemplo, la *Arenaria* existe en el mundo factual y, por lo tanto, dicho *irrealia* es materializable, pero posee una serie de propiedades únicas y ficcionales que la diferencian y hacen que solo pueda existir en dicho mundo ficcional.

- b) Conocimiento ficcional inmaterializable o imposible: representa aquellas categorías ontológicas que no existen en el mundo factual y solo pueden aparecer en el mundo ficcional debido a que se forman a partir de propiedades ficcionales. Sin embargo, que no existan en el mundo factual previamente no quiere decir que el conocimiento ficcional no pueda estar formado por la unión de propiedades factuales y ficcionales, por lo que creemos conveniente distinguir entre conocimiento ficcional inmaterializable semifactual y no factual.
- i) Conocimiento ficcional inmaterializable semifactual: representa aquel conocimiento ficcional inmaterializable que se forma a través de la fusión de las propiedades de alguna categoría ontológica del conocimiento factual y de propiedades ficcionales. Por ejemplo: *nekker claw*, *nekker blood* y *nekker eye* comparten tanto propiedades de la anatomía animal del mundo factual como propiedades ficcionales. Es decir, *nekker eye* no designa un “ojo” con todas las propiedades del mundo factual y con nuevas propiedades ficcionales, sino una parte anatómica que posee algunas de las propiedades de los “ojos” del mundo factual, pero también nuevas propiedades ficcionales.
  - ii) Conocimiento ficcional inmaterializable no factual: representa aquel conocimiento ficcional inmaterializable que no se forma a través de la fusión de propiedades factuales y ficcionales, aunque tenga base en el conocimiento factual, sino a partir de un nuevo referente completamente ficcional. Por ejemplo: *Vermilion* en el mundo factual es un color, mientras que en el mundo ficcional es una sustancia química; y *Nekker* designa a una criatura completamente ficcional.

Esta nueva clasificación permite identificar hasta qué punto el conocimiento ficcional de un determinado videojuego, novela o producto audiovisual tiene base en las unidades léxicas del conocimiento factual, a pesar de que, de una u otra manera el conocimiento ficcional esté basado en el conocimiento factual.

#### 4.2.2.2. Plano morfológico

En primer lugar, nos centraremos en estudiar la formación de los *irrealia*. Según Moreno Paz (2019b: 142), el criterio más adecuado

para estudiar la formación de los *irrealia* y su traducción es la clasificación entre neología de forma (si se produce innovación en el significante y en el significado) y neología de sentido (si solo se produce innovación en el significado de un significante existente) de Guerrero Ramos (1995). Por lo tanto, adoptaremos la categorización de Moreno Paz, que distingue entre:

- a) Procedimientos propios de la neología de forma:
  - i) Creación *ex nihilo*: comprende aquellas unidades léxicas cuya formación se produce sin adoptar una base léxica ya existente. Por ejemplo: *D'ao*, que designa a un tipo de *elementa*, es decir, una criatura completamente ficcional.
  - ii) Creación por combinación de elementos léxicos existentes en el sistema lingüístico: esta categoría comprende aquellas unidades léxicas formadas a través de la adopción de bases léxicas ya existentes, ya sea por derivación (prefijación, sufijación y derivación regresiva) o por composición (unidades léxicas simples y unidades léxicas complejas). Por ejemplo, *alghoul* es un *irrealia* formado por prefijación y *Bloodsword* es una unidad léxica simple formada por composición.
  - iii) Procedimientos de truncamiento: esta categoría comprende aquellas unidades léxicas que se crean a partir del acortamiento de una o varias palabras. Estas nuevas unidades léxicas serán acrónimos si se produce un cambio de forma y de significado, mientras que, si solo se produce un cambio en la forma, nos encontraremos ante siglas o abreviaciones. Por ejemplo, *Skellig* es una abreviación de *Skelliger*.
  - iv) Préstamos: distinguiremos entre préstamos adaptados si la nueva unidad léxica se adapta al sistema fonológico y gráfico de la lengua de destino o no adaptados si se toma la unidad léxica sin ninguna modificación. Por ejemplo, *Nekker* es un ejemplo de préstamo no adaptado que procede del alemán y *Dazhbog* es un préstamo adaptado del bielorruso.
- b) Procedimientos propios de la neología semántica:
  - i) Creación metafórica: comprende las unidades léxicas nuevas que se forman mediante la adopción de un significante ya existente, modificando su significado. Por ejemplo, *White Gull* denomina un tipo de alcohol que nada tiene que ver con una gaviota.
  - ii) Conversión categorial: es el procedimiento por el cual una unidad léxica recurre a un significante ya existente, pero cambia su significado al cambiar de categoría

gramatical. Moreno Paz (2019b: 145) también introduce dentro de esta categoría las elipsis, ya que “la omisión de un elemento léxico del concepto original trae como resultado el cambio de categoría gramatical”. Por ejemplo, *Devourer*, que hace referencia a una criatura ficcional.

Ambos tipos de neología suponen una innovación en el significado y, solo en el caso de la neología de forma, también innovación en el significante. Por ello, podemos afirmar que los procesos de formación son excluyentes (un *irrealia* no puede estar formado por neología de forma y neología semántica de forma simultánea, ya que no puede haber una innovación doble en el significado). No obstante, podemos observar *irrealia* formados por un proceso de composición secundario a la formación de un *irrealia* previamente formado por neología semántica. Por ejemplo: *golem's heart* sería un *irrealia* creado por composición, una unidad léxica compuesta, pero esta composición se ha realizado a través de la combinación de una unidad léxica existente en el sistema lingüístico (*heart*) y un *irrealia* previo, creado por creación metafórica (*golem*). Es decir, que la neología de forma puede ser secundaria a una neología semántica. Sin embargo, en nuestros análisis no introduciremos esta cuestión y solo contabilizaremos la principal, ya que no consideramos que sea un aspecto tan relevante como los demás aspectos que tendremos en cuenta para clasificar los *irrealia*.

Asimismo, en lo que respecta a la creación metafórica, solo podremos señalar la adopción de un nuevo significado de aquellas unidades simples y complejas que ya formen parte de una lengua. Por ejemplo, *dark essence* es un *irrealia* que se ha formado por neología de forma, ya que se ha formado por una combinación de unidades léxicas simples y, por lo tanto, una innovación en el significante. En el mundo factual *dark essence* no designa ningún referente, por lo que el mero hecho de unir las unidades *dark* y *essence* es un proceso de innovación en la forma. Por otro lado, si pudiésemos afirmar que *lunar shards* designa a cualquier fragmento que se pueda extraer de la luna, podríamos decir que dicho *irrealia* se ha formado por creación metafórica.

Por otro lado, como explicamos anteriormente, distinguiremos la categoría gramatical de cada *irrealia*. A pesar de la gran complejidad y de la disparidad de opiniones acerca de la distinción formal de las distintas categorías gramaticales, recurriremos a su clasificación tradicional para clasificar los distintos *irrealia* y, más concretamente, seguiremos las denominaciones de las que Bosque (2015) hace uso a lo largo de su obra para hablar de las distintas categorías gramaticales y sus relaciones: sustantivo, adjetivo, verbo, adverbio, participio, artículo, pronombre, preposición y conjunción.



#### 4.2.2.3. Plano semántico

Para poder analizar los distintos datos extraídos del corpus, consideramos relevante clasificar los *irrealia* en tres campos semánticos principales:

- a) Objetos: comprenderá las unidades léxicas que designen referentes inanimados ficticiales.
  - i) Alcohol: bebidas alcohólicas como *Erveluce* o *Kordir's Skooma*.
  - ii) Arma: armas a disposición del jugador como espadas, arcos, bombas, etc. Algunos ejemplos son *An'ferthe* o *Beann'shie*.
  - iii) Armadura: armaduras como gambesones, armaduras pesadas, cascos, etc. Por ejemplo, *Ban Ard breastplate* o *griffin armor*.
  - iv) Comida: elementos comestibles como *Butter Bandalura* o *Horker Meat*.
  - v) Encantamiento: elementos que permitan mejorar armas y armaduras como, por ejemplo, *Chernobog* o *Devana*.
  - vi) Material: elementos que sirvan para la creación de otros objetos como minerales, botines de bestias, etc. Este sería el caso de *berseker hide* o *meteorite ore*.
  - vii) Plantas: plantas a disposición del jugador como *balise fruit* o *Eldergleam Sapling*.
  - viii) Poción: brebajes mágicos que permitan al jugador mejorar sus características u otorguen un poder mágico. Por ejemplo, *Cat* o *Black Blood*.
- b) Seres: comprenderá las unidades léxicas que designen seres ficticiales (entendidos como variedades o razas y no como seres individuales) o colectivos.
  - i) Bestia: enemigos a los que se pueda enfrentar el jugador (animales, bestias, espectros, etc.). Entre otros, encontramos *bumbakvetches* o *Atronach*.
  - ii) Raza: razas que existen en el mundo ficticio y que pueden tener efectos en las características del jugador. Por ejemplo, *Argonian* o *Alik'r*.
- c) Espacios: comprenderá todas aquellas unidades léxicas y topónimos que designen o refieran una localización en el mundo ficticio. Por ejemplo, *Oxenfurt* o *Northern Realms*.

## 5. Análisis de resultados

A continuación, para estudiar los resultados acudiremos a distintas tablas que resumen los datos observables en el corpus analizado. Los porcentajes indicados se encuentran redondeados y atienden al total

de *irrealia* analizados en el corpus correspondiente a cada videojuego y no al total de *irrealia* en el corpus general. Esto permite identificar el comportamiento de los *irrealia* en cada videojuego, de forma que podemos establecer un análisis comparativo de los resultados obtenidos.

Respecto al corpus general, el total de *irrealia* analizados asciende a 1804, de los que 1128 (62,5 %) forman parte de *The Elder Scroll V: Skyrim* (en lo sucesivo, TESV) y 676 (37,5 %) forman parte de *The Witcher 3: Wild Hunt* (en lo sucesivo, TW3).

### 5.1. ESTUDIO DE LOS IRREALIA SEGÚN EL PLANO SEMÁNTICO

CAMPO SEMÁNTICO	Número de <i>irrealia</i> en TESV	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TESV	Número de <i>irrealia</i> en TW3	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TW3
<b>Objetos</b>	<b>889</b>	<b>78,8 %</b>	<b>504</b>	<b>74,6 %</b>
Alcohol	12	1,1 %	16	2,4 %
Arma	197	17,5 %	138	20,4 %
Armadura	237	21 %	42	6,2 %
Comida	24	2,1 %	2	0,3 %
Encantamiento	24	2,1 %	89	13,2 %
Material	97	8,6 %	111	16,4 %
Planta	34	3 %	35	5,2 %
Poción	264	23,4 %	71	10,5 %
<b>Seres</b>	<b>182</b>	<b>16,1 %</b>	<b>144</b>	<b>21,3 %</b>
Bestia	166	14,7 %	133	19,7 %
Raza	16	1,4 %	11	1,6 %
<b>Espacios</b>	<b>57</b>	<b>5,1 %</b>	<b>28</b>	<b>4,1 %</b>

Tabla 1. Tabla resumen del número de *irrealia* según el campo semántico

En primer lugar, consideramos importante destacar que, como señalamos anteriormente, el número total de *irrealia* en TESV y en TW3 varía considerablemente, pues TW3 presenta un 41 % menos de *irrealia*, a pesar de contar con 12 913 palabras más en el corpus confeccionado. Sin embargo, creemos que este fenómeno se puede explicar al observar el desglose de *irrealia* por subcampos semánticos en el campo semántico de los objetos, donde los números totales son similares en la mayoría de las categorías, excepto en las de armas (197 *irrealia* en TESV frente a 138 en TW3), armaduras (237 frente a 42), encantamientos (24 frente a 89) y pociones (264 frente a 71).

Todos estos subcampos semánticos están relacionados con el equipamiento del jugador y cuentan con características similares en el caso de TESV: existen una serie de categorías o hiperónimos dentro de los cuales diferenciamos distintas unidades léxicas. Así, por ejemplo, para la categoría *sword* encontramos *ebony sword*, *elven sword*, *falmer sword*, etc. Esta característica se acentúa en el subcampo de las pociones, donde encontramos 4 subtipos de cada tipo de poción; así, para la poción *Aversion to Fire*, encontramos *Deadly Aversion to Fire*, *Malign Aversion to Fire*, *Potent Aversion to Fire* y *Weak Aversion to Fire*. En ocasiones, este fenómeno también se puede observar en TW3, pero no es tan recurrente como en TESV, lo que explica la diferencia en los números totales de *irrealia* en cada videojuego.

En ambos videojuegos el grueso de los *irrealia* está compuesto por los objetos que el usuario puede recoger, utilizar, comprar y vender, entre otras cosas, pues suponen alrededor del 75 % de los *irrealia*. Sin embargo, se debe considerar la posibilidad de que la diferencia cuantitativa de *irrealia* en los subcampos mencionados refleje que gran parte de los objetos disponibles en cada videojuego están vinculados a la personalización del personaje, que es más amplia en TESV y más restringida en el caso de TW3. Esto supone que el traductor o el redactor al que se le encargue un texto con las características presentes en TESV debería centrarse en la homogeneidad y en la coherencia de sus traducciones y del texto, ya que varias opciones podrían estar vinculadas a un mismo arquetipo de personaje, mientras que esto no sería tan importante para la traducción de un texto con las características de TW3.

En cuanto a los seres, podemos observar que, si bien el número de razas es similar en ambos videojuegos, en TESV encontramos un 5 % menos de *irrealia* que designen bestias. Si bien en TESV el número de bestias totales es superior (166 *irrealia* en TESV frente a 133 en TW3), una posible explicación a que las bestias representen un mayor porcentaje del total de *irrealia* en TW3 es que las bestias son, junto a la historia, el núcleo de su mundo ficcional, pues Geralt, el protagonista de la historia es un brujo (o *witcher*, en inglés, de ahí el título de la obra), es decir, una especie de cazarrecompensas y, como tal, debe poseer un amplio conocimiento de las bestias a las que se enfrenta. Por ello, se podría considerar que las bestias cobran una mayor importancia en la historia y en la guía de TW3 (frente a la importancia de los objetos en TESV).

Por último, los espacios representan un porcentaje pequeño del total de *irrealia* en cada guía y es muy similar en ambos videojuegos (un 5,1 % en TESV y un 4,1 % en TW3), lo que probablemente se deba a que cada topónimo o espacio puede albergar una gran cantidad de objetos y seres distintos, de forma que, proporcionalmente, se necesitan muchos más objetos y seres que localizaciones.

De los datos obtenidos podríamos concluir que, a la hora de realizar una traducción o en la labor del redactor del contenido de este tipo de textos, dependiendo de las características del encargo ante el que nos encontremos, podríamos atender a una serie de recursos lingüísticos específicos o a otros. Así, por ejemplo, la creación de un glosario *ad hoc* o la propia memoria de traducción que se genera durante el proceso de traducción en una herramienta TAO podrían resultar útiles para la traducción de un texto con las características de TESV, ya que podrían aportar la homogeneidad necesaria que mencionábamos anteriormente. Sin embargo, es posible que cada encargo de traducción, en el caso de los videojuegos fantásticos y de ambientación épica, presente características distintas en la distribución de *irrealia* por campos semánticos, como se puede observar en la comparación establecida entre TESV y TW3, por lo que la reutilización de estos recursos o plantear un escenario similar no sería posible. Además, también se podría tener en cuenta el hecho de que un mayor número de *irrealia* en una determinada categoría podría indicar un mayor énfasis en la riqueza ficcional del mundo ficcional en ese aspecto, algo que se debe trasladar al texto meta, evitando lo que, por ejemplo, se observa en la traducción de los *irrealia* analizada por Moreno Paz (2019a: 369-503) sobre textos literarios ficcionales, donde los topónimos y antropónimos “constituyen los campos léxicos a los que pertenece más de la mitad de *irrealia*” con 1951 *irrealia* en total y, sin embargo, en la traducción al español se omiten 428 *irrealia* en total en dichos campos.

## 5.2. ESTUDIO DE LOS IRREALIA SEGÚN EL GRADO DE FICCIONALIDAD

GRADO DE FICCIONALIDAD	Número de <i>irrealia</i> en TESV	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TESV	Número de <i>irrealia</i> en TW3	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TW3
<b>Conocimiento ficcional materializable o posible</b>	45	4 %	27	4 %
<b>Conocimiento ficcional inmaterializable o imposible</b>	1083	96 %	649	96 %
Conocimiento ficcional inmaterializable semifactual	515	45,7 %	257	38 %
Conocimiento ficcional inmaterializable no factual	568	50,3 %	392	58 %

Tabla 2. Tabla resumen del número de *irrealia* según el grado de ficcionalidad

Al analizar el número de *irrealia* en TW3 y TESV según su grado de ficcionalidad obtenemos resultados muy similares, pues en ambos

casos solo un 4 % de los *irrealia* son materializables, mientras que el 96 % son inmaterializables. Consideramos que esta gran diferencia se debe a que, a pesar de que los juegos se ambientan en lo que el usuario reconoce como una época pasada por ser similar a lo que entiende por Edad Media, los mundos ficcionales se han creado con el interés de generar historias y mundos completamente nuevos, en vez de retomar una época o una historia reales como ocurre en las novelas históricas.

Por otro lado, a pesar de que los porcentajes totales coinciden en ambos videojuegos, el número de *irrealia* inmaterializables semifactuales y no factuales varía, siendo más comunes los *irrealia* inmaterializables no factuales en TW3, que representan un 58 % de los *irrealia*, frente al 50,3 % que representan en TESV. Por ello, podemos afirmar que el nivel de verosimilitud con el mundo factual es menor en TW3, mientras que su grado de ficcionalidad es superior.

Si acudimos a los valores obtenidos en cada campo semántico, observamos que la mayoría de los *irrealia* materializables son objetos, tanto en TESV, donde el 93,3 % de los *irrealia* materializables son objetos como en TW3, donde el 96,3 % son objetos. Algunos ejemplos de estos *irrealia* materializables son *buckthorn* (TW3), que posee propiedades contra los *alghoul* y permite crear bombas mágicas o el *Beehive Husk*, que aumenta la capacidad de sigilo del jugador. El porcentaje restante de *irrealia* materializables lo conforman los seres, donde observamos 3 *irrealia* materializables en TESV (*breton*, *Sabre Cat* y *Spider*) y 1 en TW3 (*bear*); mientras que no encontramos *irrealia* materializables dentro del campo semántico de los espacios.

En cuanto a los *irrealia* inmaterializables, observamos que no existen grandes diferencias entre TESV y TW3, a excepción del campo de los seres, donde en TW3 hallamos un 7 % más de *irrealia* inmaterializables no factuales. Se podría considerar que esto se debe a que, como mencionábamos anteriormente, a pesar de que el número de *irrealia* es superior en TESV, este último se sirve de los *irrealia* inmaterializables semifactuales, creando una serie de “categorías de enemigos” que se repiten continuamente en cada tipo de bestia (por ejemplo, en las categorías *Archer* y *Warrior* encontramos *Falmer Archer*, *Falmer Warrior*, *Fosworn Archer*, *Fosworn Warrior*, etc.).

Por último, debe mencionarse que el hecho de que de la distribución de los tipos de *irrealia* según el grado de ficcionalidad sea tan pareja puede deberse a que en un mundo ficcional siempre deben existir elementos reconocibles, a pesar de su ficcionalidad, para que el jugador pueda identificar características factuales y, por ello, es necesario un equilibrio entre *irrealia* semifactuales y no factuales. Además, si bien es cierto que el propio contenido audiovisual del videojuego supone una ayuda en la conceptualización de los *irrealia*, se debe considerar la capacidad de los *irrealia* inmaterializables no factuales a

la hora de generar una atmósfera mágica y fantástica, pues refieren conceptos completamente novedosos para nuestra experiencia en el mundo factual. Es decir, consideramos que la cantidad de *irrealia* inmaterializables no factuales, que comprende más del 50 % de *irrealia* en ambos corpus analizados, puede deberse también a la necesidad de innovación con respecto a otros mundos ficcionales y de proponer nuevos peligros y elementos que atraigan la atención del jugador.

### 5.3. ESTUDIO DE LOS *IRREALIA* SEGÚN EL PLANO MORFOLÓGICO

PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN SEGÚN LA NEOLOGÍA DE FORMA	Número de <i>irrealia</i> en TESV	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TESV	Número de <i>irrealia</i> en TW3	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TW3
<b>Creación <i>ex nihilo</i></b>	44	3,9 %	70	10,4 %
<b>Creación por combinación de elementos léxicos existentes en el sistema lingüístico</b>	1019	90,3 %	453	67 %
Composición	1012	89,7 %	439	64,9 %
Unidades léxicas simples	33	2,9 %	27	4 %
Unidades léxicas complejas	979	86,8 %	412	61 %
Derivación	7	0,6 %	14	2,1 %
Prefijación	0	0 %	3	0,4 %
Sufijación	7	0,6 %	11	6 %
<b>Procedimientos de truncamiento</b>	0	0 %	1	0,2 %
Siglas	0	0 %	0	0 %
Acrónimos	0	0 %	0	0 %
Abreviaciones	0	0 %	1	0,2 %
<b>Préstamos</b>	0	0 %	18	2,7 %
Adaptados	0	0 %	14	2,1 %
No adaptados	0	0 %	4	0,6 %

Tabla 3. Tabla resumen del número de *irrealia* según la neología de forma

Es esencial señalar que el 99,39 % de los *irrealia* son sustantivos, pero encontramos también *irrealia* de otras categorías gramaticales como es el caso de adjetivos como *ghoulis* o *Skellig*. Además, es nece-



sario señalar que, en ocasiones, encontramos fenómenos específicos como polisemia en determinados *irrealia* como *harpy*, que es tanto una bestia como un arma. Por último, también encontramos una misma forma en ambos corpus, como es el caso de *berserker*, que denomina conceptos distintos en cada videojuego: un ser maldito en TW3 y una poción en TESV.

La primera diferencia visible es el número de creaciones *ex nihilo*, que asciende a 44 *irrealia* en TESV (equivalente al 3,9 % de sus formaciones), frente a los 70 *irrealia* por creación *ex nihilo* que encontramos en TW3 (equivalente al 10,1 % de sus formaciones). Esto supone que en TW3 encontremos casi un 7 % más de formaciones *ex nihilo* que en TESV. En ambos videojuegos la mayoría de estos *irrealia* designan armas, armaduras o seres como *Hav'caaren*, *Ard'aenye* o *Anth* en TW3 o *Hevnoraak*, *Krosis* o *Vakun* en TESV. Se podría considerar la idea de que estas creaciones *ex nihilo* surgen de la necesidad de generar un cierto trasfondo histórico ficcional alrededor de estos objetos. Sin embargo, la diferencia en el número de *irrealia* parece atender a una cuestión de azar.

En cuanto al proceso de composición, podemos señalar que la mayoría de los *irrealia* se forman a través de la composición y, más específicamente, a través de la composición de unidades léxicas complejas. De hecho, en TESV, encontramos 979 *irrealia* formados por composición de unidades léxicas complejas, siendo este proceso de formación el más común y el usado en más del 85 % de ocasiones, frente a los 412 *irrealia* formados por composición de unidades léxicas complejas en TW3, lo que supone el 61 % de sus formaciones. Creemos que esta tendencia y estos porcentajes tan elevados se justifican dada la necesidad de acceder a las formas ya existentes en el sistema lingüístico del mundo factual.

En cuanto al procedimiento de derivación conviene también señalar que en TESV no hallamos derivaciones por prefijación como sí ocurre en TW3 con *irrealia* como *Archgriffin*. Sin embargo, la derivación por sufijación se halla presente en ambos videojuegos, lo que creemos que se debe a la necesidad de crear construcciones nominales como *Brewess*, *Whispess* o *Spriggan*.

De los 1804 *irrealia* analizados en total, solo uno de TW3, *Skellig*, se formó por un procedimiento de truncamiento. *Skellig* es una abreviación de *Skelliger*, que denota procedencia de la ciudad *Skellige*. Por otra parte, el hecho de que no existan *irrealia* formados por préstamo en TESV, mientras que en TW3 suponen un 2,7 % del total probablemente se deba al hecho de que TW3 se basa en la traducción de una obra polaca y usa unidades léxicas de lenguas nórdicas para representar criaturas y elementos del folclore europeo como, por ejemplo, *nekker*, *berserker* o *spikeroog*.

PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN SEGÚN LA NEOLOGÍA SEMÁNTICA	Número de <i>irrealia</i> en TESV	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TESV	Número de <i>irrealia</i> en TW3	Porcentaje de <i>irrealia</i> en TW3
Creación metafórica	61	5,4 %	125	18,5 %
Conversión categorial	4	0,4 %	9	1,3 %

Tabla 4. Tabla resumen del número de *irrealia* según la neología semántica

En cuanto a la neología semántica destacaremos que, a pesar de que el número de *irrealia* formados por conversión categorial es prácticamente insignificante en ambos mundos ficcionales, podemos observar una gran diferencia en la aparición de creaciones metafóricas, pues en TESV encontramos 61 *irrealia*, frente a los 125 que encontramos en TW3, lo que supone que el proceso de creación metafórica es un 13,1 % mayor en TW3. Esta diferencia se produce por la tendencia de TW3 a tomar unidades léxicas que designan conceptos, normalmente seres, de distintas mitologías, como *chort*, *fiend* o *ekhidna*, y dotarlas de un concepto similar o completamente nuevo. Además, la mayoría de los *irrealia* formados por creación metafórica que designan objetos ficcionales (como las pociones *Cat* y *Blizzard*) forman parte del conocimiento ficcional materializable, por lo que se puede observar una relación entre los *irrealia* materializables y el proceso de creación metafórica.

## 6. Conclusiones y líneas futuras de investigación

Como establecíamos en nuestras hipótesis iniciales, la mayoría de los *irrealia* analizados pertenecen al conocimiento ficcional inmaterializable, puesto que el 96 % de los *irrealia* en ambos juegos pertenecen a este tipo de conocimiento. Además, son unidades nominales, ya que el 99,39 % de las unidades pertenecen a esta categoría. Esta cifra es muy similar a la observada en el análisis llevado a cabo por Moreno Paz (2019a: 350), en el que observamos que un 99,67 % de los *irrealia* eran sustantivos propios o comunes, es decir, unidades léxicas nominales. En resumen, de los 1804 *irrealia* analizados en total en el presente trabajo, 1732 forman parte del conocimiento ficcional inmaterializable y 1793 son unidades nominales.

Por otra parte, no podemos afirmar que se puedan establecer relaciones estrictas entre los distintos grados de ficcionalidad y los distintos procedimientos de formación de *irrealia*, ya que no hemos podido analizar en profundidad dichas relaciones, pero sí podemos observar cualitativamente algunas relaciones entre procedimientos y grados de ficcionalidad, como el hecho de que la mayoría de los *irrealia* mate-

rializables se hayan formado a través del procedimiento de creación metafórica.

A lo largo del análisis hemos podido observar similitudes y diferencias en la formación de *irrealia*, algo que ya indicábamos en nuestra hipótesis de partida. La formación de los *irrealia* de TESV es mucho más homogénea, ya que recurre en mayor medida (en el 86,8 % de ocasiones) al mismo proceso de formación de *irrealia*: la composición de unidades léxicas complejas. Sin embargo, el mundo ficcional de TW3 es mucho más rico en lo que a procedimientos se refiere, pues, por ejemplo, en TW3 hallamos nuevos procedimientos como préstamos (2,7 % de los *irrealia*) o truncamientos (0,2 % de los *irrealia*), además de un mayor número de derivaciones (un 1,5 % más de *irrealia*). Esta tendencia se justifica, como indicábamos anteriormente, por la condición de TESV como juego de rol y su intención de ofrecer al jugador un mayor número de opciones. De forma que, para suplir esta demanda de opciones, TESV recurre a la creación de diversas estructuras similares para ofrecer un mayor número de armas (59 *irrealia* más en TESV que en TW3, lo que supone una diferencia de un 2,9 % más a favor de TESV) o armaduras (195 *irrealia* más en TESV que en TW3, lo que supone un 14,8 % más a favor de TESV), así TESV invita a una mayor personalización, dada la actualización de estas unidades léxicas dependiendo de la configuración del avatar del jugador.

Por otra parte, TW3 recurre a procedimientos que ni siquiera son usados en TESV. Consideramos que, dado que en TW3 observamos un mayor número de creaciones metafóricas (18,5 % de creaciones metafóricas en TW3, frente a 5,4 % en TESV), de préstamos (2,7 % de préstamos en TW3, frente a 0 % en TESV) y una mayor derivación (2,7 % en TW3, frente a tan solo el 0,6 % que representan en TESV), la intención de TW3 es representar parte de la cultura y lengua eslava, pues se basa en las obras literarias de Andrzej Sapkowski. Por ejemplo, en el corpus de TW3 encontramos unidades léxicas como *Chernobog*, *Dazhbog*, *Triglav*, *Perun* o *Devana*, entre muchas otras, que son préstamos adaptados que designan a figuras mitológicas eslavas. Esta hipótesis podría explicar, además, la necesidad de la derivación pues, en estas lenguas, las unidades léxicas tienden a la aglomeración de morfemas, ya que suelen ser aglutinantes. Así, por ejemplo, encontramos unidades léxicas como *Arachas* o *Alghoul*, que se crean a partir de la adición de morfemas, e incluso encontramos un número superior de unidades léxicas simples (4 % en TW3, frente a 2,9 % en TESV) como *Botchling*, *Mucknixer* o *Vexlings*.

En definitiva, podemos confirmar nuestra primera hipótesis: existen características comunes en los videojuegos de fantasía, pero también grandes diferencias que distinguen a cada videojuego. Los resultados obtenidos son muy similares en ciertas ocasiones como en el caso del número de *irrealia* en las categorías de razas (16 en TESV y

11 en TW3), plantas (34 en TESV y 35 en TW3) y alcohol (12 en TESV y 16 en TW3), en las que, además, no encontramos el uso de un proceso de formación en mayor medida que otros en ninguno de los dos videojuegos, a diferencia de lo que ocurre con las armas y las armaduras de TESV, donde el procedimiento principal es la composición de unidades léxicas complejas (96,3 % de las formaciones). Además, la distribución de los *irrealia* según su grado de ficcionalidad también es muy similar, pues, por ejemplo, en ambos casos los *irrealia* materializables suponen el 4 % de los *irrealia*, frente al 96 % que suponen los inmaterializables. Sin embargo, también encontramos grandes diferencias que, por lo que se puede observar, podrían depender del objetivo o intención del videojuego, como, por ejemplo, la creación de categorías de armas y de materiales en TESV o el mayor número de préstamos pertenecientes a la cultura eslava en TW3.

Todos los datos expuestos poseen un gran potencial para el análisis de textos ficcionales, ya que, como hemos indicado, la intención de los textos ficcionales podría repercutir en la creación y configuración del mundo ficcional y debemos ser conscientes de dichas intenciones durante el análisis. Además, los datos obtenidos permiten ofrecer una primera hipótesis sobre las características fundamentales de los mundos ficcionales del género de los videojuegos fantásticos con base en las similitudes observadas (como que más del 50 % de *irrealia* son inmaterializables no factuales en ambos casos). De la misma forma, las conclusiones obtenidas son de gran utilidad para la futura redacción y creación de mundos ficcionales en videojuegos, ya que pueden servir como un punto de partida sobre el que crear nuevos mundos ficcionales o incluso una configuración que evitar para presentar mundos ficcionales novedosos y más complejos. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, una de la mayores utilidades de este estudio es que los datos obtenidos son de interés para los futuros traductores de ese contenido, que pueden centrar sus esfuerzos en transmitir las particularidades mencionadas durante el proceso de traducción como, por ejemplo, acercarse lo máximo posible al texto origen a la hora de traducir unidades léxicas formadas por derivación o que representen figuras mitológicas (como en el caso de TW3) o a una formación mucho más homogénea de *irrealia* (como en el caso de TESV).

En cualquier caso, para poder establecer patrones certeros es necesario estudiar en profundidad los resultados obtenidos, acudiendo a otros posibles estudios empíricos con los que compararlos o realizando una comparativa de la formación de *irrealia* en otras posibles lenguas. También existe la posibilidad de ampliar el corpus, añadiendo nuevos videojuegos y analizando otros posibles campos semánticos.

Nos gustaría puntualizar también la necesidad de ampliar la clasificación de *irrealia* según su formación debido a la gran cantidad de *irrealia* formados por composición en unidades léxicas complejas,

cuya naturaleza podría variar dependiendo del caso. Observar si una nueva clasificación es posible requeriría un estudio profundo de los procesos secundarios al proceso de formación por composición en forma de unidades léxicas complejas.

Por último, debemos poner de relieve el hecho de que, si pudiésemos observar que la mayor parte de los *irrealia* inmaterializables no factuales (que suponen más del 50 % de los *irrealia*) siguiesen un procedimiento morfológico específico, podríamos vincular dicho tipo de *irrealia* inmaterializables con la neología semántica o con la neología de forma. De esta forma, se podría señalar al redactor y, principalmente, al traductor, que para el trasvase a otras lenguas de este tipo de unidades léxicas halladas en los mundos ficcionales de los videojuegos se requieren técnicas de formación neológica específicas.

## 7. Referencias

- ANYÓ, L. (2013): “Género y cultura global en el videojuego español”, *Revista de Estudios Hispánicos*, 1(2), pp. 247-263. <https://doi.org/10.37536/preh.2013.1.2.638>
- BETHESDA (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Microsoft Windows).
- BOSQUE, I. (2015): *Las categorías gramaticales. Relaciones y diferencias* (2ª ed.), Madrid: Editorial Síntesis.
- CARRASCO POLAINO, R. (2012): “Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola”, *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(1), pp. 1-11. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.398>
- CD PROJEKT RED (2015): *The Witcher 3: Wild Hunt* (Microsoft Windows).
- DOLEŽEL, L. (1998): *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Londres: The Johns Hopkins University Press.
- ESPEZÚA SALMÓN, D. (2006): “Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia”, *Dialogia: revista de lingüística, literatura y cultura*, 1, pp. 69-96. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2784524.pdf> (Fecha de consulta: 10/04/2021).
- GENETTE, G. (1989): *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*, Madrid: Altea, Taurus, Alfaguara.
- GENETTE, G. (1997): *Paratexts: Thresholds of interpretation*, Cambridge: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- HODGSON, D. S. J., GILLILAND, L. y MUSA, A. (2015): *The Witcher 3 Wild Hunt: Prima Official Game Guide*, Estados Unidos: Prima Games.
- HODGSON, D. S. J. y STRATTON, S. (2011): *The Elder Scrolls V Skyrim: Prima Official Game Guide*, Estados Unidos: Prima Games.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2016): *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia: Compobell.
- MARTÍNEZ MARTÍNEZ, I. (2018): “Lingüística de corpus y gramática inductiva: una aproximación”, *Tonos digital*, 35, pp. 1-20. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/60522/1/2004-5699-1-PB.pdf> (Fecha de consulta: 22/04/2021).
- MORENO PAZ, M. C. y RODRÍGUEZ TAPIA, S. (2018): “El discurso ficcional y los irrealia: tipos de conocimiento sobre la realidad y sus actualizaciones lingüísticas a través del léxico”, *Pragmalingüística*, 26, pp. 221-245.
- MORENO PAZ, M. C. (2019a): *La traducción de los particulares ficcionales en la literatura fantástica: los irrealia en la obra de J. R. R. Tolkien y su traduc-*

- ción en las versiones en francés y en español* (Tesis doctoral. Universidad de Córdoba). <http://helvia.uco.es:8080/handle/10396/19086> (Fecha de consulta: 27/03/2021).
- MORENO PAZ, M. C. (2019b): “Los irrealia en *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien y su traducción al español: procedimientos de formación y su recurrencia y productividad”, *Skopos*, 10, pp. 133-159. <https://doi.org/10.21071/skopos.v10i.12316>
- NEWMAN, J. (2004): *Videogames*, Londres: Routledge.
- PARODI, G. (2008): “Lingüística de corpus: una introducción al ámbito”, *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 46(1), pp. 93-119. <https://doi.org/10.4067/S0718-48832008000100006>
- PÉREZ FERNÁNDEZ, L. M. (2010): *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga. <http://hdl.handle.net/10630/4040> (Fecha de consulta: 23/03/2021).
- RODRÍGUEZ-TAPIA, S. (2017): “Los peritextos narrativos del videojuego cyberpunk: Diversidad tipológica textual a partir de un análisis microestructural del caso *Deus Ex: Human Revolution™*”, *Tonos digital*, 33, pp. 1-26. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1764/942> (Fecha de consulta: 30/03/2021).
- RODRÍGUEZ-TAPIA, S. y MORENO PAZ, M. C. (2018): “El conocimiento ficcional como forma de acercamiento al conocimiento del mundo real: reclasificación de los tipos de conocimiento, caracterización y fundamentos para un enfoque lingüístico”, *Hikma*, 17, pp. 145-173. <https://doi.org/10.21071/hikma.v17i0.11153>
- WOLFE, G. K. (2011): *Evaporating Genres: essay on fantastic literature*, Middletown: Wesleyan University Press.
- YUSTE FRÍAS, J. (2011): “Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen”, Di Giovanni, E. (ed.), *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accessibility. Entre texto y receptor: traducción y accesibilidad*, Frankfurt am Main: Peter Lang, pp. 57-88.