

El doblaje visual en la localización de videojuegos: estudio exploratorio en un entorno multimodal



Laura Mejías-Climent

lmejias@uji.es

<https://orcid.org/0000-0003-2933-7195>

Universitat Jaume I, España

Resumen

La localización de videojuegos constituye un ámbito profesional dinámico donde convergen traducción audiovisual y localización de *software*. En este marco, el doblaje de videojuegos se ha consolidado como modalidad de traducción audiovisual aplicada al entorno interactivo, aunque sigue sujeto a múltiples retos. El auge de las tecnologías ofrece nuevas posibilidades para el tratamiento del contenido multimodal interactivo, lo que implica también reajustes profesionales. Este artículo analiza el impacto de la tecnología, en concreto, los sistemas de animación facial, en el doblaje de videojuegos, para detectar dinámicas actuales y su incidencia en las prácticas localizadoras. A partir del carácter multimodal de los videojuegos y los flujos habituales en la localización profesional, se expone cómo los sistemas de animación facial en particular, aplicados al doblaje, podrían transformar las prácticas de localización de videojuegos y reconfigurar algunos aspectos profesionales. Mediante ejemplos recientes (que recurren a la adaptación de la articulación facial de los personajes para las locuciones traducidas, técnica conocida como *vubbing* o doblaje visual), se explora cómo este novedoso procedimiento podría modificar las restricciones del trasvase lingüístico y la sincronía. Para ello, se presentan los resultados de un estudio preliminar y exploratorio con profesionales del sector. Estos resultados destacan algunas ventajas del doblaje visual, como el permitir más libertad creativa a la hora de traducir y favorecer cierta optimización del proceso, aunque también se refleja una considerable cautela entre los profesionales respecto a la adopción generalizada del doblaje visual, por tratarse de un procedimiento aún complejo y costoso.

Palabras clave: doblaje visual, localización, multimodalidad, traducción audiovisual, videojuegos

Visual Dubbing in Video Game Localization:
An Exploratory Study in a Multimodal Environment

Abstract

Video game localization is a dynamic professional field in which audiovisual translation and software localization converge. Within this framework, video game dubbing has become an established modality of audiovisual translation applied to interactive environments, although it continues to face multiple challenges. The rise of new technologies offers fresh possibilities for handling interactive multimodal content, while also requiring professional readjustments. This article examines the impact of technology—particularly facial animation systems—on video game dubbing, aiming to identify current dynamics and their influence on localization practices. Drawing on the inherently multimodal nature of video games and on standard professional localization workflows, we analyze how facial animation systems applied to dubbing may transform video game localization practices and reconfigure certain



professional processes. Recent developments include the adaptation of characters' facial articulation to match translated voices, a technique sometimes referred to as vubbing or visual dubbing. This emerging practice is explored as an innovation that could reshape constraints on linguistic transfer and lip-sync. Additionally, findings from a preliminary and exploratory survey conducted among industry professionals suggest that despite several potential advantages of visual dubbing, such as increased creative freedom in translation and certain forms of process optimization, professionals are cautious about its widespread adoption, given its complexity and high cost at its current stage of development.

Keywords: visual dubbing, localization, video games, audiovisual translation, multimodality

Le doublage visuel dans la localisation des jeux vidéo :
Une étude exploratoire dans le domaine multimodal

Résumé

La localisation de jeux vidéo est un domaine professionnel dynamique où convergent la traduction audiovisuelle et la localisation de logiciels. Dans ce cadre, le doublage de jeux vidéo est devenu une modalité établie de la traduction audiovisuelle appliquée aux environnements interactifs, même s'il continue de faire face à de multiples défis. L'essor des nouvelles technologies offre de nouvelles possibilités pour traiter les contenus multimodaux interactifs, tout en exigeant des réajustements professionnels. Cet article examine l'impact de la technologie, en particulier des systèmes d'animation faciale, sur le doublage des jeux vidéo, dans le but d'identifier les dynamiques actuelles et leur influence sur les pratiques de localisation. En nous appuyant sur la nature intrinsèquement multimodale des jeux vidéo et sur les workflows professionnels standard de localisation, nous analysons comment les systèmes d'animation faciale appliqués au doublage peuvent transformer les pratiques de localisation des jeux vidéo et reconfigurer certains processus professionnels. Parmi les développements récents, on peut citer l'adaptation de l'articulation faciale des personnages pour correspondre aux voix traduites, une technique parfois appelée « vubbing » ou doublage visuel. Cette pratique émergente est explorée comme une innovation susceptible de remodeler les contraintes liées au transfert linguistique et à la synchronisation labiale. De plus, les résultats d'une enquête préliminaire et exploratoire menée auprès de professionnels du secteur suggèrent que, malgré plusieurs avantages potentiels du doublage visuel, tels qu'une plus grande liberté créative dans la traduction et certaines formes d'optimisation des processus, les professionnels restent prudents quant à son adoption à grande échelle, compte tenu de sa complexité et de son coût élevé à son stade actuel de développement.

Mots clés : doublage visuel, localisation, multimodalité, traduction audiovisuelle, jeux vidéo

A dublagem visual na localização de videogames: estudo
exploratório em um ambiente multimodal

Resumo

A localização de videogames é um campo profissional dinâmico no qual a tradução audiovisual e a localização de software convergem. Nesse contexto, a dublagem de videogames tornou-se uma modalidade estabelecida de tradução audiovisual aplicada a ambientes interativos, embora continue enfrentando vários desafios. O surgimento de novas tecnologias oferece novas possibilidades para lidar com conteúdo multimodal interativo, ao mesmo tempo em que exige reajustes profissionais. Este artigo examina o impacto da tecnologia — particularmente dos sistemas de animação facial — na dublagem de videogames, com o objetivo de identificar as dinâmicas atuais e sua influência nas práticas de

localização. Com base na natureza inerentemente multimodal dos videogames e nos fluxos de trabalho profissionais padrão de localização, analisamos como os sistemas de animação facial aplicados à dublagem podem transformar as práticas de localização de videogames e reconfigurar certos processos profissionais. Desenvolvimentos recentes incluem a adaptação da articulação facial dos personagens para corresponder às vozes traduzidas, uma técnica às vezes chamada de *vubbing* ou dublagem visual. Essa prática emergente é explorada como uma inovação que poderia remodelar as restrições à transferência linguística e à sincronização labial. Além disso, os resultados de uma pesquisa preliminar e exploratória realizada entre profissionais do setor sugerem que, apesar das várias vantagens potenciais da dublagem visual — como maior liberdade criativa na tradução e certas formas de otimização do processo —, os profissionais estão cautelosos quanto à sua adoção generalizada, dada a sua complexidade e alto custo no estágio atual de desenvolvimento.

Palavras-chave: dublagem visual, localização, multimodalidade, tradução audiovisual, videogames

1. Traducir la experiencia: el videojuego como texto multimodal

Actualmente, los videojuegos se han consolidado como uno de los productos culturales más influyentes e, incluso, algunos los defienden como claros candidatos al título de “décimo arte” (Borondo, 2023; García Martín, 2019; López, 2025). Entre otras cuestiones, los videojuegos superan en ingresos a las industrias cinematográfica y musical juntas (Knezovic, 2025), generan comunidades transnacionales de millones de jugadores y marcan tendencias que se trasladan a otros campos, en un entorno transmedia (Rodríguez Fernández-Peña, 2024) que “involucra por completo a la audiencia o al público destinatario en la construcción comunitaria, multilingüe y multicultural de narrativas transmediáticas, donde [este] puede intervenir, en cualquier momento [...]” (Yuste Frías y Ferreiro Vázquez, 2025, p. 3). Asimismo, su industria es dinámica y, dado el carácter informático del videojuego, es especialmente susceptible a los cambios y las revisiones relacionados con el desarrollo de las nuevas tecnologías, como las constantes mejoras gráficas y de las mecánicas de juego (Goh *et al.*, 2023).

En este entorno, las herramientas informáticas emergen como impulsoras de ciertos cambios en los procesos de desarrollo y localización. Un ejemplo particular de nuevas tecnologías es el recurso al denominado “doblaje visual” (*visual dubbing*) (Patel *et al.*, 2023), también conocido como *vubbing* (Pastor, 2022), cuyo arraigo en la industria se explora de forma preliminar en estas páginas. Esta técnica de confección del doblaje, tanto para los videojuegos como para el cine, recurre a la inteligencia artificial (IA) para analizar los rostros de los personajes y recrear nuevas animaciones de las bocas en función del texto traducido (Hilario Abad, 2024; Pastor, 2022).

Con el objetivo de explorar su incorporación al panorama profesional del doblaje de

videojuegos, en los siguientes apartados se revisa el carácter multimodal del videojuego, que aúna procesos de localización con el recurso a modalidades de traducción audiovisual (TAV). Además, se pone de manifiesto la complejidad de afrontar procesos de localización que emplean modalidades de TAV, ofreciendo un breve repaso de cómo tienen lugar estos flujos y cuáles son los profesionales participantes. Todo esto constituye el marco para comprender el entorno actual de la localización y contextualizar los resultados de varias entrevistas y una encuesta distribuidas entre profesionales del sector de los videojuegos, que fueron las herramientas fundamentales de este pequeño estudio exploratorio y eminentemente descriptivo.

Mediante estos dos instrumentos de investigación, el interés particular es explorar, de forma preliminar, el impacto de las tecnologías de animación facial o doblaje visual como nueva técnica empleada para el doblaje de videojuegos, para detectar dinámicas actuales y su incidencia en las prácticas localizadoras.

Tras ello, se exponen las implicaciones y las conclusiones extraídas del estudio, que, aun siendo limitadas y exploratorias, abren líneas de investigación hacia el impacto de las tecnologías de animación facial en la localización.

1.1 Caracterización multimodal: los textos audiovisuales interactivos

Pese a su ubicuidad y éxito, comprender qué es un videojuego y cómo se construye su significado desde una perspectiva traductológica puede ser complejo, pero esencial para su adecuada exportación a otras culturas. No se trata únicamente de un producto de entretenimiento; el videojuego es, ante todo, un texto multimodal e interactivo, cuya traducción exige una comprensión profunda de su configuración semiótica, multimodal y de los elementos que lo componen (Méndez González, 2022; O'Hagan y Mangiron, 2013; Yuste Frías y Ferreiro Vázquez, 2024).

Desde la perspectiva de la localización, que es la que nos ocupa, un videojuego puede definirse como *software* ejecutable en distintas plataformas que genera un texto audiovisual interactivo a través de una pantalla, regulado por reglas que condicionan los hechos y la interacción del jugador y de estos entre sí (Mejías-Climent, 2019).

El carácter multimodal de los videojuegos, con un elevado peso audiovisual, explica que su adaptación a otros mercados recurra a modalidades de TAV (Chaume, 2012), como la subtitulación o el doblaje (Bernal-Merino, 2014), además de distintas formas de accesibilidad (Larreina-Morales y Mangiron, 2025; Mangiron *et al.*, 2014).

Sin embargo, no debe olvidarse que, frente a los productos audiovisuales de desarrollo lineal, el videojuego suma la dimensión interactiva, que convierte al jugador en agente indispensable de la construcción del significado y produce un avance no necesariamente lineal ni único de los hechos. Esto supone que el flujo de trabajo de localización sea más complejo, dada la variabilidad del producto y sus mecánicas (Muñoz Sánchez, 2017).

Desde un punto de vista semiótico, el sentido en los videojuegos se construye simultáneamente por medio de varios canales y códigos de significación: el canal visual, el canal acústico (Chaume, 2004) y el canal táctil, que transmite códigos hápticos funcionales (Mejías-Climent, 2019; Paterson, 2007). A diferencia del cine o la televisión, donde la decodificación es unidireccional, el videojuego genera bidireccionalidad: el juego emite información (visual, acústica y, a menudo, háptica) y el jugador la recibe y responde mediante códigos hápticos, si se emplean mandos con *joysticks*, botones o palancas, o códigos cinésicos, en sistemas con sensores de movimiento (como, por ejemplo, Kinect® [registrado por Microsoft en 2010] o Nintendo Switch® [comercializada por Nintendo en 2017]), que el

motor interpreta según las reglas (Burgoon *et al.*, 2010).

Así, la multimodalidad no es un rasgo accesorio, sino la condición para que se construya plenamente el texto interactivo. La semiótica del videojuego se orquesta mediante reglas, mecánicas y múltiples códigos que, canalizados hasta el jugador y reinterpretados por las reglas del juego, provocan una determinada *gameplay* o experiencia de juego (Ensslin, 2012; López Redondo, 2014).

Esta compleja configuración justifica un enfoque traductológico que contemple la coherencia intermodal, es decir, la modificación del código lingüístico (texto y voz) y de ciertos elementos gráficos, que debe resultar congruente con los demás códigos en juego para mantener la experiencia plena y la jugabilidad en la versión meta (O'Hagan y Mangiron, 2013).

1.2 Segmentar el videojuego para localizarlo o analizarlo

La linealidad cerrada es un rasgo que se da por sentado en toda proyección audiovisual convencional, a excepción de contadas obras, como *Black Mirror: Bandersnatch* (dirigida por David Slade, 2018), *Carmen Sandiego: To Steal or Not to Steal* (de Jos Humphrey, 2020) o *You vs. Wild* (dirigida por Ben Simms, 2019), entre otras. Estas, recurriendo al desarrollo tecnológico de los medios actuales, buscan aumentar la sensación de inmersión de los espectadores, al convertirlos en parte activa de los hechos, pues se les permite elegir un camino u otro en ciertos momentos de la historia, reproduciendo el modelo de las novelas “elige tu propia aventura”.

Estos ejemplos, disponibles en plataformas de vídeo bajo demanda, son todavía escasos y la interactividad en ellos, aunque busca mejorar la inmersión, es aún muy limitada (Rezk y Haahr, 2022; Yurtseven, 2024) y digna de estudio, también desde el punto de vista

traductológico. A pesar de estos ejemplos contados, la TAV, tradicionalmente, se ocupa de productos audiovisuales lineales, no interactivos, que, sin embargo, el videojuego lleva más allá, al dar paso a un progreso no necesariamente lineal de los hechos que depende plenamente de la acción del jugador.

Ante esta complejidad, no solo multimodal, sino también semiótica, resulta útil segmentar el producto tanto para fines investigativos (Mejías-Climent, 2018) como para su localización. Al no existir desarrollo lineal y, por tanto, tampoco un guion al uso ni códigos de tiempo donde situar los hechos, un videojuego puede desgranarse, alternativamente, en *situaciones de juego* (Maxwell Chandler y Deming, 2012; Pujol Tubau, 2015), caracterizadas por una configuración audiovisual concreta, particular de cada título, y por un determinado nivel de interacción. Hablamos de las cinemáticas, la acción de juego, las tareas y los diálogos.

Conocer las particularidades de estas situaciones facilita tanto los estudios empíricos (Mejías-Climent, 2021c) como las decisiones de localización más ajustadas a cada configuración audiovisual-interactiva, así como la delimitación de las distintas restricciones que pueden ser necesarias al localizar cada uno de estos elementos, aunque es común que su uso y denominación varíe de una empresa a otra, pues la falta de estandarización de la aún relativamente reciente industria localizadora trae consigo una considerable variabilidad en las prácticas profesionales.

Además de estas situaciones, es particularmente útil, en el marco de la localización, conocer cuáles son los elementos que componen un videojuego y que requerirán de trasvase lingüístico o adaptación durante la localización. Los elementos traducibles o *translatable assets* se irán distribuyendo a lo largo de las situaciones de juego cuando el título se ejecute.

En concreto, hablamos de *texto en pantalla* (*in-game/ on-screen text*), que requiere traducción

escrita (narrativa, dialógica, funcional, técnica, didáctica o legal —Bernal-Merino, 2014—) y suele aparecer en acción, tareas y diálogos; y de *contenido de audio*, que abarca narraciones, diálogos, instrucciones o canciones transmitidos por el canal acústico, y puede darse en todas las situaciones (acción, tareas, diálogos y cinemáticas). Al tratarse de contenido sonoro, se localiza recurriendo a modalidades consolidadas de TAV, como la subtitulación o el doblaje, atendiendo al presupuesto, el género y las expectativas del mercado.

También deben mencionarse los *elementos gráficos* o *art assets* (cualquier elemento iconográfico que contenga texto, pero en formato de imagen; son frecuentes en la acción de juego e implican edición gráfica, por tanto, costes y tiempos superiores al texto extraíble) y el *material adicional* (*box & docs*), que abarca los manuales, sitios web, contenido de mercadotecnia, cajas, guías y todo elemento externo al juego. Normalmente requieren traducción escrita y, en ocasiones, adaptación legal y comercial (Bernal-Merino, 2014; Granell *et al.*, 2015; Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017; Muñoz Sánchez, 2017).

Como puede deducirse de esta compleja caracterización, la multimodalidad del videojuego exige ir más allá de trasvasar el código lingüístico de una lengua a otra; muchos significados se relacionan o se anclan en la propia interfaz, la iconografía, la tipografía, el color, la composición o la animación, es decir, en el equilibrio de canales y códigos. Contemplar la paratraducción que acompaña al código lingüístico (Yuste Frías y Ferreiro Vázquez, 2024) proporciona herramientas para interpretar, mediar y resemantizar los distintos elementos, y contribuye a tomar decisiones en localización (Schurster y Ferreiro-Vázquez, 2024, 2025; Yuste Frías y Ferreiro-Vázquez, 2025).

En el caso particular del doblaje, central para el análisis de estas páginas, es interesante considerar el entramado de la oralidad con

la imagen, la interfaz de juego y la inmersión del jugador. Es aquí donde algunas tecnologías emergentes, como la traducción automática, la IA, el doblaje visual (Patel *et al.*, 2023), pueden crear escenarios de reconfiguración en la aplicación de restricciones y sincronías del doblaje en particular (véase el apartado 2.2.), pero también de los procesos profesionales (véase el apartado 3.1) y de las tareas de quienes localizan (véase el apartado 3.2).

2. Localización y traducción audiovisual: un marco integrado para traducir el videojuego

La expansión internacional del videojuego se sustenta en un entorno operativo de globalización-internacionalización-localización, conocido mediante el acrónimo GILT (O'Hagan y Mangiron, 2013), donde la localización constituye el eslabón clave que adapta el producto a un *locale* (Esselink, 2000) o entorno meta concreto, que abarca no solo una lengua, sino también unas normas, unas expectativas culturales (Ranford, 2017) y unos requisitos técnicos y legales (Bernal-Merino, 2014). Esta adaptación busca convertir el producto meta en plenamente natural para su nuevo su público (Jiménez-Crespo, 2013).

La localización converge con la TAV en una relación entre ambos campos, cuya línea divisoria es difícil de definir (Cadieux y Esselink, 2004; Vázquez Rodríguez, 2018): la primera comparte con la TAV la base multimodal del texto, incorpora modalidades de TAV para la adaptación del contenido audiovisual y amplía el alcance de la traducción hacia ámbitos técnicos, funcionales y de experiencia de usuario (Chaume, 2018; O'Hagan y Chandler, 2016). La localización no solo incluye la etapa de trasvase del código lingüístico (Muñoz Sánchez, 2017), sino que también la extiende para integrar decisiones culturales, legales, estéticas y de ingeniería.

Esta ampliación de tareas puede sustentarse, en términos de la Escuela de Vigo, en la

noción de *paratraducción*, entendida como el análisis de todos los elementos paratextuales y parasemióticos que enmarcan y condicionan la interpretación del texto multimedia, y que deben resemantizarse de forma coherente en el entorno meta (Yuste Frías y Ferreiro-Vázquez, 2024).

[L]a paratraducción invita al traductor (sujeto que traduce y primer agente paratraductor) a leer, interpretar y paratraducir todo símbolo y toda imagen que rodea, envuelve, acompaña, prolonga, introduce y presenta al texto en los márgenes del papel o de la pantalla, en los umbrales de la traducción (Yuste Frías, 2014, p. 67).

Concebir la localización como procedimiento en estrecha relación con la TAV, impulsada por la tecnología y apoyada en la paratraducción, permite alinear la semiótica multimodal del videojuego con la experiencia de juego y transportarla a un entorno meta, objetivo último de cualquier versión localizada (Méndez González, 2022).

En este sentido, como uno de los pilares fundamentales del concepto mismo de *videojuego*, nos interesa explorar de qué manera la tecnología está transformando la práctica localizadora (véase el apartado 4), concretamente, la modalidad de doblaje en videojuegos, que se ve actualizada como técnica de doblaje visual en casos contados.

2.1 La localización, puente para los mercados y las audiencias

En términos industriales, la localización es estratégica: maximiza el alcance del producto, sostiene y amplía el retorno económico y configura audiencias diversas, no solo por la lengua, sino también gracias a la accesibilidad, campo en auge en el sector de los videojuegos (Larreina-Morales y Mangiron, 2025; Mangiron, 2021). A su vez, la sofisticación tecnológica del medio y el crecimiento de la demanda de experiencias interactivas han consolidado

la localización como puente cultural sin el cual la circulación transnacional del videojuego se vería limitada drásticamente.

Además, la integración de tecnologías para la traducción, como la traducción automática (TA), especialmente neuronal (López Sánchez y Muñoz Sánchez, 2023), y las herramientas de IA (Moreno García y Mangiron, 2024) están reconfigurando flujos, perfiles profesionales y plazos, sin sustituir nunca la necesidad de un análisis traductológico humano que preserve la coherencia intermodal, la experiencia y la jugabilidad.

2.2 Principales modalidades de traducción audiovisual en la localización

Dado el marcado peso de la imagen y del material audiovisual, la localización recurre a ciertas modalidades de TAV para adaptar algunos de los elementos traducibles, en concreto, los contenidos de audio. Principalmente, se trata de subtítular o doblar, procesos que se integran en la fase central de la localización, la *transferencia lingüística* (O'Hagan y Mangiron, 2013).

Por una parte, la subtitulación en videojuegos persigue las mismas finalidades comunicativas que en el contenido audiovisual no interactivo: hacer comprensibles y accesibles los diálogos y todo el avance narrativo. Sin embargo, esta modalidad, en videojuegos, opera sin las convenciones cinematográficas o televisivas ni las herramientas tradicionales que se emplean para dichos medios (principalmente, plantillas de subtítulos, pautado o *spotting* mediante *software* específico de subtitulación y códigos de tiempo, y vídeo de referencia —Díaz Cintas y Remael, 2021—). El material se gestiona como cadenas de texto (*strings*), frecuentemente organizadas en hojas de cálculo, y será el propio motor del juego el que muestre los subtítulos durante la ejecución del videojuego.

En consecuencia, no es posible trabajar con guías uniformes de pautado, cortes de línea, límites de caracteres por línea y posición en pantalla. Además, la sincronía depende de la

programación y del motor de ejecución y, en ocasiones, de la acción del jugador. Tampoco se recurre a las habituales estrategias de condensación, omisión y reformulación de la subtitulación (Torralba Miralles *et al.*, 2019), dado que, además, a menudo se reutilizan las mismas cadenas de texto para contenido de audio transmitido mediante subtitulación y mediante doblaje (Mangiron, 2013). De esta forma, quien traduce puede incluso no haber recibido instrucciones claras sobre la modalidad de TAV con la que se reproducirán las cadenas de contenido de audio. En este sentido, tanto la subtitulación como el doblaje en videojuegos se llevan a cabo mediante un flujo profesional muy distinto del cinematográfico o televisivo.

Por otra parte, el doblaje toma el cine como referente esencial, tanto en la aplicación de la mayoría de los estándares de calidad (Chau-me, 2007) como en el desarrollo básico del proceso (trasvase lingüístico, dirección e interpretación en sala y posproducción), pero se materializa sobre cadenas de texto organizadas sin un guion lineal ni vídeo de referencia. Podría entenderse como un doblaje “a ciegas”, situación que nunca se daría con una película.

Así, quien traduce videojuegos trabaja con cadenas aisladas, convenientemente etiquetadas, y apoyado (idealmente) por información contextual: personaje que habla, situación en la que lo hace, tono, réplica o *trigger*, nombre del archivo de audio que contiene dicha cadena, etc. (Maxwell Chandler y Deming, 2012). No se emplean *takes* para generar guiones de doblaje convencionales; las sincronías se aplican como gradientes de restricción (en particular, pueden aplicarse los ajustes libre o *wild*, temporal, temporal exacto, sonoro y labial o *lip-sync*) y dichos ajustes se afinan en el estudio gracias a la labor del equipo de sonido (Sioli *et al.*, 2007). La interpretación suele realizarse en solitario, sin otros actores en la misma sala y sin imagen, aunque en ocasiones se pueda contar con la forma de onda original como referencia básica para las sincronías (no

obstante, algunos lotes o *batches* de texto se locutan sin referencia al tratarse de onomatopeyas o gritos en combate —Rodríguez Fernández-Peña, 2023a—. Además, el resultado de la locución no es una pista de audio única que se pueda mezclar con el resto, sino una estructura de archivos que debe reinsertarse con nomenclatura exacta en la arquitectura informática del juego; cualquier desajuste podría impactar directamente en la experiencia de juego y en la funcionalidad.

En este sentido, Rodríguez Fernández-Peña (2023a) ofrece una revisión de los errores de sincronía, coherencia en las voces e interpretación que motivaron el fracaso de la recepción del videojuego *Iron Man 2* (desarrollado por Sega y comercializado en 2010). Dichos errores emergen de una cadena profesional en la que todo el equipo de localización es responsable (Rodríguez Fernández-Peña, 2023a) y que, no obstante, podrían prevenirse con una técnica como el doblaje visual.

En este contexto, la incorporación de tecnologías novedosas de sincronía facial y procedimientos de doblaje visual abre un escenario de reconfiguración de tareas, flujos y restricciones, con potencial para alterar el equilibrio entre tarifas, tiempos y libertad expresiva en el doblaje de videojuegos (véase la sección 4), al igual que sucede en la modalidad de doblaje desde la expansión de los sistemas de grabación en la nube (Chaume y de los Reyes, 2021; Rodríguez Fernández-Peña, 2023b). También será enriquecedor explorar de qué manera los flujos de trabajo que incluyen subtitulación de videojuegos se ven modificados en la actualidad, aunque esta línea de investigación no es objeto de estas páginas.

3. El flujo profesional de la localización de videojuegos

La consolidación del videojuego como industria cultural global se apoya en una cadena de procesos donde la localización es ya imprescindible para la circulación transnacional de

títulos y para rentabilizar inversiones (Ranford, 2017). A la sofisticación tecnológica del desarrollo y al aumento de la demanda de experiencias interactivas se suma la consideración del paradigma empresarial: los lanzamientos multirregionales y simultáneos, conocidos como *sim-ship* (*simultaneous shipment*), exigen procesos de adaptación lingüística, cultural, técnica y legal plenamente coordinados (Grannell *et al.*, 2015; Muñoz Sánchez, 2017), dado que el videojuego, aún en pleno desarrollo (Méndez González, 2022), se somete a la vez al proceso de localización para poder comercializarse en el mismo momento en todos los mercados locales contemplados. Dentro del citado marco GILT, la localización opera entre ingeniería y adaptación cultural, con la intención de que el producto se perciba como *nativo* en cada *locale* receptor (Bernal-Merino, 2014; O'Hagan y Mangiron, 2013).

En este contexto, la localización de videojuegos combina transferencia lingüística, ingeniería de *software* y gestión de contenido multimodal, con restricciones de espacio y tiempo (para texto y audio), uso de variables o *placeholders* (Loureiro Pernas, 2007) y formatos específicos, y una logística de integración que culmina en el control de calidad lingüístico y funcional o testeo. La adopción de herramientas de traducción asistida (TAO) o *CAT tools*, de memorias de traducción, así como la exploración de la TA y de las herramientas basadas en la IA han comenzado a reconfigurar flujos y perfiles.

Antes de analizar uno de estos cambios (el uso del doblaje visual), es útil revisar el desarrollo más habitual de un proceso de localización (siendo siempre conscientes de la variabilidad de procedimientos y terminología de unas empresas a otras). De este modo, la incorporación ocasional del doblaje visual como técnica novedosa podrá situarse en el contexto habitual de localización conocido hasta ahora, para comenzar a valorar, tentativamente, qué consecuencias podría tener su adopción en la industria.

3.1 Fases del trabajo localizador

Aunque los proyectos difieren por modelo de producción (interno o *in-house*, externo o *outsourcing*, o híbrido —Muñoz Sánchez, 2017—), por nivel de localización (sin localización, *box & docs*, parcial, plena —Maxwell Chandler y Deming, 2012—) y género interactivo (Mejías-Climent, 2021a) o alcance y presupuesto del juego, el proceso puede articularse en tres grandes etapas iterativas, no estrictamente secuenciales:

1. *Prelocalización* o preparación y planteamiento del proyecto, que abarca la recepción del encargo, su análisis y planificación.
2. *Localización*: etapa central de transferencia y adaptación. Incluye la traducción de las cadenas de texto, la armonización terminológica y el tratamiento de condicionantes impuestos por las variables y las restricciones espaciales. Cuando procede, se incluye la locución de voces (doblaje), habitualmente reservada para títulos triple A, es decir, aquellos proyectos de elevado presupuesto.
3. *Poslocalización*: en esta se integran los archivos y elementos traducidos, y se lleva a cabo el testeo, que implica tanto la revisión lingüística como la funcional y de cumplimiento de la terminología requerida (Maxwell Chandler y Deming, 2012). En esta etapa se registran las incidencias o *bugs*, se aplican las correcciones pertinentes según el nivel de gravedad de los errores detectados y se genera la versión final.

Todas estas fases, especialmente la central, abarcan pasos que se solapan y se retroalimentan por la naturaleza en evolución del código y del contenido. Es decir, se trata, habitualmente, de un modelo de trabajo ágil, lejos del modelo secuencial en cascada. Ello exige coordinación continua entre todos los agentes localizadores.

3.2 Profesionales involucrados en la localización

El flujo localizador requiere agentes con perfiles lingüísticos, técnicos y creativos. Entre las actividades más frecuentes pueden mencionarse la gestión y coordinación del equipo, llevada a cabo por el gestor de proyectos (*project manager* o PM) de localización, que debe planificar y organizar al resto de profesionales meticulosamente para cumplir con los plazos de entrega y los requisitos del cliente. Es también el nexo habitual entre este y el equipo de localización.

Los perfiles de carácter más lingüístico suelen incluir traductores y revisores, además de, ocasionalmente, algún lingüista que asesore y supervise. La labor de quienes traducen es altamente creativa y también compleja, al tratar con material de diversa naturaleza, como se ha visto en apartados anteriores, descontextualizado, sin referencias de imagen y sujeto a distintas restricciones. Habitualmente, se emplean herramientas TAO y glosarios o memorias de traducción, y puede darse una revisión entre los distintos traductores, si los hubiera, para asegurar la coherencia terminológica y estilística.

En el caso de incluir doblaje, la cadena de profesionales se amplía considerablemente, pues deben participar también un director de doblaje que coordina y asesora al equipo de actores, acompañados de un técnico de sonido. En ocasiones, este proceso puede ejecutarse mediante herramientas en la nube (Chaume y de los Reyes, 2021; Rodríguez Fernández-Peña, 2023a), aunque el uso de programas de grabación remota es un procedimiento que también requeriría de atención investigadora actualizada. En algunas empresas pueden existir figuras intermedias de coordinación, como gestores de proyecto de sonido, que median entre el estudio de doblaje y el equipo de traducción (Mejías-Climent, 2019).

Finalmente, para el testeo, se ha de contar con un equipo dispuesto a jugar con atención meticulosa para registrar, según la taxonomía de la empresa, los distintos *bugs* lingüísticos, funcionales y terminológicos que puedan haberse generado. Todo ello debe darse, idealmente, acompañado de un equipo de ingeniería y soporte técnico, con quien, cuanto más contacto se tenga, más sencillo será optimizar el proyecto de localización. Sin embargo, especialmente si se trata de una agencia de localización que media entre el cliente y el proveedor de servicios lingüísticos, no es sencillo que haya una estrecha comunicación entre profesionales del desarrollo y de la localización.

Este conjunto humano opera, a menudo, bajo condiciones de incertidumbre, con texto inestable, cambios de última hora y falta de contexto, y sobre elementos separados que deben reinsertarse en la arquitectura informática del juego con alta precisión, dado que cualquier desviación podría impactar directamente en la funcionalidad del juego.

El modelo descrito sitúa la subtitulación y el doblaje en la fase central, como modalidades de TAV empleadas para el canal acústico, pero su implementación difiere del cine o la televisión por la falta de linealidad y de guion, así como por la ausencia de imagen de referencia. En este sentido, la irrupción de las tecnologías de sincronía facial puede ayudar a optimizar algunos procesos, pero también puede reconfigurar las tareas de algunos de estos profesionales, las exigencias de los plazos de entrega y modificar ciertas restricciones en el texto que se traduce. Para comenzar a explorar estos cambios, se presenta a continuación un pequeño análisis preliminar sobre el uso del doblaje visual en el doblaje de videojuegos.

4. El impacto de las tecnologías en la localización: el caso del doblaje de videojuegos

La transformación tecnológica del sector, con motores de juego más potentes, procesos de

integración continua, automatización de tareas y herramientas novedosas, entre otros avances, ha tenido un reflejo directo en la localización. Los videojuegos se desarrollan con herramientas cada vez más avanzadas y de vanguardia o experimentales (Asociación Española de Videojuegos, 2024), con el objetivo de crear entornos más inmersivos y realistas. Esta tecnología también puede influir en la optimización de los flujos profesionales de la localización, cuyo principal objetivo es responder a las crecientes demandas del sector en un mercado en auge (González Pascual y Carrero Martín, 2025; Newzoo, 2025).

En los últimos años, el sector de los videojuegos ha crecido hasta cifras récord: en 2025, generó 188,8 mil millones de dólares, con 3,6 mil millones de jugadores en todo el mundo, lo que supone un incremento económico anual del 3,4 % (Newzoo, 2025). También se han acelerado los lanzamientos multirregionales, mediante el citado enfoque *sim-ship*, aspecto que ha empujado igualmente a las empresas desarrolladoras a buscar métodos para optimizar sus flujos de trabajo (Goh *et al.*, 2023).

Este contexto, junto con las estrategias de internacionalización temprana (GILT) y, en determinados casos, la denominada *glocalización* (Bernal-Merino, 2016; 2020), favorece que las decisiones de localización se proyecten ya durante el desarrollo, por ejemplo, con el diseño de cadenas de texto más fácilmente internacionalizables, la preparación de elementos traducibles para múltiples lenguas, el aumento de espacios de texto en la interfaz y la previsión de requisitos legales y de accesibilidad según el mercado local de destino. En este sentido, aunque estas páginas adopten el punto de vista académico y profesional de la localización, es altamente enriquecedor y necesario explorar de primera mano no solo el plano profesional, sino también el sector del desarrollo, como se argumenta en el subapartado 4.1.

En este entorno tecnológicamente dinámico, la localización ya había incorporado

progresivamente el uso de herramientas TAO (González Pascual y Carrero Martín, 2025), las memorias de traducción y los glosarios y las bases terminológicas; más recientemente, ha empezado a extenderse el recurso a la TA y la posedición (Hansen y Houlmont, 2022; López Sánchez y Muñoz Sánchez, 2023), así como a la IA (Moreno García y Mangiron, 2024; Pirrone y D'Ulizia, 2024). En otras palabras, la evolución del mercado de la localización ha presenciado avances considerables desde sus no tan lejanos inicios, hasta culminar en la actualidad con la automatización, la cual parece estar asumiendo un papel cada vez más importante (Moreno García y Mangiron, 2024). Según estos autores, la automatización apunta a ciertos resultados positivos, combinada con el procesamiento del lenguaje natural y apoyándose en modelos de lenguaje como los empleados en los transformadores generativos preentrenados (*Generative Pre-trained Transformers*). Lo mismo sucede con la IA conversacional basada en instrucciones o *prompts*.

Hasta donde se ha podido comprobar, existen algunos ejemplos de grandes empresas que están implementando herramientas de automatización (González Pascual y Carrero Martín, 2025), como es el caso de Electronic Arts (Anselmi y Rubio, 2020), así como la desarrolladora CD PROJEKT, que recurre con frecuencia al uso del doblaje visual, ejemplo que se amplía en las secciones a continuación. Sobre las ventajas de estas tecnologías, Shahmerdanova (2025) destaca que las herramientas de TA neuronal han mejorado la precisión y la accesibilidad de los servicios lingüísticos. Sin embargo, aún no se obtienen expresiones suficientemente idiomáticas ni se cuenta con la sensibilidad cultural ni la ética imprescindibles para un proceso de localización adecuado y plenamente exitoso.

Además, el impacto de las mencionadas herramientas no es homogéneo: existen tareas que requieren gran creatividad, como traducir diálogos y dotar al texto de naturalidad,

reproducir funcionalmente el humor, las referencias culturales, etc., y que, por el momento, son poco compatibles con la automatización. Estas conviven con segmentos más normativos o controlados, como las instrucciones, el uso de lenguaje especializado y unívoco (terminología legal o técnica), los mensajes del sistema, etc., donde la TA puede aportar velocidad, siempre que se entrene con guías de estilo robustas, y con corpus y recursos adaptados a la localización y a los títulos particulares.

En general, las prácticas traductorales se están expandiendo como consecuencia de la introducción de diversas tecnologías (do Carmo *et al.*, 2024) y es necesario continuar explorando esta integración. En cualquier caso, la labor humana prevalece para la toma de decisiones (Torres-Hostench, 2022). En términos epistemológicos, podría entenderse que la localización se transforma en un continuo de colaboración humano-máquina (O'Brien, 2012), donde los polos entre la automatización pura y la traducción sin apoyo informático pueden considerarse extremos prácticamente teóricos (Pirrone y D'Ulizia, 2024).

Shahmerdanova (2025) señala que los modelos híbridos que combinen la eficiencia de la IA con la profesionalidad humana podrían ser beneficiosos para el sector, junto con el desarrollo de modelos de lenguaje más inclusivos y de marcos éticos que garanticen la calidad y las condiciones justas para los profesionales del sector. Aun así, es imprescindible ser conscientes de algunos de los retos más serios que presenta el uso de estas herramientas, como la (falta de) sensibilidad cultural, los sesgos implícitos, el empeoramiento de las condiciones laborales, el uso ético de los datos y la calidad de la producción (Calvo-Ferrer, 2023; Deryagin *et al.*, 2021).

El doblaje, en concreto, constituye un observatorio de estos cambios. La incorporación de la sincronía facial asistida, el llamado *visual*

dubbing, con soluciones de *lip-sync* de transferencia o reproducción de la identidad (Patel *et al.*, 2023), modifica ligeramente el proceso tradicional, que se asemeja al cinematográfico, con matices (según se explicó en la sección 2.2), y reabre la discusión sobre qué debe ajustarse a qué: si la voz a la imagen, como en el modelo fílmico tradicional, o la imagen a la voz, mediante animación facial.

Utilizando este procedimiento de doblaje visual, se invierte la etapa de ajuste y locución en sala, es decir, una vez recibidas las cadenas de texto traducidas en el estudio de doblaje, no se lleva a cabo una labor de ajuste y sincronización, por parte de actores y técnicos de sonido, sino que estas cadenas se locutan con considerable libertad, porque, a continuación, servirán como referencia para volver a animar los labios y las expresiones faciales de los personajes en pantalla, en función de la articulación y la expresividad (Edwards *et al.*, 2020; Pastor, 2022; Vega, 2025).

Esta técnica podría ayudar a evitar algunos de los errores de sincronización detectados en títulos como *Iron Man 2* (Rodríguez Fernández-Peña, 2023a), a pesar de que otros problemas de localización que también interfieren en la experiencia de juego puedan introducirse en etapas previas al doblaje, como diversos errores de traducción (Rodríguez Fernández-Peña, 2023a; Vázquez Rodríguez, 2018). Aunque no es objeto de estas páginas, sería interesante explorar la introducción de errores de localización contemplando la incorporación de herramientas tecnológicas.

En principio, el doblaje visual puede considerarse una técnica que mejora el proceso de localización, pero manteniendo el factor humano en primer lugar (Yurick, 2025). Existen aún contados ejemplos del uso de esta técnica en el cine, de entre los que la película *Watch the Skies* (dirigida por Victor Danell, de 2025) se considera el primer largometraje que emplea

doblaje visual basado en IA, desarrollado por la empresa Flawless.¹

Según la American Translators Association, es esencial tener en cuenta que el doblaje visual reproduce el proceso habitual de doblaje (es decir, abarca una etapa de traducción y adaptación, y otra de locución) y, al mismo tiempo, facilita la libertad creativa e interpretativa de los profesionales, por lo que estos en ningún momento se ven reemplazados por la tecnología, pues la clave de esta técnica es que permite editar la imagen para ajustarla a la traducción y a la locución, y no a la inversa (Yurick, 2025).

La desarrolladora CD PROJEKT es una de las pioneras en recurrir a esta tecnología en la localización de videojuegos, que contribuye a una expresividad más realista de los personajes y, por tanto, una mayor inmersión (*Cyberpunk 2077*, 2020).² No obstante, dado que los ejemplos de uso del doblaje visual son aún escasos, a continuación se presenta un análisis exploratorio y preliminar de la percepción de los profesionales del sector hacia esta técnica de doblaje apoyada en la IA.

4.1 Las voces de los profesionales del sector de los videojuegos

A la vista de los cambios que está experimentando el mercado y con la intención de diseñar un acercamiento preliminar centrado en un aspecto concreto de la localización de videojuegos, como es el uso del doblaje visual, se presentan a continuación el diseño y los resultados de un reducido análisis en el que se pone de manifiesto el testimonio de un pequeño grupo de profesionales del sector. El objetivo,

1 El sitio web de Flawless puede consultarse en <https://flawlessai.com/>, para más información sobre el funcionamiento del doblaje visual y las producciones audiovisuales que lo emplean.

2 En esta fuente se recogen muestras de vídeo donde se aprecia cómo funciona el doblaje visual en el videojuego *Cyberpunk 2077* (CD PROJEKT, 2020).

así, es ofrecer un primer acercamiento al mercado dinámico de los videojuegos, altamente tecnológico (véase la sección 3), circunstancia que promueve la experimentación y la revisión en los procesos profesionales en busca de optimización.

Metodológicamente (Hernández Sampieri *et al.*, 2010), este trabajo se sitúa en un estudio exploratorio de carácter cualitativo, complementado con datos cuantitativos, reducidos y descriptivos, que permiten contextualizar los perfiles de los participantes y sus experiencias y consideraciones acerca del uso del doblaje visual. El planteamiento de este limitado estudio, por tanto, no persigue la verificación de una hipótesis mediante experimentación (Bryman, 2008), sino la recogida y el análisis de algunas de las percepciones profesionales en torno a la incorporación de las tecnologías de automatización en el doblaje de videojuegos.

Se trata de un campo aún poco documentado en las publicaciones académicas, muy probablemente por su reciente implementación y, desafortunadamente, sujeto a un considerable grado de secretismo empresarial. De esta forma, también podemos catalogar el análisis como exploratorio (Hernández Sampieri *et al.*, 2010)

El diseño es transversal, pues la información se recopiló en un único momento temporal (mayo-julio de 2024), a través de un cuestionario en línea, distribuido mediante la red social X, y de entrevistas breves, enviadas por correo electrónico a profesionales del sector. Todo ello ofrece una primera aproximación al estado de la cuestión que será necesario ampliar con futuros estudios.

Como se adelantaba al inicio del apartado 4, cabe destacar que no solo se buscó contar con especialistas en localización (es decir, los agentes presentados en la sección 3.2), sino también con profesionales del desarrollo y el diseño de videojuegos, con el fin de complementar perspectivas, y porque el desarrollo y la

localización, cada vez más, constituyen ámbitos interdependientes dentro de un mismo flujo de producción según las prácticas GILT y la llamada *glocalización* (véase la sección 2).

Para seleccionar la población del cuestionario, se solicitaba la participación de profesionales del sector del videojuego (localizadores, traductores, gestores de proyectos, directores de doblaje, técnicos de sonido, *testers* y desarrolladores y diseñadores), residentes en cualquier país, en activo desde 2020, de forma que el perfil abarcara una gran variedad de tareas, pero también un mínimo de experiencia, no restringido geográficamente. Dado que no existen registros para constatar la cantidad de personas que cumplan estos requisitos (González Pascual y Carrero Martín, 2025), la muestra no puede acotarse, por lo que se buscó reunir el mayor número de respuestas posible mediante la red social X, ampliamente empleada en el sector.

En aras de la brevedad, para fomentar la participación, se diseñó un cuestionario reducido con tres grupos de preguntas: el primero, sobre el perfil profesional, los años de experiencia, las lenguas empleadas y el tipo de empresa para la que se trabaja; el segundo, sobre la participación en proyectos de localización que incluyeran doblaje y el uso y la valoración de técnicas de doblaje visual en ellos; el último solicitaba una valoración y previsión de uso de esta técnica en el futuro.

Para las entrevistas, al no existir registros oficiales sobre los videojuegos que emplean doblaje visual,³ se hizo una amplia revisión de títulos y empresas desarrolladoras conocidas

3 La web especializada DoblajeVideojuegos.es (<https://www.doblajevideojuegos.es/>) ofrece registros de todos los videojuegos que se doblan anualmente al español. No obstante, por el momento, no se menciona la técnica empleada, por lo que no es posible constatar qué videojuegos recurren al doblaje visual. Esto, además, forma parte de la información confidencial que los profesionales no siempre están autorizados a compartir.

en los medios por el uso del doblaje visual, desde 2020, además de consultar con contactos personales del sector. De esta forma, se pudo constatar que al menos dos desarrolladoras han usado la IA en algunos de sus títulos para el doblaje visual; por tanto, se quiso preguntar a las dos sobre la experiencia y el arraigo del doblaje visual en sus flujos profesionales.

La combinación de enfoques, predominantemente cualitativo, pero con apoyo cuantitativo en la descripción de los perfiles y de algunos datos del cuestionario, permite delinear una visión inicial que, si bien debe reconocerse que no es aún generalizable, busca comenzar a identificar tendencias emergentes y abrir futuras líneas de investigación. A continuación se describe cada una de las herramientas utilizadas.

4.1.1 Entrevista sobre herramientas de doblaje visual

La entrevista, de carácter cualitativo, se envió a las dos empresas desarrolladoras de las que se tenía constancia de la incorporación del doblaje visual para algunos de sus proyectos, bien por información ampliamente disponible en la web (Edwards *et al.*, 2020), o bien, por contactos personales. La entrevista estructurada contenía cuatro grandes preguntas 1) sobre el uso de herramientas de automatización del doblaje en la localización, 2) acerca de si este supone realmente un flujo de trabajo mejorado, 3) si tenían intención de continuar usando esta técnica y 4) qué ventajas concretas ofrece.

Tras insistir con varios envíos a ambas empresas, únicamente una de las desarrolladoras accedió a contestar, en particular, dos profesionales de CD PROJEKT: un gestor experimentado de proyectos de localización y una coordinadora de control de calidad, quienes facilitaron sus respuestas por separado.⁴ Es decir, de la

cadena de profesionales (sección 3.2), contamos con el testimonio de un participante en la etapa de prelocalización y otra, en la de pos-localización. No hubo, sin embargo, respuesta por parte de personal del equipo de desarrollo ni de traducción.

En cuanto a los resultados, los entrevistados explicaron que la desarrolladora lleva varios años empleando algún sistema de sincronización o *lip-sync* automatizado, como Facefx, *software* desarrollado por oc3 Entertainment. Este tipo de programas permite animar las bocas y las expresiones faciales de los personajes a partir de las locuciones registradas en las distintas lenguas a las que se localiza el producto, incluyendo la lengua de desarrollo. Es un proceso que ya debe emplearse con la lengua original en producciones de animación, interactivas o no interactivas, al no tratarse de personajes humanos, pero, hasta hace poco, no se había recurrido también a ello para el resto de las lenguas.

En concreto, la desarrolladora menciona frecuentemente el ejemplo de su videojuego *Cyberpunk 2077*, lanzado en 2020, localizado a 11 lenguas, en el que se empleó el programa JALI, que no solo anima la gesticulación y la articulación de los personajes según las locuciones localizadas (Edwards *et al.*, 2020), sino también la expresividad corporal, mediante la captura de movimiento o *mocap* (técnica con la que se distribuyen sensores por todo el cuerpo de los actores para capturar su movimiento y reproducirlo posteriormente recurriendo a modelos de animación digital, incluyendo la expresividad facial [Kines, 2000]). Esta herramienta permitió obtener más realismo en la animación doblada que el conseguido en títulos anteriores, como *The Witcher 3* (desarrollado por CD PROJEKT y comercializado en 2015).

4 Los resultados que se detallan en esta sección provienen de ambas comunicaciones personales mediante correo electrónico. Estos intercambios tuvieron lugar los días 11 y 18 de marzo y 5 de

abril de 2024. Los profesionales se presentaron como *expert localisation project manager* y *localisation QA coordinator*, y los correos se intercambiaron en inglés. Los resultados descritos aquí proceden de la traducción al español, por parte de la autora de este trabajo, de las respuestas a estos mensajes.

Sobre la optimización, se mostraron muy positivos, ya que ambos entrevistados estimaron que el uso de JALI ahorró tiempo y esfuerzo, pues, al no tener que reproducir en la traducción la articulación labial, las cadenas de texto pudieron traducirse y locutarse con más agilidad que en un proceso tradicional similar al doblaje filmico.

Como a la investigadora se le permitió aclarar o matizar algunas respuestas, se consultó también con estos profesionales qué restricciones se aplican, en este tipo de encargos, en la traducción de las cadenas de texto clasificadas como elementos de audio/cinemáticas. Según los entrevistados, las restricciones toman como referencia la duración aproximada de las cadenas dobladas inicialmente en la lengua de desarrollo, en este caso, el inglés, pero en ningún momento se aplican estrictamente restricciones espaciales para el número de caracteres o las sincronías. Más bien, las posibles restricciones derivan de la aparición de estos componentes de audio durante la acción de juego o durante las cinemáticas, es decir, dependen en buena medida de la situación de juego (sección 1.2) en la que aparezcan, pero nunca aplican restricciones estrictas de sincronización del doblaje. Además, muchas cadenas ni siquiera presentan restricciones (lo que se correspondería con un ajuste libre, según la clasificación citada en el apartado 2.2).

En todo caso, para evitar un exceso en la duración (es decir, una discronía temporal —Chaume, 2004—), algunas cadenas se marcan como *asymmetric time sync* (o ajuste temporal, también llamado *non-strict time sync* o *loose time sync* en la industria), es decir, con un margen del 10 al 15 % de diferencia en la duración con respecto a la locución en inglés. Únicamente se contemplaron unas pocas restricciones más estrictas (ajuste sonoro o labial), que se aplicaron en un número reducido de cadenas. Por ello, según compartió el gestor del proyecto de localización, se estima

que la traducción y la locución son más ágiles recurriendo al doblaje visual.

Con respecto a la proyección futura, ambos entrevistados compartieron la intención de la desarrolladora de seguir empleando estas herramientas de animación, como ya se ha hecho en varios proyectos anteriores y se hará en los próximos, pues se consideran ventajosas para optimizar la localización.

Sobre las ventajas concretas de esta forma de automatización frente al proceso tradicional de doblaje según el modelo cinematográfico, los entrevistados mencionaron las siguientes: a) las cadenas de texto del contenido de audio en cualquiera de las situaciones de juego pueden localizarse más rápido y a menor coste económico, pues no hay necesidad de incluir una etapa de ajuste para las cadenas traducidas; b) la traducción puede ser algo más precisa, con matices o detalles idiomáticos que podría ser necesario sacrificar en caso de aplicar sincronías muy estrictas, como la sonora o la labial; y c) se consiguen animaciones con más armonía, que integran con más naturalidad unas traducciones naturales y una expresividad corporal, facial y labial más auténtica; por tanto, se ajustan más a los estándares de calidad del doblaje (Chaume, 2007; Spiteri Miggiani, 2019).

4.1.2 Cuestionarios sobre experiencias de uso del doblaje visual

La información cualitativa obtenida en las entrevistas se complementó con datos extraídos de las respuestas a un cuestionario de Google Forms, distribuido mediante la red social X, entre mayo y julio de 2024. Tras compartir e insistir en repetidas ocasiones, se obtuvieron 17 respuestas, atendiendo a los perfiles que se enuncian en la Figura 1.

Si se agrupan y se suman los porcentajes de la Figura 1, puede apreciarse que el 29,5 % de los participantes trabaja en el área del desarrollo y el diseño (diseño de videojuegos, programación

Figura 1. Perfil profesional de los participantes en el cuestionario

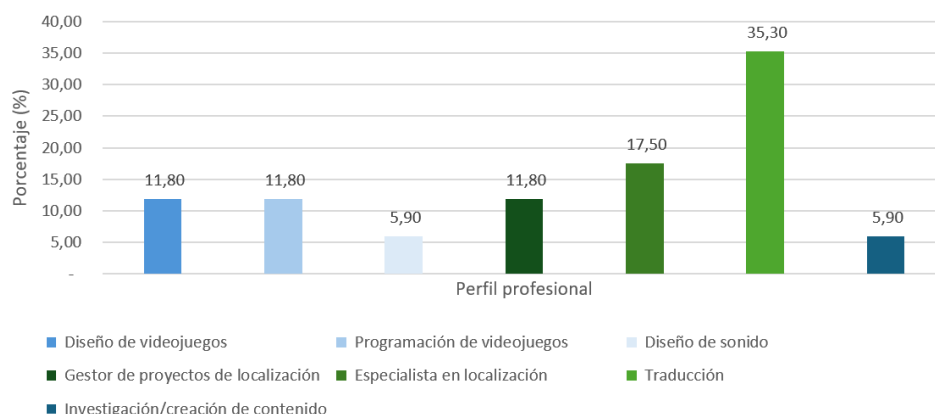
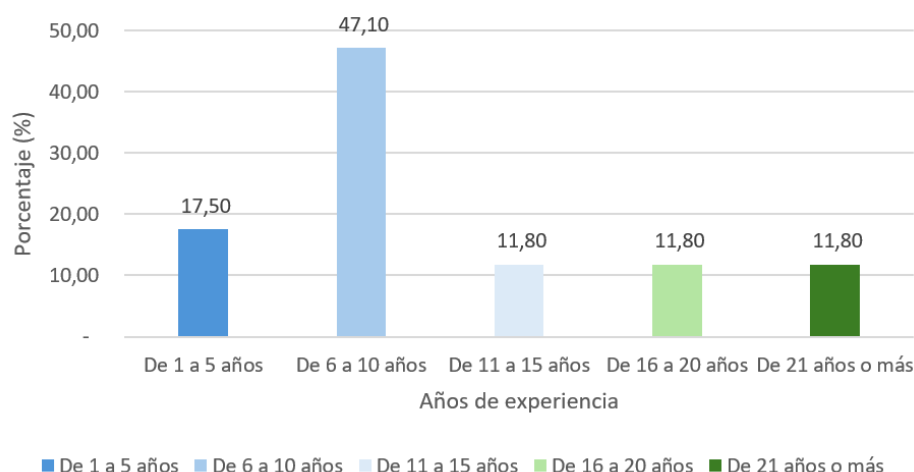


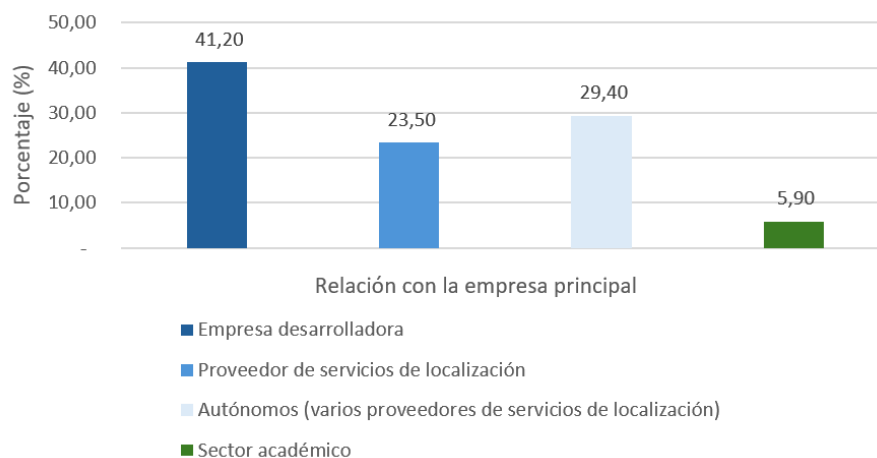
Figura 2. Años de experiencia de los participantes en el cuestionario



y diseño de sonido), frente al 64,6 %, cuyas labores pertenecen a la localización (gestor de proyectos, especialista en localización o traducción). Únicamente el 5,9 % presenta un perfil distinto, dedicado a la investigación o a la creación de contenido sobre videojuegos en las redes. Estos resultados, por tanto, contemplan más opiniones de los participantes en el proceso de localización que de aquellos que trabajan en el diseño y el desarrollo, de forma que, a pesar de obtener datos valiosos, será necesario seguir trabajando en establecer relaciones con la industria que permitan abarcar más opiniones del sector del desarrollo.

Los años de experiencia de los profesionales encuestados se recogen en la Figura 2. Puede apreciarse que el 35,4 % de quienes respondieron reúne 11 años de experiencia o más, frente al 64,7 %, con 10 años de experiencia en el sector o menos, lo cual puede aportar una visión interesante de la evolución del mercado, pues varios de los participantes expresan haber formado parte del sector durante 11 años o más.

La siguiente pregunta del cuestionario indagaba sobre la relación de los participantes con la(s) empresa(s) principal(es) para la(s) que trabajan. La Figura 3 muestra estos resultados

Figura 3. Relación con la empresa principal de trabajo

porcentuales. El más alto, a primera vista, se corresponde con profesionales en plantilla en empresas desarrolladoras. No obstante, sumando los porcentajes de quienes trabajan para empresas proveedoras de servicios de localización, tanto en plantilla como de forma autónoma, estos tienen mayor presencia entre los encuestados.

También se consultó cuáles eran las lenguas de trabajo principales, en particular, la lengua de desarrollo más habitual a partir de la

que se traducen las producciones. Los resultados de la Figura 4 muestran el predominio del inglés.

Tras estos datos demográficos y lingüísticos, el cuestionario se orientó hacia preguntas concretas sobre los últimos encargos de localización de videojuegos y el procedimiento para su doblaje, si es que este se daba. En particular, se consultó con los participantes si habían trabajado, en los últimos cinco años, en algún proyecto de localización plena, es decir, que

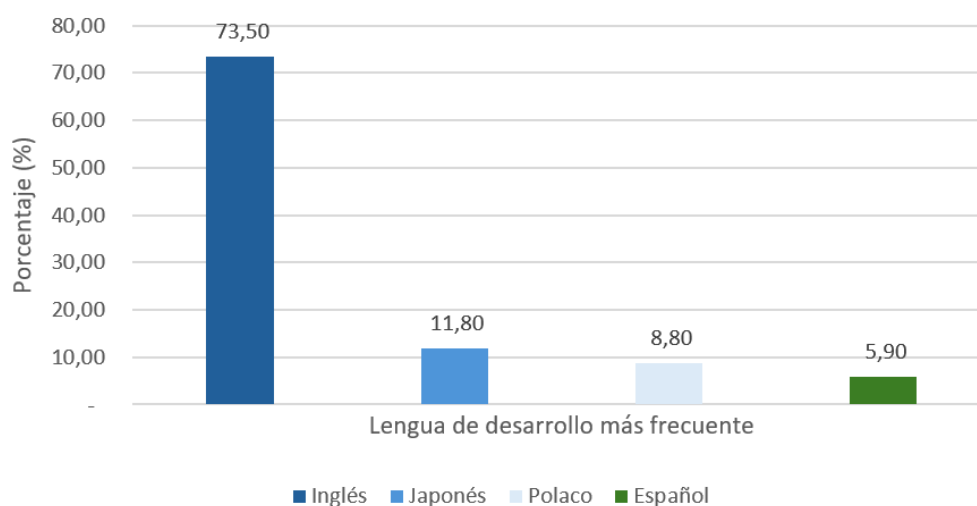
Figura 4. Principal lengua de desarrollo (lengua de partida)

Figura 5. Participación en proyectos de localización que incluyeran doblaje en los últimos cinco años

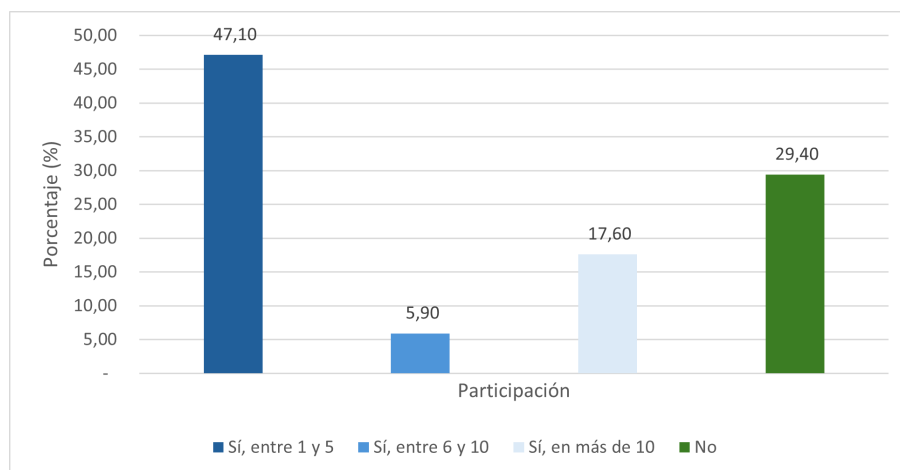
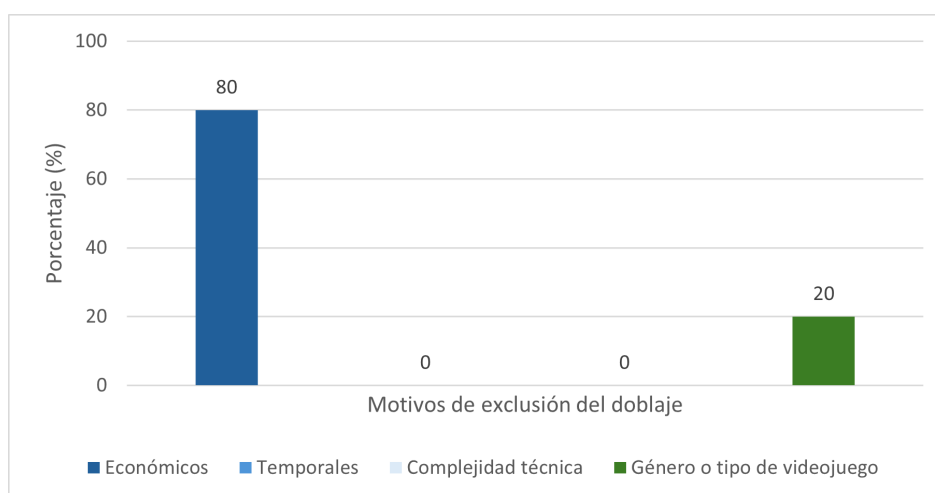


Figura 6. Motivos de exclusión del doblaje

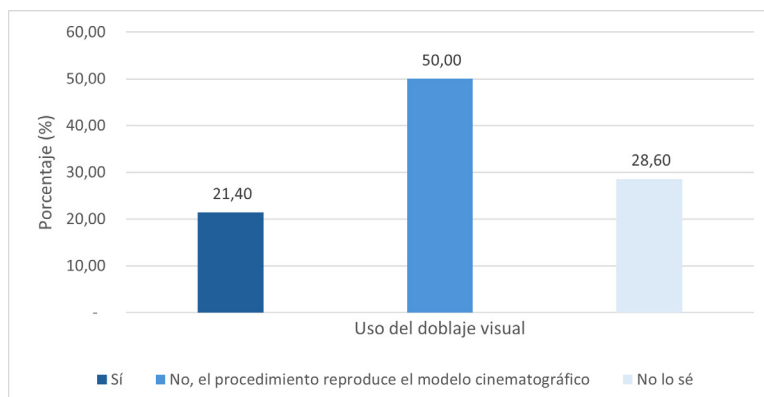


incluyera la locución de los audios considerados originales a otras lenguas. En la Figura 5 puede apreciarse que cerca de la mitad de los encuestados ha participado recientemente en algún proyecto que incluyera doblaje.

Para las respuestas negativas, se preguntó a continuación por qué motivo no se había contemplado el doblaje en los proyectos en los que participaron en los últimos cinco años (véase la Figura 6). Las respuestas apuntan a razones económicas, dado que la localización plena, como se ha descrito (sección 3.2), involucra a

un mayor número de profesionales en la cadena de localización, lo cual, inevitablemente, aumenta los costes.

A quienes contestaron que sí habían participado, en los últimos cinco años, en uno o varios proyectos de localización con doblaje, se les consultó, seguidamente, si el procedimiento para doblar a otra lengua había recurrido al doblaje visual. Aparentemente, para las respuestas obtenidas, no se trata de una práctica muy extendida, hasta ahora, según apuntan los datos de la Figura 7, aunque debe considerarse

Figura 7. Uso de programas de doblaje visual en proyectos de localización en los últimos cinco años

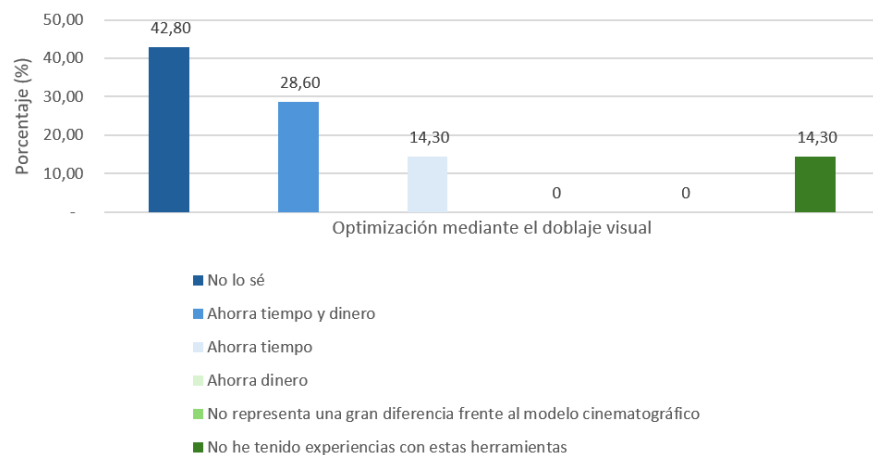
que el 28,60 % de quienes respondieron no tenía constancia sobre el proceso exacto que se siguió para el doblaje.

Del mismo modo, se consultó si consideraban que usar estas herramientas optimiza el proceso de localización en general, en términos económicos, temporales o ambos, o bien, si, por el contrario, estimaban que no hay grandes diferencias frente al doblaje filmico.

En la Figura 8 se aprecia cierta duda con respecto a las ventajas de estas herramientas de automatización del doblaje, dado que menos de la mitad de los encuestados no presenta una opinión formada, además de aquellos que

no han tenido experiencia en el uso de estas tecnologías.

Además, mediante respuestas abiertas, se preguntó a estos profesionales por las restricciones aplicadas en las cadenas de texto traducibles para doblaje, en caso de usar el doblaje visual. Si omitimos las respuestas de aquellas personas que no han tenido experiencia con estas tecnologías, contamos con profesionales que señalan que el cliente no facilita restricciones en términos de extensión del texto, pero sí recomienda mantener una duración cercana al texto de partida en inglés, con el 10 % de margen (es decir, recomiendan el ajuste temporal).

Figura 8. Optimización percibida en la localización mediante el doblaje visual

También señalan que el inglés es la referencia principal, pues con esta lengua se animaron las bocas de los personajes inicialmente. Otro profesional expresa que algunas cadenas tenían cierta limitación en cuanto a su duración locutada, pero no se marcaba en las *strings* para traducir.

Finalmente, señalan también que algunos clientes recogen las restricciones en las herramientas TAO que se empleen para la traducción (frecuentemente, MemoQ) y, en algún caso, recibieron por segunda vez un lote de cadenas ya traducidas para reducir su longitud, ya que el cliente las consideraba demasiado largas.

En síntesis, no parece haber un consenso claro en torno a las restricciones que se aplican al texto que se emplea para llevar a cabo un doblaje visual, pero, en general, si este se utiliza, parece implicar restricciones algo más laxas que las del modelo similar al cinematográfico.

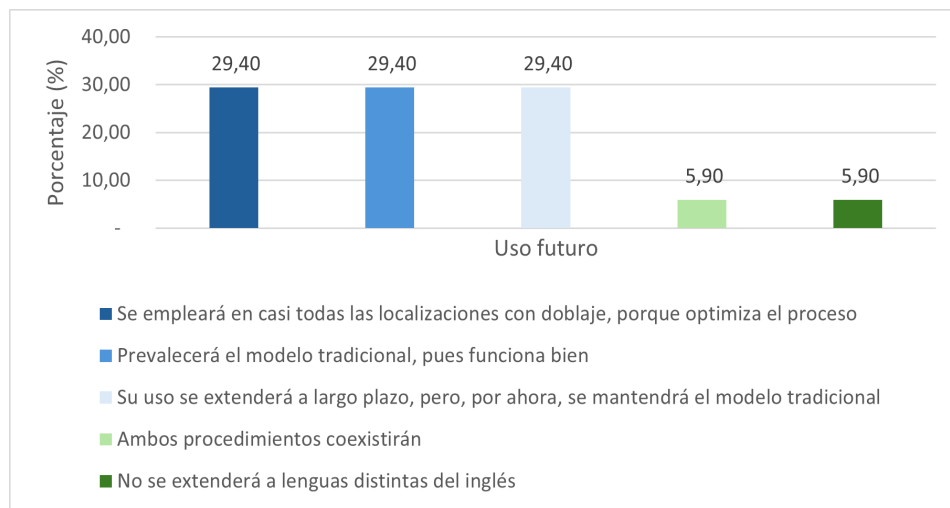
En el cuestionario se incluyó otra pregunta abierta sobre las ventajas del uso de esta técnica frente al proceso tradicional. Los encuestados señalaron que, con el doblaje visual, no es necesario adaptar el texto traducido ni locutado a ningún referente de onda de audio ni

de movimiento labial, por lo que las grabaciones son más rápidas, y que el resultado final es más natural para el usuario, al reproducir los movimientos articulatorios de la lengua localizada. Aunque se trata de una apreciación personal de los encuestados, sería interesante recurrir a estudios de recepción para comprobar si el doblaje visual mejora la inmersión y la experiencia de los jugadores.

Por último, se consultó a los participantes si creían que el recurso a las herramientas de doblaje visual se extendería en un futuro próximo, considerando las preferencias y dinámicas de trabajo que aprecian en las empresas para las que trabajan, o si, por el contrario, consideran que el doblaje visual está aún en desarrollo y el método tradicional es preferible. La Figura 9 recoge las respuestas.

A la vista de estas respuestas, parece que la técnica del doblaje visual está en proceso de implementación, pero no está generalizada, ya que existen muchos factores que deben considerarse, como los costes, los plazos de entrega, la rentabilidad de las lenguas y la capacidad de las empresas para modificar los flujos de trabajo actuales, tal y como están establecidos hasta el momento.

Figura 9. Uso de herramientas de doblaje visual en el futuro



Las aportaciones anteriores representan un punto de vista limitado acerca del sector y del arraigo de estas herramientas tecnológicas, de forma que no puede predecirse, por el momento, cuál será el futuro más probable en la optimización del doblaje de videojuegos, aunque sí puede apreciarse un uso incipiente de herramientas que hasta hace unos años ni siquiera se conocían en la localización.

4.2 Implicaciones para el doblaje de videojuegos

La convergencia entre innovación tecnológica y exigencias de plazos y presupuestos trae consigo ajustes graduales en el doblaje de videojuegos, sin que sea aún evidente qué camino exacto tomarán los flujos de trabajo, al menos, a partir de las respuestas presentadas aquí.

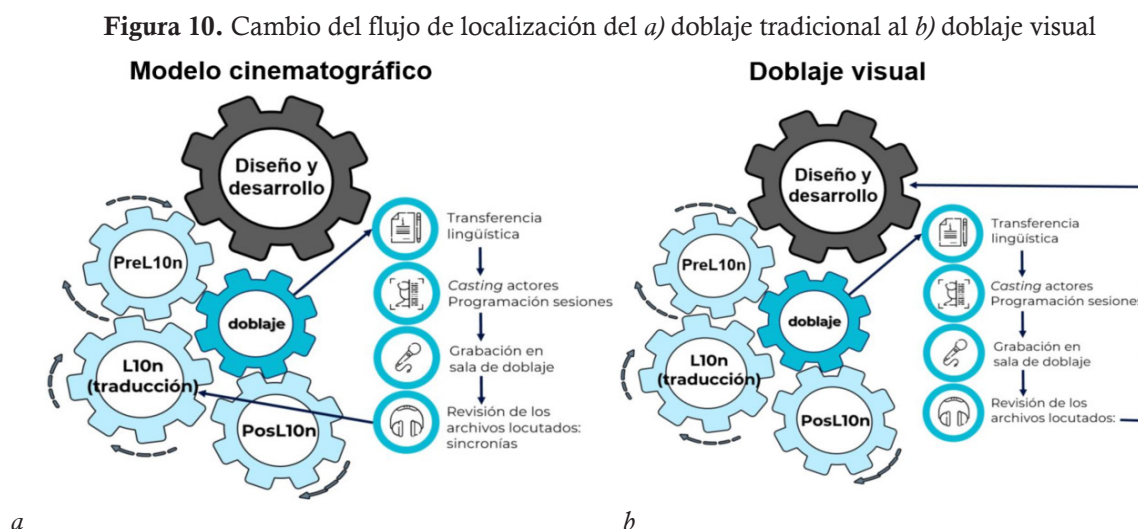
Sí puede apreciarse, en cuanto al proceso de doblaje de videojuegos, que este podría variar según se refleja en la Figura 10. Hasta ahora, siguiendo el modelo cinematográfico, tras la transferencia lingüística y la etapa de doblaje en sala, el material doblado y ya sincronizado según las restricciones pertinentes continuaba hacia la reinserción de los audios locutados en la programación del juego, antes de la fase de testeo (véase Figura 10a); sin embargo, si el procedimiento recurre al doblaje visual (véase

Figura 10b), el equipo de desarrollo habría de emplear las grabaciones, sin ajustes particulares de doblaje, para añadir un nuevo paso de animación facial y corporal de los personajes.

Esta revisión del proceso coincide con la propuesta de Yurick (2025), quien insiste en que el flujo del doblaje visual mantiene la traducción humana (y ajuste, para el cine) y la interpretación en sala, acompañadas del procesamiento de las locuciones y del contenido visual mediante IA, para ajustar los movimientos labiales y alinearse con las grabaciones. La autora, así, señala que el doblaje visual impulsado por la IA puede resolver un reto puramente técnico, la sincronía labial, que durante mucho tiempo ha supuesto uno de los principales obstáculos del doblaje. Esto también nos recuerda que la IA puede servir de apoyo, en lugar de reemplazar la creatividad humana.

Así pues, a partir de la bibliografía consultada y de los casos que se han podido explorar en la industria, de forma preliminar y aún limitada, pueden recogerse algunas implicaciones para la localización plena de videojuegos.

En primer lugar, las restricciones aplicadas al texto traducido para doblaje habrán de revisarse, ya que el doblaje visual permite relajar en buena medida las restricciones tradicionales



(Mejías-Climent, 2021b; Sioli *et al.*, 2007) durante la traducción, pues la animación facial posterior es la que adquiere protagonismo. Esto podría permitir traducciones más expresivas y naturales en determinadas cadenas de texto, especialmente cuando la sincronía labial estricta imposibilitaba soluciones idiomáticas en el proceso convencional. No obstante, es una mejora parcial, ya que no habrá cambios en las cadenas sin ajuste, es decir, aquellas que dan voz a narraciones o intervenciones en *off*, donde no es necesario aplicar ninguna restricción.

En segundo lugar, habrá de contemplarse un equilibrio que integre nuevas herramientas informáticas y costes, en particular, considerando que el proceso actual de doblaje de videojuegos, según el modelo cinematográfico, parece funcionar satisfactoriamente.

Asimismo, generalizar el uso del doblaje visual implicaría nuevos flujos y tareas en el procedimiento actual, como la selección de la tecnología concreta de animación facial o corporal, y de formatos y nomenclaturas, así como una revisión del control de calidad. Los costes de adopción de estas herramientas, de hecho, se señalaban en las entrevistas como uno de los motivos de peso para no emplearlas de forma generalizada.

No debe olvidarse que la expansión de ciertas herramientas novedosas obliga a revisar perfiles y tareas de los distintos profesionales, como está sucediendo, sin ir más lejos, con la TA y la posesición (de los Reyes Lozano y Mejías-Climent, 2023; Sakamoto *et al.*, 2024). Así, pueden surgir tareas como la supervisión de la calidad visual tras la animación de los personajes según el texto locutado y de supervisión lingüística orientada a preservar la intención del original, entre otras. En este sentido, puede que figuras como las del ingeniero de localización de audio y la coordinación (gestor de proyectos) entre distintos agentes del proceso ganen relevancia.

También habrá de valorarse si la calidad percibida por los usuarios mejora frente al proceso tradicional y, de ser así, si contribuye a una mayor inmersión y más realismo, considerando también el género del videojuego. Un uso extendido de estas herramientas podría favorecer más diversidad de modalidades de TAV disponibles para quienes juegan, lo cual, a su vez, desempeñaría un papel favorable en la búsqueda de la inmersión de los usuarios según sus preferencias.

Por último, pero no menos importante, deben tenerse muy presentes las implicaciones éticas y las condiciones de trabajo de todos los profesionales de la localización y, en particular, del doblaje, dado que el despliegue de cualquier herramienta de automatización plantea cuestiones críticas sobre la autoría, la propiedad de la voz y la inclusión de sesgos, entre otros aspectos, que es imprescindible regular con minuciosidad en favor de la profesión. Las prácticas actuales subrayan la necesidad de modelos híbridos que mantengan el criterio artístico y cultural humano (Torres-Hostench, 2022) como el eje del uso de estas herramientas (Brenner y Othlinghaus-Wulhorst, 2025).

5. Conclusiones

La localización de videojuegos, como proceso de adaptación plena a una cultura meta, representa un eje imprescindible para garantizar la circulación global de un producto que, en la actualidad, se ha consolidado como industria cultural de alcance masivo (Asociación Española de Videojuegos, 2024). La naturaleza multimodal e interactiva del videojuego obliga a replantear el marco tradicional de la TAV. Así, se han puesto de manifiesto tanto las particularidades del videojuego, como producto audiovisual interactivo, como las diferencias que su idiosincrasia causa en el recurso a modalidades de la TAV, como el doblaje y la subtitulación.

La integración conceptual de la localización con la TAV y la paratraducción permite

comprender mejor cómo se alinean texto, imagen, sonido e interactividad en la experiencia del jugador, y especialmente, sus implicaciones para la localización. Además, este enfoque explica por qué las modalidades de TAV, como el doblaje y la subtitulación, aunque comparten fundamentos con el cine y la televisión, se implementan de forma distinta, adaptada, en los videojuegos.

Asimismo, el análisis de las fases del trabajo localizador y de los perfiles implicados confirma la complejidad y la naturaleza multidisciplinar de la cadena de localización. Todos los participantes en la localización e, idealmente, también en el desarrollo deben colaborar bajo condiciones de incertidumbre y plazos ajustados. La coordinación representa un factor determinante para la calidad y la viabilidad del producto final.

En este sentido, el impacto de las tecnologías emergentes constituye otro eje clave, como estas páginas ponen de manifiesto de forma exploratoria. En el caso particular del doblaje, las soluciones de doblaje visual reconfiguran no solo la etapa de trasvase lingüístico y de aplicación de restricciones, sino también los perfiles profesionales, con potencial para mejorar la naturalidad de las locuciones localizadas, pero también con riesgos asociados en términos de costes, estándares de calidad y condiciones laborales e implicaciones éticas. En otras palabras, la tecnología está reconfigurando tanto los procesos de desarrollo y localización de videojuegos como algunas etapas concretas como el doblaje.

Aparentemente, según los datos presentados, el doblaje visual aporta cierta eficiencia y nuevas posibilidades expresivas, con más libertad creativa o idiomática en la traducción y restricciones más laxas, pero no reemplazan el modelo tradicional que reproduce el doblaje cinematográfico. Los casos conocidos de doblaje visual en la industria apuntan a cierta

utilidad operativa y al potencial para ampliar las localizaciones plenas a más lenguas; sin embargo, la adopción generalizada es aún limitada, sobre todo por los costes, pero también por la madurez de las herramientas y la variabilidad de los proyectos. La percepción profesional es diversa: se valora la optimización y la flexibilidad expresiva, pero se confía en el método tradicional, por su robustez y previsibilidad.

En definitiva, este trabajo apunta a un escenario de localización híbrida y en constante evolución, en el que la innovación tecnológica y el criterio humano deben conjugarse de forma crítica. La automatización ofrece oportunidades para optimizar los procesos profesionales, pero en ningún caso sustituye la mediación cultural e informada humana que garantiza la coherencia intermodal, la experiencia inmersiva y la funcionalidad.

A partir de la limitada consulta aquí descrita, deben extenderse lazos de colaboración con la industria, para ampliar datos y comprender con más solidez de qué manera las tecnologías están reconfigurando el entorno profesional de la traducción, así como las implicaciones que estas traen consigo. Además, será necesario avanzar en el desarrollo de marcos éticos y profesionales que aseguren que el futuro de la localización de videojuegos combine eficiencia y respeto por la creatividad y la diversidad cultural.

Agradecimientos

La autora del trabajo agradece enormemente a los profesionales encuestados y a los participantes en las entrevistas su colaboración y su predisposición a tender puentes entre la industria y la academia.

Referencias

- Anselmi, C. y Rubio, I. (2020). The future is here. Neural machine translation for games.

- MultiLingual. <https://multilingual.com/issues/mar-apr-2020/the-future-is-here/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2024). *La industria del videojuego en España. Anuario 2024*. <https://aevi.org.es/download/la-industria-del-videojuego-en-espana-anuario-2024-2/>
- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and localisation in video games. Making entertainment software global*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- Bernal-Merino, M. Á. (2016). Glocalization and co-creation. Trends in international game production. En A. Esser, M. Á. Bernal-Merino y I. R. Smith (Eds.), *Media across borders. Localizing TV, film and video games* (pp. 202-220). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315749983>
- Bernal-Merino, M. Á. (2020). Key concepts in game localisation quality. En □. Bogucki y M. Deckert (Eds.), *The Palgrave handbook of audiovisual translation and media accessibility* (pp. 297-314). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2>
- Borondo, S. (2023, abril 28). ¿Es el videojuego el décimo arte? Los expertos dicen que sí, pero falta la validación de la historia. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350761937/es-el-videojuego-el-decimo-arte-los-expertos-dicen-que-si-pero-falta-la-validacion-de-la-historia/>
- Brenner, J. y Othlinghaus-Wulhorst, J. (2025). Effects of domain-adapted machine translation on the machine translation user experience of video game translators. In *Proceedings of the Second workshop on creative-text translation and technology (CTT)* (pp. 27-43). European Association for Machine Translation. <https://aclanthology.org/2025.ctt-1.3/>
- Bryman, A. (2008). *Social research methods*. Oxford University Press
- Burgoon, J. K., Manusov, V. y Guerrero, L. K. (2010). *Nonverbal communication*. Routledge.
- Cadieux, P. y Esselink, B. (2004). GILT: Globalization, internationalization, localization, translation. *Globalization Insider*, 11(1.5), 1-6. <https://www.i18n.ca/workshops/pdf/GILT.pdf>
- Calvo-Ferrer, J. R. (2023). Can you tell the difference? A study of human vs machine-translated subtitles. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 32(6), 1115-1132. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2023.2268149>
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.
- Chaume, F. (2007). Quality standards in dubbing: A proposal. *TradTerm*, 13, 71-89. <https://revistas.usp.br/tradterm/article/download/47466/51194>
- Chaume, F. (2012). La traducción audiovisual: nuevas tecnologías, nuevas audiencias en C. Bosio y S. Cavagnoli (Eds.), *Atti del 12.º Congresso dell'Associazione Italiana di Linguistica Applicata (AitLA)* (pp. 143-159). Guerra Edizioni.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *JosTrans. The Journal of Specialised Translation*, (30), 84-104. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2018.197>
- Chaume, F. y De los Reyes Lozano, J. (2021). El doblaje en la nube: la última revolución en la localización de contenidos audiovisuales. En B. Reverter Oliver, J. J. Martínez Sierra, D. González Pastor y J. F. Carrero Martín (Eds.), *Modalidades de traducción audiovisual. Completando el espectro* (pp. 1-16). Comares.
- Cyberpunk 2077 [@CyberpunkGame]. (2020, septiembre 19). *Cyberpunk 2077 – Entre bambalinas: JALI* [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=fa3_Mfqu8KA
- De los Reyes Lozano, J. y Mejías-Climent, L. (2023). La norma UNE-18587 sobre posesición y traducción automática: intersecciones con la industria del doblaje. En L. Mejías-Climent y J. de los Reyes Lozano (Eds.), *La traducción audiovisual a través de la traducción automática y la posesición: prácticas actuales y futuras* (pp. 81-93). Comares.
- Deryagin, M., Pošta, M., Landes, D., Wells, V., Carrington, C., Carraud, E. y Renard, E. (2021). *Machine translation manifesto*. Audiovisual Translators Europe. https://assets.zyrosite.com/m2WQKqVa4NcVEpl0/machine-translation-manifesto_eng-AQEYeaBLz0fD7kp4.pdf

- Díaz Cintas, J. y Remael, A. (2021). *Subtitling: Concepts and practices*. Routledge.
- Do Carmo, F., Ramos, J. y Teixeira, C. S. C. (2024). La interacció persona-ordinador en traducció i interpretació: programes i aplicacions. *Revista Tradumàtica*, (22), 181-186. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.465>
- Edwards, P., Landreth, C., Poplawski, M., Malinowski, R., Watling, S. y Fiume, E. (2020). JALI-Driven expressive facial animation and multilingual speech in Cyberpunk 2077 with CDPR. *Siggraph 2020*. <https://doi.org/10.1145/3388767.3407339>
- Ensslin, A. (2012). *The language of gaming*. Palgrave Macmillan.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to software localization*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/liwd.4?locatt=mode:legacy>
- García Martín, R. (2019). *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego* [tesis doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha]. <https://hdl.handle.net/10578/26616>
- Goh, E., Al-Tabbaa, O. y Khan, Z. (2023). Unravelling the complexity of the video game industry: An integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, 12, 100100. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100100>
- González Pascual, R. y Carrero Martín, J. F. (2025). Traducir videojuegos en España: estado actual de la profesión. *Hikma*, 24(2), 1-35. <https://doi.org/10.21071/hikma.v24i2.17572>
- Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Bienza.
- Hansen, D. y Houlmont, P.Y. (2022). A snapshot into the possibility of video game machine translation. *AMTA 2022 - 15th Conference of the Association for Machine Translation in the Americas, Proceedings*, 2, 257-269. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2209.08827>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.). Mc Graw Hill.
- Hilario Abad. [@hilarioabad]. (2024, julio 23). *En otoño se estrenará "Watch the Skies", la primera película doblada con la técnica "vubbing" (doblaje de video de alta calidad)*. [Vídeo]. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/C9xrJyYOHan/>
- Jiménez-Crespo, M. A. (2013). *Translation and web localization*. Routledge.
- Kines, M. (2000, enero 19). *Planning and directing motion capture for games*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/production/planning-and-directing-motion-capture-for-games>
- Knezovic, A. (2025, noviembre 27). *Gaming industry report 2025: Market size & trends*. Udonis [blog]. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gaming-industry>
- Larreina-Morales, M. E. y Mangiron, C. (2025). Advancing game accessibility with audio description: User perspectives and recommendations. *Journal of Audiovisual Translation*, 8(2), 1-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.47476/jat.v8i8.2025.355>
- López, Á. (2025, febrero 4). *Del Pong al LOL o cómo los videojuegos se han convertido en el décimo arte*. igluu. <https://igluu.es/del-pong-al-lol-videojuegos-decimo-arte/>
- López Redondo, I. (2014). ¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI. *Héroes de Papel*.
- López Sánchez, R. y Muñoz Sánchez, P. (2023). Traducción automática, posesión y localización de videojuegos: ¿una combinación posible? En C. Rico Pérez y M. del M. Sánchez Ramos (Eds.), *Traducción automática en contextos especializados* (pp. 183-208). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b20144>
- Loureiro Pernas, M. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Revista Tradumàtica*, (5), 1-6. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762>
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: A descriptive study. *Perspectives – Studies in Translatology*, 21(1), 42-56. <https://ddd.uab.cat/record/292333>

- Mangiron, C. (2021). Panorama actual de la accesibilidad a los videojuegos. En B. Reverter Oliver, J. J. Martínez Sierra, D. González Pastor y J. F. Carrero Martín (Eds.), *Modalidades de traducción audiovisual. Completando el espectro* (pp. 85-93). Comares.
- Mangiron, C., Orero, P. y O'Hagan, M. (2014). *Fun for all. Translation and accessibility practices in video games*. Peter Lang.
- Maxwell Chandler, H. y O'Malley Deming, S. (2012). *The game localization handbook* (2.^a ed.). Jones y Bartlett Learning.
- Mejías-Climent, L. (2018). Multimodality and dubbing in video games: A research approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 17, 99-113. <https://doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.463>
- Mejías-Climent, L. (2019). La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura [tesis de doctorado, Universitat Jaume I]. <https://doi.org/10.6035/14110.2019.567953>
- Mejías-Climent, L. (2021a). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica*, (19), 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Mejías-Climent, L. (2021b). *Enhancing video game localization through dubbing*. Springer (Palgrave Macmillan). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88292-1>
- Mejías-Climent, L. (2021c). Los estudios de corpus y la localización: Una propuesta de análisis para material interactivo. *MonTI*, 13, 220-250. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2021.13.07>
- Méndez González, R. (2022). Perspectivas de la localización de videojuegos: complejidades y problemáticas traductológicas del siglo XXI. *Quaderns de Filologia - Estudis Lingüístics*, 27, 153-170. <https://doi.org/10.7203/qf.0.24663>
- Méndez González, R. y Calvo-Ferrer, J. R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Comares.
- Moreno García, L. D. y Mangiron, C. (2024). Exploring the potential of GPT-4 as an interactive transcreation assistant in game localisation: A case study on the translation of Pokémon names. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2378346>
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Síntesis.
- Newzoo. (2025). *2025 Global games market report*. Investgame. https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf
- O'Brien, S. (2012). Translation as human-computer interaction. *Translation Spaces*, 1(1), 101-122. <https://doi.org/doi:10.1075/ts.1.05obr>
- O'Hagan, M. y Chandler, H. (2016). Game localization research and translation studies. Loss and gain under an interdisciplinary lens. En Y. Gambier y L. van Doorslaer (Eds.), *Border crossings. Translation studies and other disciplines* (pp. 309-330). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.126.15oha?locatt=mode:legacy>
- O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013). *Game localization. Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Pastor, J. (2022, diciembre 22). *El doblaje de películas tiene un problema, se llama inteligencia artificial y ya tiene alucinantes resultados*. Xataka. <https://www.xataka.com/cine-y-tv/doblaje-peliculas-tiene-problema-se-llama-inteligencia-artificial-tiene-alucinantes-resultados>
- Patel, D., Zouaghi, H., Mudur, S., Paquette, E., Laforest, S., Rouillard, M. y Popa, T. (2023). Visual dubbing pipeline with localized lip-sync and two-pass identity transfer. *Computers & Graphics*, 110, 19-27. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cag.2022.11.005>
- Paterson, M. (2007). *The senses of touch. Haptics, affects and technologies*. Bloomsbury Publishing.
- Pirrone, M. y D'Ulizia, A. (2024). The localization of software and video games: Current state and future perspectives. *Information*, 15(10), 648. <https://doi.org/10.3390/info15100648>
- Pujol Tubau, M. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells* [tesis de

- doctorado, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya]. <http://hdl.handle.net/10803/346057>
- Ranford, A. (2017). Targeted translation: How game translations are used to meet market expectations. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 141-161. <https://doi.org/10.1075/jial.00006.ran>
- Rezk, A. M. y Haahr, M. (2022). Beyond free will: Understanding approaches to agency and their suitability for Bandersnatch-like titles. *Entertainment Computing*, 43, 100500. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100500>
- Rodríguez Fernández-Peña, A. C. (2023a). An analysis of the Spanish dubbing of the video game *Iron Man 2*. *Digital Translation*, 10(1), 58-87. <https://doi.org/https://doi.org/10.1075/dt.22014.rod>
- Rodríguez Fernández-Peña, A. C. (2023b). Online cloud dubbing: How home recording stormed the dubbing industry. *Revista Tradumàtica*, (21), 28-48. <https://revistes.uab.cat/tradumatica/article/download/n21-rodriguez-fernandez-pena/335-pdf-en/2341>
- Rodríguez Fernández-Peña, A. C. (2024). From screen to game: Translating *Iron Man 2* cinematics into Spanish. *Digital Translation*, 11(1), 45-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.1075/dt.23002.rod>
- Sakamoto, A., Van Laar, D., Moorkens, J. y Do Carmo, F. (2024). Measuring translators' quality of working life and their career motivation. Conceptual and methodological aspects. *Translation Spaces*, 13(1), 54-77. <https://doi.org/10.1075/ts.23026.sak>
- Schurster, K. y Ferreiro-Vázquez, Ó. (2024). Translation and paratranslation as resistance strategies to reification in the era of artificial intelligence (AI). *Studia Romanica Posnaniensia*, 51(3), 101-114. <https://doi.org/10.14746/strop.2024.51.3.8>
- Schurster, K. y Ferreiro Vázquez, Ó. (2025). Traducción y paratraducción 4.0: análisis sobre la reificación en el mundo de la inteligencia artificial. *Cadernos de Tradução*, 45, 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.5007/2175-7968.2025.e102146>
- Shahmerdanova, R. (2025). Artificial intelligence in translation: Challenges and opportunities. *Acta Globalis Humanitatis et Linguarum*, 2(1), 62-70. <https://doi.org/10.69760/aghel.02500108>
- Sioli, F., Minazzi, F. y Ballista, A. (2007). Audio localization for language service providers. *Multilingual localization: Getting started guide*, (pp. 18-23). <https://multilingual.com/downloads/screenSupp91.pdf>
- Spiteri Miggiani, G. (2019). *Dialogue writing for dubbing. An insider's perspective*. Palgrave Macmillan.
- Torrallba Miralles, G., Tamayo Masero, A., Mejías-Climent, L., Martínez Sierra, J. J., Martí Ferriol, J. L., Granell, X., De los Reyes Lozano, J., De Higes Andino, I., Chaume, F. y Cerezo Merchán, B. (2019). *La traducción para la subtitulación en España. Mapa de convenciones*. Universitat Jaume I.
- Torres-Hostench, O. (2022). Will translators be cyborgs? What would make a cyborg translator? *Revista Tradumàtica*, (20), 268-275. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.316>
- Vázquez Rodríguez, A. (2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos: estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie* [tesis de doctorado], Universitat de València. <https://roderic.uv.es/items/5b38ffc2-55c5-4aec-9065-70d231003881>
- Vega, W. (2025, abril 21). *Una película sueca de la que no has oído hablar está a punto de hacer historia al usar un novedoso tipo de "doblaje visual" impulsado por IA*. Xataka [blog]. <https://www.xataka.com.co/series-y-peliculas/pelicula-sueca-que-no-has-oído-hablar-esta-a-punto-hacer-historia-al-usar-novedoso-tipo-doblaje-visual-impulsado-ia>
- Yurick, M., (2025, noviembre 11). *When AI doesn't replace jobs: The case of visual dubbing in Watch the skies*. American Translators Association. <https://www.atanet.org/client-assistance/when-ai-doesnt-replace-jobs-the-case-of-visual-dubbing-in-watch-the-skies/>
- Yurtseven, N. B. (2024). □ nteraktif Filmde Biçim ve □ çerik: Black Mirror: Bandersnatch Film-inin Analizi. *Filmvisio*, 1(2), 91-126. <https://doi.org/10.26650/filmvisio.2023.0015>

- Yuste Frías, J. (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *Scientia Translationis*, (15), 61-76. <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p61>
- Yuste Frías, J. y Ferreiro Vázquez, Ó. (2024). Paratraducción: la noción clave para traducir la multimodalidad. *ELUA: Estudios de Lingüística. Universidad de Alicante*, (42), 177-191. <https://doi.org/10.14198/elua.26952>
- Yuste Frías, J. y Ferreiro Vázquez, Ó. (2025). Transtextualidad, transmedialidad y paratraducción. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 30(2), e358654. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.358654>

Cómo citar este artículo: Mejías-Climent, L. (2026). El doblaje visual en la localización de videojuegos: estudio exploratorio en un entorno multimodal. *Mutatis Mutandis, Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1), 39-67. <https://doi.org/10.17533.udea.mut.v19n1a04>