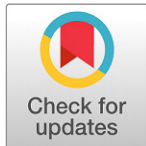


Objection!: desarrollo de la competencia en traducción jurídica mediante la localización de videojuegos¹



Elia Ramírez-Barroso

elia.ramirez@uco.es

<https://orcid.org/0009-0008-9688-4520>

Universidad de Córdoba, Córdoba, España

Resumen

El mundo de los videojuegos es un campo muy amplio en el que convergen muchas disciplinas, como el diseño, la mercadotecnia o la traducción. A su vez, la variedad de videojuegos que existe en la actualidad es tan grande que ha conseguido abarcar un gran número de ámbitos de conocimiento. De esta forma, es posible encontrar videojuegos centrados en contextos médicos, científicos o jurídicos, hasta tal punto que incluso se podrían considerar textos especializados en sí mismos. Es esta transversalidad que poseen los videojuegos hoy en día lo que los convierte en un gran recurso para la enseñanza, especialmente en la formación de profesionales en traducción especializada. Por ello, el principal objetivo de este artículo fue analizar los posibles beneficios y el potencial didáctico que podía tener la localización de videojuegos de temática especializada en la formación en traducción especializada. En dicho estudio se desarrolló una actividad basada en la localización de un videojuego de corte jurídico llamado *Ace Attorney*. Los resultados muestran un claro desarrollo de competencias esenciales en los participantes a la hora de llevar a cabo una traducción especializada gracias a las tareas propuestas en la actividad.

Palabras clave: competencia traductora, localización de videojuegos, traducción audiovisual didáctica, traducción jurídica

Objection!: Developing Legal Translation Competence Through Videogame Localisation

Abstract

The world of video games is a wide field in which many disciplines like design, marketing or translation come together. Moreover, nowadays the variety of video games which are available is so vast that they can comprise many different areas of knowledge. Thus, it is possible to find video games with a medical, scientific or legal context, to the point that they could even be considered specialised texts. This transversality of video games is what makes them a great didactic resource, especially in specialised translator training. Thus, the main goal of this study is to analyse the potential benefits and didactic possibilities

¹ Esta investigación hace parte de un proyecto de tesis doctoral dentro del programa de Doctorado en Lenguas y Culturas de la Universidad de Córdoba (España), titulado “La traducción audiovisual de contenido infantil y juvenil y sus aplicaciones didácticas para la formación en traducción de contenido especializado”, realizado gracias a la financiación de un contrato predoctoral del plan propio de investigación 2024 submodalidad 2.2 de la Universidad de Córdoba y de un contrato predoctoral dentro de la convocatoria para la formación de profesorado universitario —FPU— 2024, del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, España.



that specialised videogame localization can offer to specialised-translation training has been created. In this study, an activity based on the localisation of the video game *Ace Attorney* has been developed. The results show that participants have experienced a clear development of different skills that prove essential when working on the translation of a specialised text thanks to the tasks proposed in the activity.

Keywords: didactic audiovisual translation, legal translation, translator competence, video game localization

Objection ! : Le développement de la compétence en traduction juridique par le biais de la localisation des jeux vidéo

Résumé

Le monde des jeux vidéo constitue un domaine très vaste dans lequel convergent de nombreuses disciplines telles que le design, le marketing ou la traduction. En même temps, la variété de jeux vidéo existant à l'heure actuelle est si grande qu'elle est parvenue à couvrir un grand nombre de domaines de connaissance. Ainsi, il est possible de trouver des jeux vidéo centrés sur des contextes médicaux, scientifiques, juridiques, etc., au point qu'ils pourraient même être considérés comme des textes spécialisés. C'est cette transversalité que possèdent aujourd'hui les jeux vidéo qui en fait une ressource de grande valeur pour l'enseignement, en particulier dans la formation de professionnels de la traduction spécialisée. À cette fin, le principal but de cet article a été d'analyser les bénéfices potentiels et le potentiel didactique que la localisation de jeux vidéo à thématique spécialisée peut avoir dans la formation en traduction spécialisée. Dans cette étude, une activité fondée sur la localisation d'un jeu vidéo à caractère juridique intitulé *Ace Attorney* a été développée. Les résultats montrent un développement manifeste, chez les participants, de compétences essentielles à la réalisation d'une traduction spécialisée grâce aux tâches proposées dans l'activité.

Mots-clés : compétence traductrice, localisation des jeux-vidéo, traduction audiovisuel didactique, traduction juridique

Objection!: O desenvolvimento da competência em tradução jurídica através da localização de videojogos

Resumo

O mundo dos videojogos é um campo muito amplo no qual convergem diversas disciplinas, como o design, o marketing ou a tradução. Por sua vez, a variedade de videojogos existente na atualidade é tão grande que conseguiu abranger um elevado número de áreas do conhecimento. Dessa forma, é possível encontrar videojogos centrados em contextos médicos, científicos, jurídicos, entre outros, a tal ponto que poderiam inclusive ser considerados textos especializados em si mesmos. É essa transversalidade que os videojogos possuem atualmente que os torna um grande recurso para o ensino, especialmente na formação de profissionais em tradução especializada. Assim, o estudo visou a analisar os possíveis benefícios e o potencial didático que a localização de videojogos de temática especializada pode ter na formação em tradução especializada. Nesse estudo, foi desenvolvida uma atividade baseada na localização de um videojogo de caráter jurídico denominado *Ace Attorney*. Os resultados demonstram um claro desenvolvimento, por parte dos participantes, de competências essenciais para a realização de uma tradução especializada, graças às tarefas propostas na atividade.

Palavras-chave: competência tradutória, localização de videojogos, tradução audiovisual didática, tradução jurídica

Introducción

A lo largo de su historia, la industria del videojuego ha ido adquiriendo cada vez más relevancia hasta convertirse en una de las industrias de entretenimiento más importantes de la actualidad (González-Santamaría y Ferreiro-Vázquez, 2023). Esto se ve reflejado en el constante aumento del número de jugadores de videojuegos en el mundo, que llegó a alcanzar la cifra de 3305 millones en 2023, lo que supone un incremento del 4,3 % con respecto al año anterior (Desarrollo Español de Videojuegos, 2024).

Además del creciente número de jugadores, el rápido avance de esta industria también se debe al desarrollo de nuevas tecnologías, que ha permitido expandir los horizontes del mundo de los videojuegos. Así, en los últimos años han ido apareciendo nuevos sistemas y herramientas de juego que han propiciado la creación de nuevos contenidos, nuevos formatos e incluso plataformas que han logrado que los videojuegos sean accesibles para un amplio número de usuarios (González-Santamaría y Ferreiro-Vázquez, 2023).

Estas consideraciones, unidas a las innumerables temáticas y variedad de realidades que presentan los videojuegos en la actualidad, no hacen sino añadir complejidad y crear nuevos retos para aquellos profesionales que se dedican a la localización.

El término “localización” hace referencia al proceso que se lleva a cabo para adaptar cualquier producto de *software* a un mercado diferente de aquel en el que ha sido creado (Esselink, 2000). Por ello, la localización implica no solo la traducción del contenido lingüístico de ese producto, sino también la adaptación e incluso la modificación de referencias culturales y de aspectos técnicos y legales para que pueda comercializarse en el mercado de destino (Bernal-Merino, 2014).

Debido a estas diferencias, Bernal-Merino (2014) sugiere diferenciar entre *linguistic localization*, que solo se centra en los aspectos lingüísticos, y *product localization*, término que englobaría todos los aspectos mencionados anteriormente (Bernal-Merino, 2014). Para el propósito de este estudio, se va a emplear el término “localización” en su sentido más amplio, como lo define Esselink (2000).

Dentro del ámbito de la traducción audiovisual (TAV), la localización de videojuegos se ha ganado su propio lugar, debido a la complejidad que rodea el proceso de traducción y localización de cualquier videojuego. Aunque a simple vista puede parecer que la localización de un videojuego no se diferencia mucho de la traducción de otros productos audiovisuales, lo cierto es que, en aquella, la cantidad de elementos que se deben traducir es mucho más elevada y variada (Bernal-Merino, 2014).

Dentro de los videojuegos se traducen no solo los elementos lingüísticos más evidentes, como los diálogos entre personajes o los subtítulos, sino también todos aquellos componentes necesarios para la total adaptación de dicho producto al mercado de destino. Así, dentro del material traducible de un videojuego igual encontramos la interfaz del usuario, los mensajes del sistema, los elementos gráficos que aparecen en el juego, los manuales de instrucciones, las páginas webs oficiales e incluso el empaquetado y los documentos relativos a la garantía y las licencias correspondientes (Bernal-Merino, 2014). Todo esto se vuelve mucho más complejo si tenemos en cuenta las distintas lenguas a las que se adaptan estos videojuegos y las diferentes plataformas en las que se pueden jugar.

Como se puede derivar de estas características, la localización de videojuegos es una realidad compleja que exige un gran número de habilidades de los traductores y las traductoras, algo que se hace cada día más evidente debido al rápido avance de las nuevas

tecnologías y de los cambios que se están produciendo en el ámbito de la traducción profesional (Ogea Pozo, 2025). Por ello, es necesario que el alumnado de Traducción e Interpretación esté preparado para los retos que plantea el mundo profesional actual, y la localización de videojuegos ofrece el escenario perfecto para desarrollar su competencia traductora de forma integrada y motivadora. En este contexto, la traducción audiovisual didáctica (TAD) puede ofrecer las herramientas necesarias para aprovechar el potencial que ofrece la localización de videojuegos en beneficio de los traductores y las traductoras en formación.

Teniendo en cuenta estos aspectos, se elaboró un estudio cuyo objetivo fue analizar los posibles beneficios y el potencial didáctico que podía tener la localización de videojuegos de temática especializada en la formación en traducción especializada, y cuya metodología y resultados se exponen en este artículo.

En primer lugar, se profundiza en la metodología de la TAD y en sus posibles aplicaciones en la formación en traducción especializada, así como las características que hacen del videojuego *Ace Attorney* (Takumi, 2005) una opción con mucho potencial para la formación en localización de videojuegos y traducción especializada.

A continuación se expone el proceso que se siguió para diseñar un experimento didáctico que pone en práctica los conceptos teóricos analizados. En él se les pidió a los participantes completar una serie de actividades basadas en un fragmento del primer caso del juego *Phoenix Wright: Ace Attorney*, de temática jurídica (Takumi, 2005).

Tras la explicación del diseño del estudio, se exponen los principales resultados obtenidos por el alumnado participante y se analizan sus implicaciones, para luego finalizar con una serie de conclusiones que se extraen del estudio realizado.

1. La traducción audiovisual didáctica como herramienta en el aula

La TAD es una metodología innovadora que se apoya en la TAV con fines pedagógicos específicos. Su aplicación se centra en el desarrollo integral de competencias lingüísticas, interculturales, tecnológicas y creativas, mediante tareas activas que sitúan al estudiante en contextos reales de traducción. De esta forma, la TAD no solo facilita la adquisición de conocimientos lingüísticos y técnicos fundamentales, sino que también potencia la activación de habilidades cognitivas superiores, favorece la creatividad, promueve el pensamiento crítico y prepara a los futuros traductores para enfrentar eficazmente los retos tecnológicos y profesionales del actual contexto laboral (Talaván *et al.*, 2024).

Numerosos trabajos han demostrado la efectividad y el potencial de la TAD en contextos educativos diversos, como recogen Talaván *et al.* (2024). Concretamente, estos autores señalan que la TAD no solo favorece la enseñanza de lenguas extranjeras en distintos niveles educativos, sino que además potencia de manera significativa el desarrollo de competencias interculturales y creativas (Lertola, 2019). Asimismo, Fernández-Costales (2021), entre otros, han confirmado que la aplicación de la TAD incrementa la motivación del alumnado y activa eficazmente diversas habilidades cognitivas esenciales para un aprendizaje integral. Estas características muestran el potencial beneficio que las actividades basadas en la TAD pueden aportar a la formación de traductores competentes y preparados para los desafíos contemporáneos del ámbito profesional de la traducción.

Estos estudios han hecho posible que se lleven a cabo proyectos de investigación que no hacen sino consolidar la TAD como una nueva disciplina. Entre otros proyectos destacan, como bien indica Tinedo-Rodríguez (2023), Levis, Babelium, ClipFlair, PlurITAV y TRADILEX. Este

último es el que se tomó como referencia para la elaboración de la actividad que se presenta en este artículo, ya que propone un formato de plan de clase o *lesson plan* (LP), con una serie de fases que garantizan el desarrollo integrado de distintas destrezas de manera simultánea (Talaván y Lertola, 2022). Esta misma estructura es la que se replicó en la LP diseñada para este estudio: *warm-up*, *video viewing* o *pre-AVT task*, *didactic AVT task* y *post-AVT task*.

Sin embargo, a pesar del desarrollo de los proyectos mencionados anteriormente, existen algunas modalidades de la TAV que aún no han recibido tanta atención académica. Aunque existe una abundante bibliografía que se centra en la aplicación didáctica del doblaje (Bolaños-García-Escribano y Navarrete, 2022; Talaván y Ávila-Cabrera, 2015; Talaván y Costal, 2017), el subtitulado (Ávila-Cabrera, 2021; Castillo Bernal y Veroz González, 2022; Veroz González, 2020), el subtitulado para personas sordas (Talaván *et al.*, 2022), la audiodescripción (Bausells-Espín, 2022; Navarrete y Bolaños-García-Escribano, 2022; Ogea Pozo, 2022a, 2022b; Ramírez Barroso, 2023, 2024) o las voces superpuestas (Talaván, 2021; Talaván y Rodríguez-Arancón, 2018; Tinedo-Rodríguez, 2022), la literatura referente a otras modalidades, como el comentario libre o la localización de videojuegos, es más escasa (Calvo Ferrer, 2023; Ogea Pozo, 2023; Tinedo-Rodríguez, 2023).

1.1 Posibles aplicaciones de la localización de videojuegos didáctica en la formación en traducción especializada

Todos los elementos que caracterizan a los videojuegos, sumados a los beneficios que trae consigo la TAD tanto para la enseñanza de lenguas como para la formación en traducción especializada analizados anteriormente, ofrecen una línea de investigación con un gran potencial didáctico.

Así, Calvo Ferrer (2023) defiende la idoneidad de los videojuegos educativos no solo para la educación en general, sino también para el desarrollo de la competencia traductora en la educación superior. De igual manera, cabe destacar el estudio de Tinedo-Rodríguez (2023), en el que el autor ofrece una propuesta exhaustiva para implementar tareas didácticas basadas en la localización de videojuegos en el aula, con resultados muy positivos. Por último, el estudio realizado por Ogea Pozo (2023) saca partido de la parte creativa de la localización de videojuegos, para desarrollar una actividad que potencia esta destreza, a la vez que ofrece una perspectiva de género gracias a la temática feminista del videojuego *Vona*. Estos estudios son un claro ejemplo del potencial didáctico de los videojuegos y del interés que despiertan en el mundo académico.

Por su parte, el presente estudio siguió estos pasos y extendió la aplicación de la localización de videojuegos didáctica a otros ámbitos, como el de la formación en traducción especializada. Esto es posible gracias a la versatilidad de posibilidades que ofrecen los textos audiovisuales, entre los que se incluyen los videojuegos, no solo por la gran cantidad de elementos lingüísticos y extralingüísticos que contienen, sino también por su gran efectividad a la hora de transmitir conocimiento a la población (Ogea Pozo y Botella Tejera, 2022).

Uno de los principales usos de los productos audiovisuales que se ha visto incrementado en los últimos años es el de la adquisición del saber científico por parte de la población no experta, que busca en estos recursos poder asimilar y comprender conceptos específicos de temas complejos que les interesan (Ogea Pozo y Botella Tejera, 2022). Esto ha provocado un cambio en la relación entre el público y la ciencia, pues ahora los receptores pueden participar de forma activa en la adquisición de estos conocimientos (León y Bourk, 2018).

Debido a estas interacciones entre la ciencia y el medio audiovisual, es posible encontrar textos con un contenido perteneciente a una disciplina especializada, pero que emplean distintos géneros audiovisuales como medio de comunicación (Ogea Pozo y Botella Tejera, 2022). Esto da lugar a textos de “naturaleza mixta” (García Luque, 2010), en los que los traductores deben respetar no solo las restricciones propias de la modalidad de TAV que se esté trabajando en cada momento, sino también el grado de especialización y la terminología presente en dicho texto (Ogea Pozo y Botella Tejera, 2022), como si de una traducción especializada se tratara.

Estas características muestran el potencial que pueden tener estos textos en contextos educativos, que podría aplicarse de manera eficaz por medio de las herramientas que ofrece la TAD. Algunos estudios ya han explorado estas posibilidades, enfocándose principalmente en los textos audiovisuales de temática biosanitaria. Dos ejemplos son el estudio de Ogea Pozo (2020, 2021), que analiza la aplicación de actividades basadas en el subtitulado de textos audiovisuales de temática científica, en concreto, la biología, en el aula de traducción científico-técnica, con resultados bastante positivos, y el estudio de Avanzas Álvarez (2022), que propone actividades basadas en series de temática biomédica para la enseñanza de conceptos médico-sanitarios.

Asimismo, se han dado unos primeros pasos para la aplicación de la TAD en otros contextos especializados, como son la traducción literaria (Botella Tejera y Ogea Pozo, 2022; Díaz Alarcón, 2024), la traducción museística (Rodríguez Muñoz, 2024) y en la enseñanza de lenguas en logopedia (Fernández-Costales *et al.*, 2022) y biología (Lertola, 2024).

2. Diseño del estudio

A continuación, se describen los pasos que se siguieron para diseñar el estudio. En primer lugar, se especifican los criterios elegidos para

seleccionar el videojuego y el fragmento que se iban a emplear en la LP, así como el perfil de los participantes del estudio, las fases que conformaron la actividad, el método de evaluación y las consideraciones éticas.

2.1 Justificación de la elección del videojuego y selección del fragmento

Para la LP aplicada en este estudio se seleccionó un fragmento correspondiente al primer juego de la trilogía *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Takumi, 2005), por varios motivos. En primer lugar, este videojuego es un claro ejemplo de la convergencia entre la localización de videojuegos y la traducción especializada, concretamente la traducción jurídica. En segundo lugar, el hecho de que este juego gire en torno a un mundo con su propio sistema legal, en el que los jugadores deben ejercer como abogados, permite clasificarlo como un texto especializado jurídico con todas sus implicaciones.

Los textos jurídicos exhiben una serie de características particulares que requieren cierto nivel de especialización de los traductores y las traductoras. Una de las principales dificultades de la traducción jurídica es la “asimetría entre ordenamientos jurídicos” (Soriano Barabino, 2018, p. 219), ya que los sistemas jurídicos pueden variar entre países y manifestar grandes diferencias que planteen dificultades de traducción. Por esta razón, el traductor o la traductora debe tener un amplio conocimiento sobre el funcionamiento de los ordenamientos jurídicos con los que trabaje en cada momento. Por otro lado, Soriano Barabino (2018) también destaca las dificultades que pueden hallarse en el lenguaje jurídico, pues en ciertos ordenamientos puede llegar a ser bastante complejo y difícil de comprender para el ojo inexperto, además de la elevada cantidad de terminología que se suele emplear en este tipo de textos.

Todos estos elementos, unidos a otros aspectos propios de cada tipología textual, convierten a

la traducción jurídica en un proceso complejo que requiere unas competencias específicas de los traductores y las traductoras, especialmente en lo que concierne al dominio de la terminología y a la capacidad de comprender un texto jurídico y el razonamiento que hay detrás (Piecychna, 2013).

En el caso particular de *Ace Attorney*, al tratarse de un videojuego, algunas de sus características, su función y su público meta pueden variar en gran medida de los de otros textos jurídicos más comunes, como pueden ser las sentencias o los certificados oficiales. Aun así, el hecho de que tenga una temática jurídica tan marcada también permite observar estas características particulares de los textos jurídicos, con ciertas variaciones.

En segundo lugar, en cuanto al ordenamiento jurídico, aunque es cierto que este videojuego no refleja ningún sistema jurídico existente en la actualidad, es posible detectar ciertas dinámicas y patrones que buscan imitar la realidad de forma simplificada. Así, en *Ace Attorney* tenemos dinámicas de investigación y recopilación de pruebas, interrogatorios de testigos o presentación de pruebas y argumentos ante un juez. Por ello, aunque de modo mucho más simplificado que en cualquier ordenamiento jurídico real, este videojuego tiene su propio sistema, que el traductor o la traductora debe comprender y dominar para poder ofrecer una traducción adecuada.

Por último, aunque el lenguaje jurídico de los diálogos no es tan complejo como el que se suele encontrar en otros textos jurídicos, sí que se puede observar una cantidad considerable de terminología, especialmente relacionada con los procesos penales y los homicidios. Todo ello se suma a las dificultades asociadas a la localización de videojuegos analizadas anteriormente.

Teniendo en cuenta estos aspectos, *Ace Attorney* puede ser un gran recurso para la formación del alumnado en traducción jurídica,

especialmente en las primeras fases, pues contiene una gran parte de las características asociadas a los textos jurídicos, pero de forma simplificada y adaptada, para hacerlo accesible a un amplio número de jugadores, además del extra de motivación que implica la introducción de videojuegos en el aula (Granell, 2011).

En definitiva, este videojuego reúne en un solo recurso los aspectos propios de la traducción jurídica y de la localización de videojuegos, convirtiéndolo en una herramienta muy valiosa para el desarrollo de competencias de traducción de manera integrada.

Una vez elegido el videojuego, era necesario seleccionar el contenido que se iba a tratar en la actividad. Para este estudio se escogió el primer caso jurídico del juego porque, al funcionar a modo de tutorial, es autoconclusivo y se presenta a todos los personajes que intervienen, por lo que los participantes podían tener toda la información necesaria para llevar a cabo la traducción sin tener que buscar contexto adicional. Además, pese a que el entorno en el que se sitúa la trama del videojuego es ficticio y hay elementos que no se corresponden con la vida real, los juicios se representan con cierta verosimilitud y la terminología que se utiliza simula a la que se usa en juicios reales, lo que lo convierte en un texto especializado.

Otro aspecto que cabe destacar de este videojuego es que todos los diálogos aparecen de forma escrita en cuadros de texto, lo que facilita el seguimiento de la historia y la detección de la terminología. Además, si bien se trata de texto escrito, este también refleja aspectos propios de la lengua hablada, como exclamaciones, interjecciones o repeticiones, entre otros. Esto, a su vez, se sincroniza con los movimientos de los personajes quienes, aunque no emiten diálogos como tal, sí usan gestos y expresiones que reflejan sus sentimientos. Todos estos elementos dan lugar a un texto que combina aspectos del

discurso especializado con otras características propias lenguaje hablado.

Debido a la aparición en el videojuego de los elementos anteriormente mencionados, la modalidad de TAV que se seleccionó para esta LP fue el doblaje interlingüístico directo (L2-L1), pues el hecho de que el videojuego incorpore los diálogos únicamente en formato escrito brindaba al alumnado la oportunidad de crear su propia versión hablada. Para ello, debían trasladar al lenguaje oral todos los elementos reflejados por escrito, además de utilizar la terminología adecuada para el contexto que se presentaba.

2.2 Descripción de la muestra

El alumnado que participó en el estudio correspondió al cuarto curso del Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba, todos ellos matriculados en la asignatura de Traducción Multimedia de la Lengua B (Inglés). Esta asignatura se imparte en el segundo cuatrimestre, es decir, en los últimos meses para la finalización de sus estudios.

Para el estudio se contó con 28 participantes ($N = 28$), cuyas edades estaban comprendidas entre los 20 y los 25 años. A pesar de que los estudiantes ya habían tenido contacto previo con la localización de videojuegos en el marco de la asignatura mencionada, el 34,8 % no había tenido ningún tipo de contacto previo con el tipo de traducción híbrida que se trabajaba en la actividad.

2.3 Estructura del plan de clase

Durante el experimento didáctico, los participantes tuvieron que rellenar dos formularios distintos, ambos creados gracias a la plataforma Google Forms. La elección de esta plataforma se debe a su facilidad para compartir el formulario con el alumnado por medio de un enlace único y las posibilidades que ofrece para la visualización de los resultados.

El primer cuestionario (<https://forms.gle/2MEu87rZ6XHu8pan8>) estaba compuesto por las distintas actividades que conformaban la LP, mientras que el segundo (<https://forms.gle/vuAdStEr7ipHKoFx5>) se correspondía con el cuestionario de percepción que debían completar una vez finalizadas todas las actividades.

La estructura de la LP se diseñó siguiendo las directrices creadas y consolidadas en el proyecto TRADILEX (La TRADUCCIÓN audiovisual como recurso DIDÁCTICO en el aprendizaje de LENGUAS EXTRANJERAS) (Talaván *et al.*, 2024). En primer lugar, se presentaba una fase de *warm-up* en la que los participantes debían leer un breve texto (217 palabras) en inglés, en el que se explicaba el contexto del caso que iban a tener que traducir posteriormente (véase Anexo 1).

Además, para prepararlos para las siguientes actividades, se les pidió que completaran un ejercicio de definiciones de términos (véase Anexo 2) y otro de traducción de expresiones idiomáticas o terminología (véase Anexo 3). En este último ejercicio, los participantes podían consultar algunas sugerencias de posibles traducciones para cada una de las expresiones y términos una vez finalizada la LP.

Para asegurar que el alumnado obtenía una calificación correcta en este ejercicio, se llevó a cabo una corrección manual, en la que se analizó una a una la viabilidad de las propuestas de cada participante, evaluando si pudiera considerarse correcta o no, y otorgando una puntuación acorde.

A continuación, en la fase de *video viewing* o *pre-AVT task*, el alumnado debía visionar un fragmento del caso que se había seleccionado para esta LP y completar una serie de preguntas de comprensión (véase Anexo 4). El vídeo mostraba un fragmento de 1 minuto 37 segundos de duración, perteneciente al caso que se trabajaba en la LP, con la parte del interrogatorio

Tabla 1. Estructura de la LP

Fase de la LP	Actividades
Warm-up	Lectura de un texto en inglés con una introducción al caso que se trata en el juego Ejercicio de definiciones de términos jurídicos Ejercicio de traducción de terminología y expresiones idiomáticas
Video viewing	Visualización de un vídeo de 1:37 de duración con fragmento del juego Preguntas de comprensión del vídeo
Didactic AVT task	Ejercicio de doblaje del inglés al español de un fragmento de 1 minuto del vídeo anterior Materiales proporcionados: vídeo para la actividad, directrices de doblaje, guion del fragmento en inglés y tutorial para grabar el doblaje
Post-AVT task	Simulación de un encargo de localización de otro fragmento del mismo caso Materiales proporcionados: archivo Excel® con instrucciones y el texto que se necesita localizar

en la que el testigo explicaba qué había hecho después de encontrar el cuerpo de la víctima.

Tras esta fase previa, los participantes pasaban a la actividad de TAD como tal (*AVT task*). En ella se les pedía que crearan el doblaje en español de un fragmento de 1 minuto del vídeo que habían visto anteriormente. Para ello, se les proporcionó el fragmento de vídeo correspondiente, el guion en inglés² para que pudieran usarlo como guía y una serie de consideraciones que debían tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la actividad (véase Anexo 5).

Por último, se les dio la opción de grabar únicamente su voz con el doblaje y entregar el archivo de voz, o generar un nuevo vídeo, en el que se pudiera escuchar su versión en español de los diálogos.

Para la última actividad, se pedía al alumno que empleara lo que había aprendido en el resto de las actividades para llevar a cabo una simulación de un encargo de traducción.

En este encargo se les pedía que localizaran al español otro fragmento del caso que se trabajó durante toda la LP, respetando todos los elementos y las consideraciones propios de la localización de videojuegos. Para ello, se les proporcionó un archivo Excel®,³ que contenía la versión en inglés, con las correspondientes etiquetas, y en el que los participantes tenían que incluir su versión en español.

En la Tabla 1 se ofrece un resumen de las distintas partes de la LP.

Tras terminar las actividades de la LP, el alumno debía completar un formulario de su propia percepción acerca del proceso de aprendizaje. De los 28 participantes que completaron todas las actividades, 23 cumplimentaron también este cuestionario final, que contaba con 10 preguntas.

En estas cuestiones, aparte de completar unos datos demográficos, se les pedía a los participantes que valoraran cuáles habían sido las

2 Enlace al guion en inglés: https://docs.google.com/document/d/1Wx7JdLkDAm1IyAUX-TfjxYi_zfkhVHT0P/edit?usp=sharing&ouid=115388679395645635478&rtpof=true&sd=true

3 Enlace al archivo Excel® para la localización: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1c-qOR5_iRt26HRAmwsP3gAru8nA7Nbq9U/edit?usp=sharing&ouid=115388679395645635478&rtpof=true&sd=true

competencias que más habían trabajado y desarrollado mientras realizaban la LP. Las competencias evaluadas se correspondían con las que el grupo PACTE (Hurtado Albir *et al.*, 2022) establece en su taxonomía y se presentaron un total de 7 preguntas. En cada pregunta se evaluaban 5 ítems, de los cuales el alumnado podía seleccionar tantos como considerara pertinente (véase Anexo 6).

2.4 Método de evaluación

Dado que los participantes tuvieron que ofrecer sus propuestas en español para la *didactic AVT task* y la *post-AVT task*, se decidió crear rúbricas que se emplearan para evaluar el desempeño del alumnado en dichas actividades y analizar así en qué aspectos habían destacado más y en cuáles mostraban ciertas deficiencias.

Para establecer los criterios de evaluación, se optó por un método holístico, en el que no se determinaba una penalización de puntos por cada error, sino que se evaluaba el nivel de adecuación de la traducción a una serie de parámetros formulados previamente (Waddington, 1999). Puesto que cada una de las actividades se correspondía con una modalidad de TAV distinta (doblaje y localización, respectivamente), se creó una rúbrica para cada actividad.

En cuanto a la rúbrica para la *AVT task*, se utilizó una adaptación de la que aparece en Talaván *et al.* (2024), en el apartado dedicado al doblaje didáctico. A los parámetros que ya se incluyen en esta rúbrica (pronunciación y entonación, sincronía labial, naturalidad y fluidez, competencias en tecnologías de la información y la comunicación —TIC— y creatividad), se añadió un nuevo parámetro para evaluar el uso adecuado de la terminología por parte del alumnado (véase Anexo 7).

Debido a esta inclusión en la rúbrica, se modificaron también los porcentajes correspondientes a cada parámetro, que determinan su peso a la hora de obtener la nota final del

participante en esta actividad. Así, se determinó que los parámetros de pronunciación y entonación, sincronía labial, naturalidad y fluidez y competencias TIC correspondieran al 15 % de la nota respectivamente, dejando el 40 % restante para la creatividad y la terminología, que supondrían cada uno el 20 % de la nota final.

En el caso de la terminología, se decidió darle más relevancia, porque el principal objetivo del estudio se basaba en el desarrollo de la competencia traductora para la traducción de contenido especializado, y la terminología es un elemento esencial de los textos especializados (Cabré, 2004).

En el caso de la creatividad, dado que se está trabajando con contenido audiovisual, se decidió darle un peso mayor igualmente a este parámetro y valorar de manera positiva al alumnado que optara por soluciones creativas para los problemas de traducción que surgieran durante la actividad. Esto también se tuvo en cuenta con el objetivo de hacer hincapié en la contraposición entre las traducciones creadas por humanos y las generadas por inteligencia artificial, por lo que durante el desarrollo de la *AVT task* se animó a los participantes a que hicieran uso de su creatividad y a que reflexionaran sobre la capacidad de estas herramientas para enfrentarse a estos problemas y proponer soluciones adecuadas.

Los criterios para establecer la adecuación de la traducción presentada por cada participante asimismo se extrajeron de Talaván *et al.* (2024), añadiendo los criterios creados por la autora que se iban a seguir para evaluar el parámetro correspondiente a la terminología (véase Anexo 7).

Para la rúbrica empleada en la evaluación de la *post-AVT task* se mantuvieron algunos parámetros de la primera rúbrica, concretamente los de competencias TIC, creatividad y terminología, con los mismos criterios para valorar su adecuación. El resto de los parámetros, como

en este caso el alumnado tenía que llevar a cabo la localización del fragmento del videojuego en un documento Excel® y no se podían evaluar la pronunciación y la entonación, la sincronía labial ni la naturalidad y fluidez, se sustituyeron por los parámetros de calidad de la expresión, transmisión de la información y formato. Los dos primeros se tomaron del método creado por Waddington (1999) para la evaluación de traducciones efectuadas por traductores en formación, siguiendo también los criterios que establece el autor para evaluar la puntuación obtenida por cada participante en ambos parámetros.

En cuanto al parámetro del formato, esta fue una inclusión propia de la autora, teniendo en cuenta que aquel es una de las características diferenciadoras de la localización de videojuegos frente a otras modalidades de la TAV y que pueden surgir algunas dificultades adicionales para el alumnado. Los criterios que se debían seguir para la evaluación de este parámetro igualmente son de elaboración propia de la autora.

En cuanto a los porcentajes correspondientes a cada parámetro, se mantuvieron los mismos que en la rúbrica para la tarea de doblaje (véase Anexo 8).

2.5 Consideraciones éticas

En todo momento, el alumnado recibió información sobre el estudio. Antes de comenzar las actividades, recibieron una breve introducción a las bases teóricas de la TAD y la temática que se iba a tratar en la LP.

Tras ello, a los participantes se les proporcionó el enlace al cuestionario de las actividades, con una primera página introductoria en la que se explicaba el propósito del estudio y las actividades que iban a tener que realizar como parte de este.

En esta página también se especificaba que sus datos serían tratados de forma anónima y

que no se emplearían con ningún otro fin que no fuera puramente académico.

Igualmente, se les informó de que la participación en el estudio era completamente voluntaria y que podrían retirarse del mismo en cualquier momento, previo al envío de las respuestas si así lo deseaban. Para ello, se les proporcionó el correo electrónico de contacto de la autora y de su tutora para que pudieran comunicar cualquier duda o reclamación sobre el estudio.

El procedimiento para las respuestas del cuestionario de percepción fue idéntico, proporcionando una página informativa al principio del formulario con todos los datos sobre el estudio y el procesamiento de los datos, así como del propósito del formulario y del carácter voluntario de su participación.

3. Resultados

Debido a las limitaciones de espacio, para este artículo el análisis se centra principalmente en las calificaciones obtenidas en la *didactic AVT task* y la *post-AVT task*, y en las respuestas de los cuestionarios de percepción, pero sin entrar en detalles más específicos de las traducciones.

Además, se efectuó un análisis mixto de los datos. Por una parte, las calificaciones se analizaron de manera cuantitativa. Para ello, se tuvieron en cuenta los parámetros y las especificaciones de las rúbricas presentadas anteriormente (véase apartado 2.4). A partir de lo indicado en esas rúbricas, se le otorgó a cada participante una puntuación del 0 al 10 en cada uno de los parámetros. De este modo, tras aplicar los porcentajes correspondientes a cada parámetro, los participantes obtuvieron una puntuación entre 0 y 10 por cada actividad desarrollada durante la LP (*didactic AVT task* y *post-AVT task*). Por otra parte, las percepciones del alumnado sobre la actividad se analizaron de forma cualitativa, a través de sus respuestas al formulario de percepción.

3.1 Resultados de las *AVT* y *post-AVT* tasks

Los resultados obtenidos por el alumnado en ambas actividades muestran algunas diferencias. La media de las calificaciones obtenidas en la *AVT task* y la *post-AVT task* no difieren demasiado (8,57 y 8,85, respectivamente), siendo la nota mínima registrada para la *AVT task* de 7,17, y la máxima, de 9,58, y para la *post-AVT task*, de 6,67 y 9,67 respectivamente. Sin embargo, pese a la diferencia entre la nota media en ambas actividades sea leve, cabe destacar que el porcentaje de participantes que superó una media de 9 (sobresaliente) en la *post-AVT task* es del 51,9 %, mientras que en la *AVT task* solo alcanzó el 25,9 %.

En la Figura 1 se observa la distribución de las notas medias en ambas actividades.

En cuanto a las calificaciones en variables concretas, los resultados muestran que el parámetro con peor nota media en la *AVT task* fue la creatividad, con una media de 7,89, mientras que el parámetro con peor rendimiento de la *post-AVT task* fue la calidad de la expresión, con una media de 8,05. Por su parte, las notas con mejor nota media en la *AVT task* y en la *post-AVT task* fueron las competencias TIC (9,48)

y la transmisión de la información (9,37), respectivamente.

Por último, se observaron y analizaron las correlaciones establecidas entre los distintos parámetros evaluados en cada actividad de la LP que se desarrollaron en este estudio. Estas correlaciones se analizaron por medio del coeficiente de correlación de Pearson (r).

En el caso de la *AVT task*, para las correlaciones positivas, es decir, aquellas en las que cuando un parámetro aumenta, el otro también lo hace, las correlaciones más fuertes (véase Figura 2) suceden entre la pronunciación y la naturalidad ($r = 0,73$), la creatividad y la naturalidad ($r = 0,58$) y la creatividad y pronunciación ($r = 0,47$). Otras correlaciones, aunque en menor medida, son entre las competencias TIC y la sincronía ($r = 0,37$) y la terminología y la pronunciación ($r = 0,3$).

En cuanto a las correlaciones negativas, aquellas en las que existe una relación inversamente proporcional entre los parámetros, se observa que hay interacción entre la creatividad y la terminología y la creatividad y la sincronía ($r = -0,13$ en ambos casos), aunque esta correlación es muy débil.

Figura 1. Distribución de las notas medias en la *didactic AVT task* y la *post-AVT task*

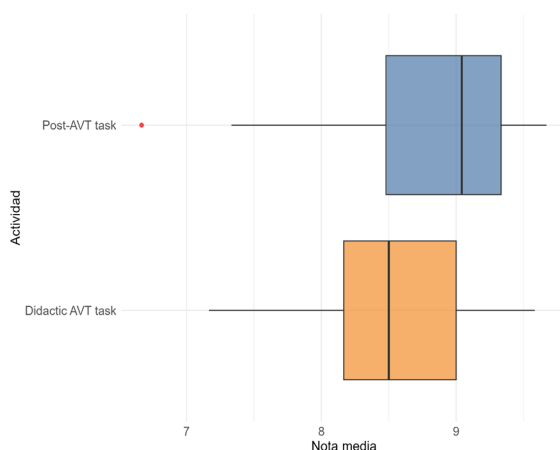


Figura 2. Mapa de calor que establece las correlaciones observadas entre los distintos parámetros evaluados en la *AVT task*

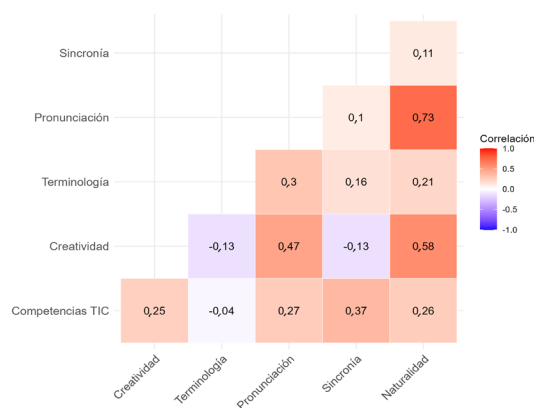
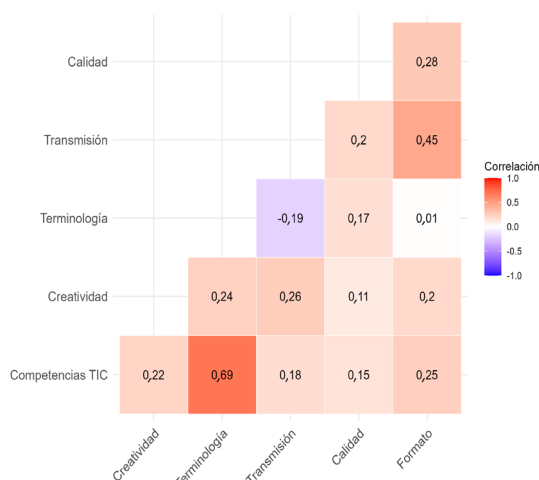


Figura 3. Mapa de calor que establece las correlaciones observa entre los distintos parámetros evaluados en la *post-AVT task*



Por su parte, en la *post-AVT task* también se advierten correlaciones entre parámetros que resultan interesantes. La correlación positiva más fuerte se da entre las competencias TIC y la terminología ($r = 0,69$). Asimismo, existe una correlación entre la transmisión de la información y la adecuación al formato de la actividad, aunque con menor intensidad ($r = 0,45$), y entre la creatividad y la transmisión de la información ($r = 0,26$) (véase Figura 3).

Respecto a las correlaciones negativas, cabe destacar que, aunque de forma débil, se observó que la necesidad de encontrar los términos adecuados en español para la traducción de textos especializados podía afectar la transmisión de la información.

3.2 Resultados del cuestionario de percepción

Los resultados del cuestionario de percepción que los participantes completaron tras finalizar la actividad revelan las competencias que, desde el punto de vista del alumnado, pudieron trabajar y desarrollar gracias a la LP realizada en este estudio. Entre ellas, la que más consideran que trabajaron fue la terminología

Figura 4. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con la subcompetencia extralingüística



del ámbito de conocimiento (el jurídico, en este caso), con el 95,7 %⁴ (véase Figura 4), seguida del uso de las TIC (82,6 %) (véase Figura 5) y la concienciación sobre los posibles problemas que pueden surgir durante el proceso de traducción (78,3 %) (véase Figura 6).

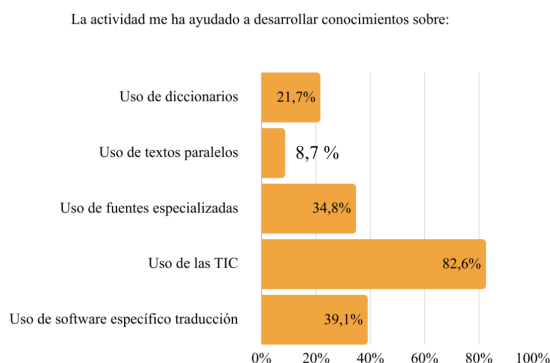
Además de estas competencias, más de la mitad de los participantes determinó que la actividad también les permitió trabajar y desarrollar otros aspectos, como la comprensión escrita en la lengua extranjera (56,5 %) (véase Figura 7) y la capacidad de mediación en la lengua extranjera (60,9 %), ambas pertenecientes a la subcompetencia bilingüe.

En cuanto a las subcompetencias en conocimientos de traducción, el 60,9 % de los encuestados consideró que mejoró su comprensión de los métodos y procedimientos que pueden emplearse durante el proceso de traducción (véase Figura 6).

También es importante mencionar que el 69,6 % de los participantes valoró de forma positiva la manera en la que esta actividad les permitió activar sus competencias y compensar deficiencias en ellas (véase Figura 8) y, en

4 Los porcentajes corresponden al número de participantes de entre el total de los que han contestado los cuestionarios que han seleccionado esa opción.

Figura 5. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con la subcompetencia instrumental

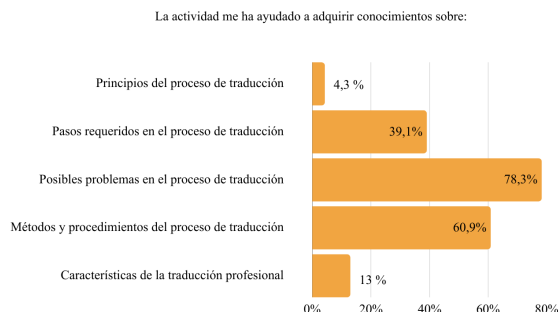


menor medida, identificar problemas de traducción (52,2 %). Ambos aspectos pertenecen a la subcompetencia estratégica, a la que el grupo PACTE le da una especial relevancia dentro de la competencia traductora (Hurtado Albir *et al.*, 2022).

Además, cabe destacar que, de entre los componentes psicofisiológicos que constituyen la competencia traductora según el grupo PACTE (Hurtado Albir *et al.*, 2022), la que consideraron los participantes que desarrollaron más fue la creatividad (78,3 %) (véase Figura 9).

En relación con este último parámetro, el alumnado valoró positivamente el papel que desempeña la creatividad dentro del ámbito de la TAV de temática especializada, con el 47,8 %

Figura 6. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con la subcompetencia de conocimientos de traducción



de participantes que consideran que esta es muy relevante para la traducción de contenido especializado y el 26,1 % que estima que es un elemento esencial (véase Figura 10). Otros componentes psicofisiológicos que también destacaron en la encuesta fueron la curiosidad intelectual (52,2 %) y la confianza en las propias capacidades (56,5 %) (véase Figura 9).

4. Análisis de los resultados

La distribución de las notas medias obtenidas por el alumnado en las AVT y *post-AVT tasks* revela que, aunque las puntuaciones están más dispersas y el rango es más amplio en la *post-AVT task*, en general las calificaciones fueron más altas que en la *AVT task*. Esto es algo positivo, pues los participantes mostraron una

Figura 7. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con la subcompetencia bilingüe

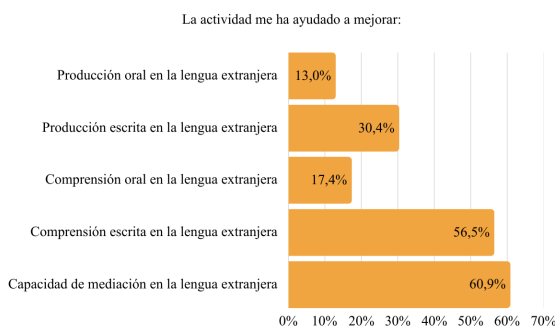
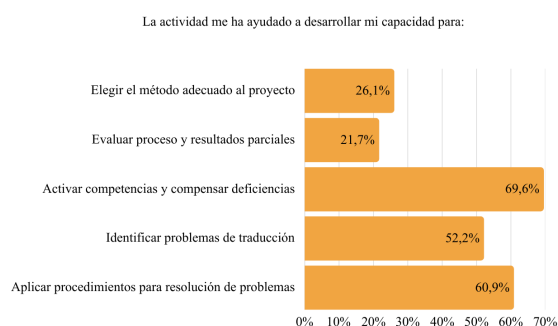


Figura 8. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con la subcompetencia estratégica



progresión ascendente en sus calificaciones generales a lo largo de la LP, a pesar de que el texto con el que se trabajaba en la última actividad podía considerarse más complejo en el aspecto técnico, además de presentar una mayor carga terminológica que la actividad anterior. Por tanto, se puede concluir que la LP dotó al alumnado de las herramientas necesarias para completar las actividades de forma satisfactoria en términos generales.

El análisis de las correlaciones entre parámetros que se establecieron en ambas actividades también aportó información interesante para el estudio. Las competencias TIC fueron más relevantes en la tarea de localización de videojuegos que en la de doblaje, teniendo una clara influencia positiva en el uso de la terminología. Además, en ambas tareas se pudo observar que aunque la creatividad no influye directamente en el buen uso de la terminología, sí ayuda a una mejor transmisión de la información, que puede verse dificultada cuando se trabaja con textos con alta carga terminológica. Lo que sí determinaron los resultados de la *AVT task* es que la creatividad, la pronunciación y la naturalidad se retroalimentan positivamente.

A la luz de estos resultados, se puede concluir, por un lado, que la terminología puede verse beneficiada de un buen dominio de las

herramientas TIC y, por otro, que un alto nivel de creatividad puede mejorar la transmisión de la información y la naturalidad de la traducción ofrecida. Por lo tanto, se podría decir que estos parámetros no son dependientes entre sí, pero sí complementarios, pues cada uno contribuye a distintos aspectos, todos esenciales para ofrecer una traducción de calidad.

Finalmente, es importante resaltar una tendencia detectada en las evaluaciones de la *post-AVT task*, y es que el parámetro con una media de calificaciones más baja fue la calidad de expresión. Las principales causas de este bajo rendimiento fueron los errores gramaticales (uso indiferente de las formas verbales de “tú” y “usted”), de puntuación (errores detectados en el uso de los puntos y las comas) y de acentuación, lo que muestra un bajo dominio de las reglas gramaticales y ortotipográficas de la lengua materna.

Afortunadamente, en la mayoría de los casos estos errores de expresión no suponen un empeoramiento en la transmisión de la información, lo que indica que los participantes no tuvieron grandes dificultades para interpretar el mensaje original, sino para reproducirlo de manera adecuada en sus traducciones. Es decir, el problema reside principalmente en

Figura 9. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con los componentes psicofisiológicos

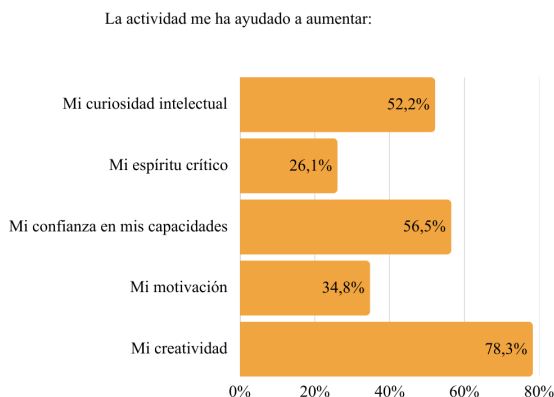
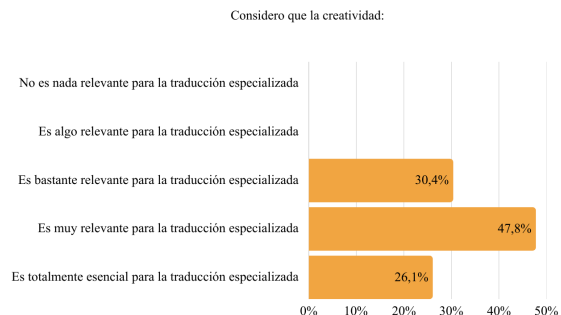


Figura 10. Respuestas de los participantes a la pregunta relacionada con el papel de la creatividad en la traducción especializada



el dominio de la lengua meta, no de la lengua origen.

Esto supone un problema para el alumnado de Traducción e Interpretación, pues un buen control de la lengua meta es esencial para tener los recursos lingüísticos necesarios para ofrecer traducciones adecuadas y que resulten naturales para el receptor final. Por ello, es imprescindible hacer hincapié en este aspecto e incluir actividades durante la formación que refuercen estos aspectos.

Es importante igualmente analizar y matizar estos resultados teniendo en cuenta las percepciones del alumnado. De acuerdo con sus respuestas en el cuestionario de percepción, la LP propuesta en este estudio les permitió a los participantes desarrollar de forma integrada su dominio de la terminología del ámbito jurídico, su competencia en el ámbito de las TIC y su concienciación sobre los problemas que pueden surgir durante el proceso de traducción, así como su creatividad, competencias que pueden resultar esenciales a la hora de llevar a cabo un proyecto de traducción especializada.

Por ello, no obstante que la creatividad fue el parámetro con peor media en la *AVT task*, la percepción positiva del alumnado parece indicar que la LP les ayudó a buscar soluciones más creativas, algo que se confirma si se observa la media de la creatividad en la *post-AVT task* que, con un 8,75, se encuentra casi un punto (0,86) por encima de la media de la creatividad en la *AVT task*. Esto concuerda con el diseño progresivo de la LP, donde las actividades propuestas ayudaron a los participantes a ir mejorando sus competencias de una actividad a otra.

Por su parte, la percepción sobre el trabajo de las competencias TIC también concuerda con las puntuaciones, pues fue el parámetro con mejor puntuación en la *AVT task* y el segundo mejor en la *post-AVT task* (9,32), tan solo 0,05 puntos por debajo de la mejor media, correspondiente

a la transmisión de la información (9,37). El buen resultado en este último parámetro igual parece apoyar la idea de que el alumnado fue capaz de detectar los problemas de traducción que se presentaron y ofreció soluciones adecuadas que mantuvieron el mensaje del texto original.

5. Conclusiones

Es importante mencionar que este estudio presenta ciertas limitaciones. En primer lugar, la poca disponibilidad de tiempo y espacio han supuesto que la muestra sea reducida ($N = 28$), aunque es cierto que todo el alumnado que ha participado ha completado todas las actividades y cuestionarios, lo que resulta positivo. Además, estas limitaciones también han supuesto que no se hayan podido hacer otras pruebas (como *pre-test* y *post-test* o grupos de control) para poder comprobar que las mejoras en la competencia traductora que parecen haberse detectado en este estudio se reflejan en unas mejores traducciones por parte del alumnado.

A pesar de ello, los resultados obtenidos muestran que las actividades basadas en la TAD centradas en la localización de videojuegos pueden ayudar en el desarrollo de varias de las subcompetencias esenciales para tener una buena competencia traductora, como lo señala también el grupo PACTE (Hurtado Albir *et al.*, 2022), sobre todo en lo que respecta a la subcompetencia estratégica, los componentes psicofisiológicos, los conocimientos de traducción y la subcompetencia técnica. Trabajar estas competencias es de vital importancia en la actualidad, con un ámbito de la traducción y especialmente el de la localización de videojuegos que está en constante cambio y expansión.

Además, cabe destacar que dos de los aspectos que más se desarrollaron durante la actividad según los participantes fueron la creatividad y las competencias TIC. Estas capacidades están ganando cada vez más importancia en el

mundo profesional, sobre todo con la proliferación de la inteligencia artificial, por lo que el desarrollo de este tipo de actividades puede resultar beneficioso para la formación de futuros traductores y traductoras.

Por todo ello, este estudio muestra la versatilidad y el potencial uso que puede tener la localización de videojuegos didáctica en distintos contextos educativos y abrir la puerta a futuras investigaciones que amplíen y desarrollen estas ideas.

Sin embargo, cabe destacar que, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en este estudio, las actividades basadas en la localización de videojuegos de temática especializada resultan más beneficiosas para el desarrollo de estas competencias si se combinan con otras actividades que se centren también en otros aspectos como la creatividad y las competencias TIC, como puede ser el caso de la actividad de doblaje propuesta en esta LP.

Por ello, resulta especialmente interesante la implementación del modelo propuesto por TRADILEX (Talaván y Lertola, 2022) para el uso de este tipo de actividades en el aula, pues favorece la progresión del alumnado y el diseño de actividades complementarias que refuercen distintos aspectos y que ofrezcan un desarrollo completo de todas las competencias de manera integrada.

Referencias

- Avanzas Álvarez, E. (2022). ¿“Todo el mundo miente”? Adquisición de conocimiento médico-sanitario a través de la forma y el discurso de la ficción criminal en las series de televisión biomédicas. *Panace*, 23(56), 5-15. https://www.tremedica.org/wp-content/uploads/panacea22-56_02_Tribuna_01_AvanzasAlvarez.pdf
- Ávila-Cabrera, J. J. (2021). Reverse subtitling in the ESP class to improve written skills in English: A case study. *Journal of Audiovisual Translation*, 4(1), 27-49. <https://doi.org/10.47476/jat.v4i1.2021>
- Bausells-Espín, A. (2022). Audio description as a pedagogical tool in the foreign language classroom. *Journal of Audiovisual Translation*, 5(2), 152-175. <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.208>
- Bernal-Merino, M. A. (2014). *Translation and localisation in video games. Making Entertainment software global*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- Bolaños-García-Escribano, A. y Navarrete, M. (2022). An action-oriented approach to didactic dubbing in foreign language education: Students as producers. *XLinguae*, 15(2), 103-120. <https://doi.org/10.18355/XL.2022.15.02.08>
- Botella Tejera, C. y Ogea Pozo, M. (2022). Del libro a la pantalla: una propuesta didáctica basada en la traducción literaria y audiovisual de *Alicia en el país de las maravillas*. En P. Guerrero Medina y S. Díaz Alarcón (Eds.), *Herramientas teóricas y fundamentos metodológicos en filología y traducción* (pp. 137-178). Editorial Aula Magna y Editorial Universidad de Córdoba.
- Cabré, M. T. (2004). La terminología en la traducción especializada. En C. Gonzalo García y V. García Yebra (Eds.) *Manual de documentación y terminología para la traducción especializada* (pp. 89-122). Arco/Libros
- Calvo Ferrer, J. R. (2023). *Videojuegos para el desarrollo de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Tirant Humanidades.
- Castillo Bernal, M. P. y Veroz González, M. A. (Eds.). (2022). *Manual de traducción humanístico-literaria y especializada*. Sindéresis.
- Desarrollo Español de Videojuegos. (2024). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023*. <https://dev.org.es/es/libroblancodev2023>
- Díaz-Alarcón, S. (2024). Literary translator training through audiovisual adaptation of children's albums. *Parallèles*, 36(1), 164-181. <https://doi.org/10.17462/para.2024.01.10>
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/liwd.4>
- Fernández-Costales, A. (2021). Audiovisual translation in primary education. Students' perceptions of the didactic possibilities of

- subtitling and dubbing in foreign language learning. *Meta*, 66(2), 280-300. <https://doi.org/10.7202/1083179ar>
- Fernández-Costales, A., Talaván, N. y Tinedo Rodríguez, A. J. (2022). La traducción audiovisual didáctica (TAD) en el ámbito sanitario: estudio exploratorio sobre las posibilidades pedagógicas en logopedia. *Panacea*, 23(56), 29-40. https://www.tremedica.org/wp-content/uploads/panacea22-56_04_Tribuna_03_Fernandez-Costales_et-al.pdf
- García Luque, F. (2010). Problemas de traducción de los documentales de temática científica. En E. Ortega y M. J. Marçalo (Eds.), *Linguística e tradução na sociedade do conhecimento* (pp. 385-397). Editorial Atrio.
- González-Santamaría, P. y Ferreiro-Vázquez, Ó. (2023). Desarrollo profesional en el sector de la traducción y la interpretación relacionado con el ámbito de los videojuegos. En S. Torres Outón y R. Méndez González (Eds.), *Realidades y desafíos de la tecnología aplicada a la traducción e interpretación* (Vol. 5, pp. 13-26). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b20589>
- Granell, X. (2011). Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university. *The Journal of Specialised Translation*, 16), 185-202. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2011.493>
- Hurtado Albir, A., Kuznik, A. y Rodríguez-Inés, P. (2022). La competencia traductora y su adquisición. *Monografías de Traducción e Interpretación (MonTI), Special Issue 7*, 19-40. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2022.ne7.02>
- León, B. y Bourk, M. (2018). Investigating science-related online video. En B. León y M. Bourk (Eds.), *Communicating science and technology through online video* (pp. 1-14). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351054584-1>
- Lertola, J. (2019). *Audiovisual translation in the foreign language classroom: Applications in the teaching of English and other foreign languages*. Research-publishing.net. <http://dx.doi.org/10.14705/rpnet.2019.27.9782490057252>
- Lertola, J. (2024). Revoicing science: Exploring didactic voice-over with English for specific purposes among postgraduate students of Biology. *Journal of Audiovisual Translation*, 7(1), 1-22. <https://doi.org/10.47476/jat.v7i1.2024.303>
- Navarrete, M. y Bolaños-García-Escribano, A. (2022). An action-oriented approach to didactic audio description in foreign language education. *Revista de Lenguas para Fines Específicos*, 28(2), 151-164. <https://doi.org/10.20420/rfe.2022.556>
- Ogea Pozo, M. (2020). Subtitling documentaries: A learning tool for enhancing scientific translation skills. *Current Trends in Translation Teaching and Learning E*, 7, 445-478. https://doi.org/10.51287/cttl_e_2020_14_mar_ogea.pdf
- Ogea Pozo, M. (2021). Propuesta metodológica para la enseñanza de la traducción científico-técnica mediante el subtítulo de documentales. En M. A. Veroz González y M. del P. Castillo Bernal (Eds.), *Lenguas y traducción: retos y estudios de caso en entornos especializados y humanísticos* (pp. 177-200). Editorial Aula Magna y Editorial Universidad de Córdoba.
- Ogea Pozo, M. (2022a). Into the shoes of visually impaired viewers: A pedagogical experiment to improve audio description and English language skills. *International Journal for 21st Century Education*, 9(1), 73-87. <https://doi.org/10.21071/ij21ce.v9i1.15169>
- Ogea Pozo, M. del M. (2022b). Raising awareness and teaching accessibility: A didactic experiment in the audiovisual translation classroom based on audio description. *AVANCA CINEMA*, 13), 20-30. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a457>
- Ogea Pozo, M. (2023). Fomentando la creatividad en el aula desde una perspectiva de género: la traducción audiovisual didáctica aplicada al videojuego *Vona. Epos*. *Revista de filología*, 39), 186-210. <https://doi.org/10.5944/epos.39.2023.38443>
- Ogea Pozo, M. (2025). Developing audiovisual translation skills and career awareness in the age of AI: A didactic proposal. *Parallèles*, 37(2), 77-97. <https://doi.org/10.17462/para.2025.02.05>
- Ogea Pozo, M. y Botella Tejera, C. (2022). Mucho más que un vídeo divulgativo: la traducción audiovisual de temática médica y sus

- múltiples aplicaciones. *¿Panacea?*, 23(56), 1-4. https://www.tremedica.org/wp-content/uploads/panacea22-56_01_Editorial_Ogea-Pozo_BotellaTejera.pdf
- Pieczchna, B. (2013). Legal translation competence in the light of translational hermeneutics. *Studies in Logic, Grammar and Rhetoric*, 34(1), 141-159. <https://doi.org/10.2478/slgr-2013-0027>
- Ramírez Barroso, E. (2023). Children's audio description for the practice of mediation and the acquisition of vocabulary in foreign languages. *Current Trends in Translation Teaching and Learning E*, 10, 45-76. <https://doi.org/10.51287/CTTL202233>
- Ramírez Barroso, E. (2024). A proposal for vocabulary acquisition and enhancement of oral skills in foreign language learning through audio description for children's tasks. *International Journal for 21st Century Education*, 11(1), 49-64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9976333>
- Rodríguez Muñoz, M. L. (2024). La traducción inglés-español del género en arte feminista: el caso de las Guerrilla Girls en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. *Sendebarr*, 35, 116-139. <https://doi.org/10.30827/sendebarr.v35.29954>
- Soriano Barabino, G. (2018). La formación del traductor jurídico: análisis de la competencia traductora en traducción jurídica y propuesta de programa formativo. *Quaderns. Revista de Traducció*, (25), 217-229. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/86946>
- Takumi, S. (2005). *Phoenix Wright: Ace Attorney (Versión Nintendo DS)* [Videojuego]. Capcom.
- Talaván, N. (2021). Las voces superpuestas: fundamentos y aplicaciones didácticas. En C. Botella y B. Agulló (Eds.), *Mujeres en la traducción audiovisual* (pp. 66-87). Sínderesis.
- Talaván, N., Lertola, J. e Ibáñez, A. (2022). Audio description and subtitling for the deaf and hard of hearing. Media accessibility in foreign language learning. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, 8(1), 1-29. <https://doi.org/10.1075/ttmc.00082.tal>
- Talaván, N., Lertola, J. y Fernández-Costales, A. (2024). *Didactic audiovisual translation and foreign language education*. Routledge.
- Talaván, N. y Ávila-Cabrera, J. J. (2015). First insights into the combination of dubbing and subtitling as L2 didactic tools. En Y. Gambier, A. Caimi y C. Mariotti (Eds.), *Subtitles and language learning* (pp. 149-172). Peter Lang.
- Talaván, N. y Costal, T. (2017). iDub - The potential of intralingual dubbing in foreign language learning: How to assess the task. *Language Value*, 9(1), 62-88. <http://dx.doi.org/10.6035/LanguageV.2017.9.4>
- Talaván, N. y Lertola, J. (2022). Audiovisual translation as a didactic resource in foreign language education. A methodological proposal. *Encuentro*, 30, 23-39. <https://doi.org/10.37536/ej.2022.30.1931>
- Talaván, N. y Rodríguez-Arancón, P. (2018). Voice-over to improve oral production skills. En J. D. Sanderson y C. Botella-Tejera (Eds.), *Focusing on audiovisual translation research* (pp. 211-229). Publicacions Universitat de Valencia.
- Tinedo-Rodríguez, A. J. (2022). Producción filmica, género, literatura y traducción audiovisual didáctica (TAD) para el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas (AICLE). *DIGILEC. Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 9, 140-161. <https://doi.org/10.17979/digilec.2022.9.0.9155>
- Tinedo-Rodríguez, A. J. (2023). Estudio de percepción sobre localización didáctica de videojuegos (LDV) aplicada a la enseñanza de lenguas. *EDMETIC*, 12(2), 6. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i1.15679>
- Veroz González, M. A. (2020). Aproximación a la enseñanza del francés L2 a través de la traducción de subtítulos. En J. J. Gázquez Linares, M. del M. Molero Jurado, Á. Martos Martínez, A. B. Barragán Martín, M. del M. Simón Márquez, R. M. del Pino Salvador y B. Tortosa Martínez (Eds.), *Innovación docente e investigación en arte y humanidades: avanzando en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (pp. 683-694). Dykinson.
- Waddington, C. (1999). *Estudio comparativo de diferentes métodos de evaluación de traducción general (inglés-español)*. (Disertación doctoral), Universidad Pontificia Comillas, España.

Anexo 1

Warm-up
(August 3rd, 10:00 AM. District Court, Courtroom No. 2) Phoenix Wright is a recently graduated attorney, and this is his first case ever. A homicide, no less! And the defendant is no other than his childhood friend, Larry. Apparently, a young woman was killed in her apartment. This young woman was Cindy Stone, Larry's girlfriend, and she died from loss of blood after someone struck her with a blunt object. Even though Larry swears that he is not the culprit, a witness called Frank Sahwit has declared that, right after he saw Larry come out of Cindy's apartment, he looked inside and discovered the body. Of course, Phoenix believes his friend, but he must find evidence to prove his innocence, whereas the prosecution will try to convict Larry. Could it be that someone is trying to pin this murder on him? Fortunately, the police found the murder weapon next to the body. Curiously enough, it is a replica of the statue known as "The Thinker", but there is more than meets the eye. After a thorough examination, our counsel for the defence finds out that, in fact, the statue is a clock that announces the time when its head is turned. Will he be able to get a "not guilty" verdict for poor Larry? To be continued...

Anexo 2

Término	Definición
Murder	the crime of intentionally killing a person
Defendant	a person in a law case who is accused of having done something illegal
Courtroom	a room where a law court meets
Homicide	the killing of one human being by another
Culprit	someone who has committed a crime or done something wrong
Evidence	facts, information, documents, etc. that give reason to believe that something is true
Attorney	a person who has the legal right to act for someone else
Prosecution	the lawyers in a court case who represent the side that accuses someone of committing a crime
Witness	a person who sees an event happening, especially a crime or an accident

Anexo 3

Expresión/Término	Traducciones sugeridas
To pin something on someone	Inculpar a alguien de algo/Cargarle el muerto a alguien
Blunt object	Objeto contundente
District court	Tribunal de Distrito
To convict someone of something	Condenar a alguien
To die from loss of blood	Morir desangrado/a
Murder weapon	Arma del crimen
More than meets the eye	Más de lo que se ve a simple vista/Algo subyacente
To get a "not guilty" verdict	Exculpar a alguien

Anexo 4

Pregunta	Respuesta sugerida
Why didn't he call the police after he found the body?	Because the phone in the apartment was not working
Where did he call the police from?	He called the police from a public phone in a nearby park
According to the witness, at what time did he discover the murder?	He says that he discovered the body at 1 PM
How does Phoenix contradict this witness?	Phoenix argues that it was impossible for him to have found the body at that time because the autopsy report states that the time of death was sometime after 4 PM

Anexo 5

Dubbing guidelines	
Lip synchrony	Remember your recording should be synchronized with the characters' mouth movements, as if your words came out of their mouths
Fluency and speed of speech	Your speech needs to be fluent and fast enough to fit the characters' mouth movements
Naturalness	In order to be as natural as possible when you produce your new audio tracks, try to focus on using correct pronunciation and information in the foreign language; you could try to exaggerate difficult sounds so as to achieve a greater degree of naturalness
Dramatization	Although you are not professional actors, you should try to make an effort to create your new audio tracks as realistic as possible

Anexo 6

Pregunta	Opciones de respuesta múltiple	Subcompetencia evaluada
La actividad me ha ayudado a mejorar:	- La producción oral en la lengua extranjera - La producción escrita en la lengua extranjera - La comprensión oral en la lengua extranjera - La comprensión escrita en la lengua extranjera - La capacidad de mediación en la lengua extranjera	Subcompetencia bilingüe
La actividad me ha ayudado a adquirir conocimientos sobre:	- La cultura de la lengua extranjera - Las diferencias entre mi cultura y la cultura extranjera - La terminología especializada del ámbito de conocimiento - Las relaciones entre los conceptos del ámbito de especialidad de la actividad - Los elementos culturales del ámbito especializado de la actividad	Subcompetencia extralingüística
La actividad me ha ayudado a adquirir conocimientos sobre:	- Los principios que rigen el proceso de traducción - Los pasos requeridos para llevar a cabo el proceso de traducción - Los posibles problemas que pueden surgir en el proceso de traducción - Los métodos y procedimientos que pueden emplearse durante el proceso de traducción - Las características del ejercicio de la traducción profesional (mercado laboral, clientes y destinatarios...)	Subcompetencia de conocimientos de traducción

Anexo 6 (Continuación)

Pregunta	Opciones de respuesta múltiple	Subcompetencia evaluada
La actividad me ha ayudado a desarrollar conocimientos sobre:	- El uso de diccionarios de todo tipo - El uso de textos paralelos para la traducción - El uso de fuentes especializadas - El uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) - El uso de <i>software</i> específico para traducción	Subcompetencia instrumental
La actividad me ha ayudado a desarrollar mi capacidad para:	- Elegir el método adecuado para elaborar el proyecto traductor - Evaluar el proceso y los resultados parciales obtenidos - Activar mis competencias y compensar deficiencias en ellas - Identificar problemas de traducción - Aplicar procedimientos para la resolución de los problemas detectados	Subcompetencia estratégica
La actividad me ha ayudado a aumentar:	- Mi curiosidad intelectual - Mi espíritu crítico - Mi confianza en mis propias capacidades - Mi motivación - Mi creatividad	Componentes psicofisiológicos
Considero que la actividad:	- No es nada relevante para la traducción de contenido especializado - Es algo relevante para la traducción de contenido especializado - Es bastante relevante para la traducción de contenido especializado - Es muy relevante para la traducción de contenido especializado - Es totalmente esencial para la traducción de contenido especializado	Componentes psicofisiológicos

Anexo 7

Parámetros	Deficiente (0-19 %)	Pobre (20-49 %)	Bien (50-69 %)	Muy bien (70-89 %)	Excelente (90-100 %)
Pronunciación y entonación (15 %)	La pronunciación y la entonación no son adecuadas o no están muy claras	En ocasiones, la pronunciación y la entonación no son adecuadas	La pronunciación y la entonación son adecuadas y aceptables	La pronunciación y la entonación son bastante claras y muestran un buen nivel	La pronunciación y la entonación son totalmente adecuadas y claras, no producen ningún tipo de confusión
Sincronía labial (15 %)	El discurso y las palabras no concuerdan con los gestos de los personajes	El discurso y las palabras concuerdan con los gestos de los personajes en pocas ocasiones	El discurso y las palabras no concuerdan con los gestos de los personajes en algunas ocasiones	El discurso y las palabras concuerdan con los gestos de los personajes casi siempre	El discurso y las palabras concuerdan con los gestos de los personajes siempre

Anexo 7 (Continuación)

Parámetros	Deficiente (0-19 %)	Pobre (20-49 %)	Bien (50-69 %)	Muy bien (70-89 %)	Excelente (90-100 %)
Naturalidad y fluidez (15 %)	El discurso no resulta natural y no es fluido	El discurso resulta natural en raras ocasiones y presenta una fluidez mínima	El discurso resulta natural en algunas ocasiones y la fluidez es aceptable	El discurso resulta natural y realista, y presenta una buena fluidez	El discurso resulta completamente natural y realista, además de presentar una gran fluidez
Competencias TIC (15 %)	El archivo no se ha generado correctamente y no se han empleado las competencias TIC	El archivo se ha generado correctamente, pero el uso de las competencias TIC es limitado	El archivo se ha generado correctamente, pero presenta algunos problemas de audio o vídeo	El archivo se ha generado correctamente y apenas se aprecian problemas de audio o vídeo	El archivo se ha generado correctamente y se han aplicado las competencias TIC para generar un vídeo de alta calidad
Creatividad (20 %)	Los diálogos son una simple traducción literal del original	La creatividad de los diálogos es limitada	La creatividad de los diálogos es aceptable	La creatividad de los diálogos es buena y se han incluido algunos elementos humorísticos	La creatividad de los diálogos es excelente y se han incluido un gran número de elementos humorísticos
Terminología (20 %)	La terminología de los diálogos no se ha traducido correctamente	Algunos de los términos de los diálogos se han traducido correctamente	La mayoría de los términos de los diálogos se han traducido correctamente	Los términos de los diálogos se han traducido correctamente, aunque hay algunos errores mínimos	Todos los términos de los diálogos se han traducido correctamente y están perfectamente integrados

Anexo 8

Parámetros	Deficiente (0-19 %)	Pobre (20-49 %)	Bien (50-69 %)	Muy bien (70-89 %)	Excelente (90-100 %)
Transmisión de la información (15 %)	Transmisión muy defectuosa del significado del TO (Texto Origen)	Transmisión desvirtuada por omisiones o interpretaciones erróneas del TO	Transmisión de las ideas generales, pero con lagunas e imprecisiones	Transmisión casi completa, con alguna omisión que no afecta a la comprensión del texto	Transmisión completa de la información del TO
Calidad de expresión (15 %)	Manifiesta incapacidad para expresarse adecuadamente	El texto no resulta natural; hay múltiples errores que entorpecen la lectura/ comprensión	Muestra cierto nivel de naturalidad y fluidez	Aunque presente algunos errores mínimos, el texto resulta natural y fluido	El discurso es completamente natural y fluido

Anexo 8 (Continuación)

Parámetros	Deficiente (0-19 %)	Pobre (20-49 %)	Bien (50-69%)	Muy bien (70-89%)	Excelente (90-100%)
Formato (15 %)	El texto no respeta el formato de la tipología textual	El texto respeta muy pocos aspectos del formato de la tipología textual	El texto respeta gran parte de los aspectos del formato de la tipología textual, aunque se detectan algunos fallos graves	El texto respeta casi por completo el formato de la tipología textual	El texto respeta completamente el formato de la tipología textual
Competencias TIC (15 %)	El archivo no se ha generado correctamente y no se han empleado las competencias TIC	El archivo se ha generado correctamente, pero el uso de las competencias TIC es limitado	El archivo se ha generado correctamente, pero presenta algunos problemas de audio o vídeo	El archivo se ha generado correctamente y apenas se aprecian problemas de audio o vídeo	El archivo se ha generado correctamente y se han aplicado las competencias TIC para generar un vídeo de alta calidad
Creatividad (20 %)	Los diálogos son una simple traducción literal del original	La creatividad de los diálogos es limitada	La creatividad de los diálogos es aceptable	La creatividad de los diálogos es buena y se han incluido algunos elementos humorísticos	La creatividad de los diálogos es excelente y se han incluido un gran número de elementos humorísticos
Terminología (20 %)	La terminología de los diálogos no se ha traducido correctamente	Algunos de los términos de los diálogos se han traducido correctamente	La mayoría de los términos de los diálogos se han traducido correctamente	Los términos de los diálogos se han traducido correctamente, aunque hay algunos errores mínimos	Todos los términos de los diálogos se han traducido correctamente y están perfectamente integrados

Cómo citar este artículo: Ramírez-Barroso, E. (2026). *Objection!:* el desarrollo de la competencia en traducción jurídica mediante la localización de videojuegos. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1), 123-146. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v19n1a07>