

Reseña: *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos*



Verónica Rufo Baena
veronicarufobaena@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5066-8637>
Universidad Europea de Madrid, España

El libro *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos* es de interés para quienes, cada vez más, se dedican a investigar sobre el entorno de los videojuegos y la localización. El tema principal de este libro es la localización, entendida como un proceso que supone la traducción y la paratraducción del producto, como define Yuste Frías a la adecuación lingüística y cultural del producto para el lugar donde se venderá (Yuste Frías, 2014). La localización reside en la necesidad del emisor de lograr mantener intacta la intencionalidad de su mensaje, advirtiendo la dificultad añadida que tiene el videojuego en este campo en comparación con otros productos de contenido audiovisual a causa de su carácter interactivo, de sus tecnicismos y de su multidisciplinariedad. Este libro responde a este problema, con una compilación de artículos que se ocupan de la paratraducción en variados aspectos del mundo del videojuego.

La introducción, de los editores Ramón Méndez González y Alba Calvo Porrúa, destaca la necesidad de mayor contenido de investigación relacionado con la localización y la paratraducción en videojuegos,

Título: *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos*

Editores: Ramón Méndez y Alba Calvo

Editorial: Tirant lo Blanch

Año de publicación: 2023

Número de páginas: 235

ISBN: 9788419471925



ante el crecimiento y la diversificación que ha experimentado la industria en las últimas décadas. Los editores muestran el constante crecimiento de la industria del videojuego y señalan que este ha jalonado el desarrollo gradual de títulos de género y experiencias más variados para atraer a perfiles más diversos tanto en edad como en gustos. Esta diversidad en productos y públicos acrecienta la importancia de una localización más exigente y especializada, de ahí el interés de ambos investigadores en la creación de más contenido de investigación como el recogido en el libro, con el fin de profundizar en una materia cada vez más necesaria y compleja de implementar como es la paratraducción en videojuegos.

El siguiente capítulo titulado “Eventos vinculados a videojuegos y actividad turística”, escrito por Óscar Ferreiro-Vázquez y Pedro González-Santamaría, trata sobre la relación que están teniendo los videojuegos con la actividad turística. Si bien el turismo en sí no tiene relación directa con la localización de videojuegos, el artículo trata temas interesantes con relación a la internacionalización del videojuego y su impacto en el sector turístico. Los autores parten de la evolución del videojuego como industria y desde el perfil del consumidor y los profesionales relacionados para argumentar el potencial turístico del sector del videojuego. Comparan los autores el gasto del turista promedio con el del visitante de eventos relacionados con videojuegos, pues estos últimos realizan mayores gastos, lo que les permite vislumbrar las posibilidades de negocio en actividades de ocio y turismo alternativas al propio viaje.

En la tercera colaboración, “Localización y divulgación histórica, un problema multidisciplinar: el caso de *Age of Empires II*”, Nicolás Toso Fernández pone el foco en la complejidad de la localización

de videojuegos de corte histórico realista, como el *Age of Empires II*. Todo este enfoque lo enmarca con el recordatorio del objetivo real de la localización que, más allá de adaptar el mensaje al receptor y a su situación cultural, debe respetar el origen y la intencionalidad del producto.

Tras exponer varios ejemplos sobre la traducción de conceptos de *Age of Empires*, Toso Fernández concluye que es esencial tener una base especializada en historia para traducir este tipo de juegos por la dificultad de realizar traducciones exactas y la sensibilidad al error. Con base en esto, termina ratificando la importancia de la localización de videojuegos con base histórica para la calidad del producto y afirmando que, bien aplicada, la localización constituye un aporte divulgativo cultural importante.

En el cuarto capítulo, “La localización al español de los referentes culturales en *Rhythm Paradise*”, María Casais Pena remarca la importancia de la traducción de videojuegos como puente cultural y llama la atención ante la escasez de bibliografía existente y la necesidad de investigar más sobre ello. Así, Casais Pena demuestra la diferencia entre la localización para videojuegos y la de otros productos audiovisuales, por la la complejidad multidisciplinar. Dicha dificultad se acrecienta en productos en los que la música y el ritmo son parte esencial, por diversos factores que analiza en el artículo.

Tras analizar los casos, llega a la conclusión de que no existe ninguna técnica con reglas fijas que permita una localización de contenidos musicales en videojuegos, ya que dependen de factores, como la rima y la métrica. La autora cierra con una esperanzadora visión del aumento de prestigio de la localización en los videojuegos, pero advierte que debe ser correspondido

con un trabajo profesional en el que se cuida de la calidad del producto.

La quinta colaboración, “La interpretación en el mercado del videojuego: una aproximación cualitativa”, profundiza en la imagen del intérprete en el mercado del videojuego. Cristina Martínez Patón analiza este perfil mediante entrevistas a profesionales de diferentes áreas del videojuego y la revisión de la literatura relacionada. El intérprete es una figura poco visibilizada, pero esencial para viajes de negocios y acciones que requieran de una traducción a tiempo real en un mercado que mueve tanto dinero como el de los videojuegos. La autora resalta la escasez de profesionales en este nicho de mercado y plantea los requisitos iniciales para que el trabajo tenga éxito y sea satisfactorio para el cliente. Así, destaca que un elemento valorado por el cliente es la sensación de implicación por parte del intérprete, cuando emplea con conocimiento la jerga y conceptos especializados del ámbito tanto del jugador como del desarrollador, ya que el lenguaje del videojuego es opaco y suele recurrir a préstamos, siglas y abreviaciones que pueden causar una barrera inicial para la interpretación. De igual modo, los clientes valoran en el intérprete la capacidad de interpretación y la teatralidad y, al ser el videojuego tanto una industria como una afición, el esfuerzo del mediador por respetar ese sentimiento sin necesidad de compartirlo.

En “Técnicas de traducción en la localización de videojuegos: el caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*”, Pablo Diego Torregrosa Parra analiza la traducción de este juego al español, centrándose en el empleo de diferentes técnicas, metodologías y estrategias para conseguir llevar del japonés al español el videojuego *Zelda: Breath of the Wild*. Entre otros, el autor da gran importancia al concepto de transcreación y su empleo en el producto, diferenciando

entre la transcreación total y parcial, entre otras herramientas localizadoras. El autor concluye confirmando su hipótesis de que el empleo de herramientas diferentes en la paratraducción dota al producto final de una gran riqueza, respetando la intención original de los textos al realizar el trasvase cultural.

En el séptimo capítulo, “El problema del género en la traducción de videojuegos al gallego”, Celia Rochas Táboas se detiene en la problemática cada vez más presente de las necesidades de identificación de algunas personas a la hora de jugar a un videojuego en gallego. Después de reivindicar el videojuego como un entorno injustamente maltratado, la autora analiza un problema de aplicación del género neutro en el gallego, al resultar inviable aplicar las adaptaciones neutras con terminaciones con la letra *e* que se realizan de poco tiempo a esta parte en algunos entornos para reflejar el género neutro y concluye que se debe ahondar más en el problema para encontrar soluciones viables en gallego.

En “El lenguaje especializado en la localización de videojuegos”, Iago Álvarez Graña desglosa diversos conceptos empleados en una conferencia de PlayStation 4 realizada en 2013 con el objetivo de analizar la complejidad intrínseca del vocabulario común que emplean los videojuegos en todos sus ámbitos de localización.

Álvarez llega a la conclusión de que el videojuego emplea una base similar a la de cualquier *software* con el añadido especializado que dificulta de forma invisible el proceso de localización. Esto se debe a que gran parte del lenguaje tiene conceptos propios de convencionalismos, y es multidisciplinar y a la vez altamente técnico, lo que afecta tanto al desarrollo, como a su comercialización externa y al empleo del usuario final, el jugador.

La novena contribución del volumen, “Traducción creativa del humor en la localización de videojuegos: técnicas de traducción en *Borderlands 2*”, escrito por Julia Gonzalo Caparrós, se propone observar las técnicas de localización en situaciones con carga de humor dentro de un videojuego. En concreto, pretende averiguar si existe una prioridad del localizador en la literalidad del humor o en la búsqueda creativa de este. Para este análisis ha empleado el videojuego *Borderlands 2*. Tras desgranar y comparar frases del videojuego tanto en el idioma original (inglés) y en su localización en español, concluye que en la mayor parte de los casos se aleja de la estructura original en busca de que la intención humorística quede intacta.

Este libro cierra con “El proyecto AVOO”, contribución de Ramón Méndez González y Óscar Ferreiro-Vázquez de la Universidad de Vigo, junto con Ismael Menéndez Fernández de Iseltec y Jacobo Martínez Nieto de la Fundación Museo do Videoxogo de Galicia. Esta colaboración relata el desarrollo de un videojuego, llamado *Proyecto AVOO*, durante el aprendizaje del alumnado que está especializándose en la paratraducción centrada en videojuegos. En su desarrollo, los estudiantes pudieron participar de forma activa, lo que generó

en ellos una primera experiencia en la industria del videojuego.

En el capítulo, el equipo narra la experiencia de colaboración entre la empresa privada desarrolladora y la universidad; también describe con detalle el diseño del juego, los resultados del desarrollo y su impacto en el alumnado. Como conclusión del proyecto, ambas partes han salido beneficiadas de la experiencia y alientan al desarrollo de más proyectos en los que la universidad y el estudio de desarrollo colaboren por un futuro mejor para la industria.

Este libro es el comienzo de una gran iniciativa. El turismo, la historia, el comercio o la educación son unos pocos ejemplos de cómo los videojuegos afectan a nuestra vida diaria más allá del propio ocio que ofrecen. Estos entornos indirectos y el propio desarrollo hacen de la localización un puente necesario de entendimiento entre culturas, con lo que hacen palpable la necesidad de una mayor investigación en la localización de videojuegos.

Referencias

- Yuste Frías, J. (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *Scientia Traductionis*, (15), 61-76. <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p61>

Cómo citar este artículo: Rufo Baena, V. (2024). Reseña: *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos*. *Mutatis Mutandis, Revista Latinoamericana de Traducción*, 17(1), 249-252. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v17n1a12>