

# SUBTÍTULOS Y VIDEOJUEGOS: EN BUSCA DE UNA NORMA QUE MEJORE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

*Ramón MÉNDEZ*

Traductor de videojuegos. Universidad de Vigo

## RESUMEN

Los videojuegos han estado siempre muy vinculados al texto, ya desde sus inicios. A medida que el medio de ocio interactivo se aproxima a las directrices cinematográficas, son cada vez más numerosas las necesidades de un subtítulo acorde a sus características. En el presente estudio realizamos un breve análisis de la situación actual y caótica del subtítulo en los videojuegos, de cara a concienciar de la necesidad de tener en cuenta sus características particulares como medio para desarrollar una normativa que cumpla el objetivo último de facilitar el ocio del usuario final.

Palabras clave: subtítulo, videojuegos, audiovisual, interacción, normativa, interacción.

Desde los inicios de los videojuegos, el texto ha jugado un importante papel en la pantalla. Por muy sencillo que fuese el título, era necesario aportar cierta información para que el usuario supiese qué tenía que hacer: desde iniciar partida hasta la clásica pantalla de *Game Over*, información tan básica como los productos más antiguos, pero fundamental para una perfecta comunicación entre el usuario y la máquina. Dado que los videojuegos tardaron muchos años, tal y como ya hemos comentado, en empezar a hablar, es normal que desde el punto de vista del usuario sea habitual y aceptado el recurrir al subtítulo en vez de al doblaje. Tal y como destaca Díaz Cintas (2003: 67), el subtítulo ofrece varias ventajas y defectos con respecto al doblaje:

Ventajas	Defectos
Barato	Contamina la imagen del original
Respeto la integridad del diálogo original	Mayor reducción del texto original
Menos laborioso y más rápido	No permite el solapamiento de diálogos
Fomenta el aprendizaje de idiomas	Dispersión de la atención: imagen + texto escrito + pista sonora original
Mantiene las voces originales	Más difícil de manipular

Ventajas	Defectos
Mejor para sordos e inmigrantes	El espectador se pierde si se distrae y no lee
Canaliza menos calcos lingüísticos	Subordinado a las limitaciones de espacio y tiempo
	Dos códigos lingüísticos diferentes y al mismo tiempo, lo que puede desorientar
	Puede restar ilusión cinematográfica

Díaz Cintas se centra –sobre todo porque los trabajos centrados en la localización de videojuegos, y más específicamente en el subtulado, son escasos– en el mundo del cine y la televisión, y algunos de los aspectos que defiende no se pueden aplicar a los videojuegos. Hablamos fundamentalmente de puntos que podrían dar lugar a un profundo debate en el que los propios usuarios se dejan oír casi a diario.

Los foros de las principales páginas de videojuegos en España arden a menudo con este tema, y suele haber un enfrentamiento entre diferentes grupos de edad: los jugadores más antiguos, acostumbrados a disfrutar de los juegos en inglés, no prestan atención a nada relacionado con la traducción y les basta solo con unos textos en su idioma, aunque no son para ellos un factor determinante a la hora de adquirir un juego; los usuarios más recientes sí que son más exigentes, y exigen una traducción total de los textos y, cada vez más, un doblaje.

Esto no es de extrañar; Díaz Cintas ya destaca que en un medio audiovisual tradicional, el exceso de elementos en pantalla (imagen, texto escrito y pista sonora original) produce una ligera dispersión de la atención, a lo cual, en el mundo de los videojuego, hay que sumarle la interactividad, el baño de imágenes y la inmersión en el mundo fantástico que se recrea en pantalla. Demasiados elementos simultáneos para un público actual, el cual está principalmente acostumbrado a disfrutar de productos en su mismo idioma, sea cine, televisión o literatura.

Pese a que algunos videojuegos tienen carácter educativo, y muchos de ellos poseen un gran valor cultural, no se puede negar que en su gran mayoría son productos de ocio, de entretenimiento, y que la masa de usuarios no está interesada en el aprendizaje de idiomas, por ejemplo. Es particularmente curioso este caso, ya que muchos de los usuarios más longevos, cuando disfrutaban de aquellos títulos que llegaban únicamente en inglés, lo hacían muchas veces con el diccionario al lado, con el objetivo de conocer y comprender los entresijos que el juego ponía a su disposición. A día de hoy, esa dinámica se ha perdido, sobre todo por la nueva forma de presentarse los videojuegos; lo que antes eran extensos cuadros de texto cargados de información se han convertido en secuencias de vídeo narrativas, que se pueden pasar con solo pulsar un botón y pasar directamente a la acción sin mayores preocupaciones.

Uno de los riesgos a los que se enfrentan los videojuegos hoy en día es que el público no le preste atención a la historia por no comprenderla, perdiendo así gran parte de la virtualidad inherente al producto, de su profundidad argumental o sus planteamientos. Es por eso que el subtulado se convierte en un elemento crucial si se desea llegar a los usuarios, ya independientemente de la importancia del doblaje. Porque, aunque se doble el producto, es importante que se ofrezca también un subtulado de calidad para adaptarse

a todo tipo de usuarios: gente con problemas auditivos o de accesibilidad, usuarios que prefieren disfrutar del idioma original (aunque se podría entrar en debate sobre cuál es el idioma original en una obra audiovisual y virtual que se adapta, en ocasiones de forma simultánea, a diferentes lenguas), o incluso jugadores que prefieren contar con el apoyo del texto a la par que disfrutan del doblaje.

No obstante, al igual que tantos otros elementos en el mundo de los videojuegos, las decisiones en torno al subtulado de los productos dependen de alguna de las tres grandes partes involucradas (desarrolladora, editora o distribuidora), por lo que poco o nada se puede hacer a nivel de traductor para incidir en el proceso. Y en ese aspecto, lo que se puede oír desde las grandes empresas de videojuegos es poco halagador, ya que no se muestra una predisposición a apoyar la traducción y localización más allá de cuando los beneficios, con los números hechos de antemano, sean propicios.

Afortunadamente, el aumento del público, las cifras cada vez mayores de ventas y los fracasos en caso de no salir el juego localizado al español, propician que cada vez sean más los productos que llegan en este idioma. En este aspecto, en las redes sociales, foros y prensa especializada se observa una cierta unanimidad: el subtulado es la principal herramienta con la que cuentan los estudios para llegar al gran público, ya que aunque parte del mismo esté acostumbrado a jugar en inglés, no facilitar el acercamiento al producto a más usuarios es cerrarse puertas; algo necesario en la industria del ocio digital, ya que el factor idioma es fundamental para muchos usuarios.

Por tanto, es casi imperativo ofrecer un producto cuanto menos subtulado en la lengua receptora, pero aún son muchas las barreras que se deben superar antes de llegar a un ideal de trabajo.

## **CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SUBTULADO DE LOS VIDEOJUEGOS**

Existe un problema general en el mundo del subtulado que no afecta solo a los videojuegos, sino prácticamente a todas las áreas del mundo del ocio: la ausencia de una homogeneidad y de un código que regule la práctica del subtulado. Se podría hacer un corpus de películas cualesquiera y es muy probable que se notase la ausencia de una línea de trabajo firme que guiase a los profesionales en su trabajo. De hecho, todo cuanto existe a día de hoy son convenciones más o menos reconocidas en el panorama internacional, con una cierta aceptación entre los profesionales del subtulado y el público. Tal y como apuntó Ivarsson (1992):

[A] large number of rules, most of which have never been published, have been applied over the years, first for the cinema and later for television and video too. The fact that they have not been explained to the public does not mean that the public is not aware of them; indeed, they seem to operate by force of habit more than anything else.

Dicha cita nos parece relevante ya que, pese a tener más de dos décadas, sigue siendo cierta como lo fue en su momento. Resulta casi increíble que, hablando de sectores que mueven semejante masa de público y dinero cada semana (por no hablar anualmente), se descuide tanto un aspecto que es importante para mucha gente. Tal vez sea por la mayor incidencia del doblaje en la mayoría de los países, o porque la tecnología no deja

de evolucionar y los estudios de traducción no son capaces de seguir este vertiginoso ritmo, pero todo cuanto tenemos hoy en día, de forma oficial, es la Norma UNE 153010, «subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto». Como es lógico, esta no recoge todas las variantes, vertientes y necesidades del subtitulado en otros medios, y se centra en demasía en un elemento ya prácticamente obsoleto, como es el teletexto en antiguos televisores de tubo.

Repasemos las convenciones técnicas que no suelen recogerse, pero que forman parte del conocimiento y la formación de los profesionales de la traducción audiovisual:

- Como el subtitulado supone una contaminación de la imagen, lo habitual es ocupar el menor espacio posible en pantalla. Tradicionalmente, el máximo es de dos líneas. El uso de más líneas es motivo de censura por parte de los teóricos.
- Las líneas de subtítulo se sitúan en la parte inferior central de la pantalla, a 1/12 de la altura total de la pantalla y a 1/12 del ancho total de la misma.
- El máximo de caracteres (con espacios) en un subtítulo debe estar entre 28 y 40, con un número clave de referencia que es el 35.
- Se empleará como formato de letra Helvetica, Arial o Times New Roman, con un tamaño de 10 ó 12 puntos (Díaz Cintas, 2001: 114).
- Salvo en subtitulado para personas sordas, el color de los subtítulos suele ser blanco.
- El tiempo de permanencia en pantalla debe estar entre los 4 y los 6 segundos, siempre según el número de palabras presentes y la longitud del propio subtítulo.

Lo más curioso es que a día de hoy, la generación de Internet está acostumbrada a leer subtítulos con las series y películas que se descargan. Estas producciones aficionadas, más conocidas como «fansubs» (Cf. Capítulo 3.5), no siguen normas establecidas, y más allá de la escasa calidad de la traducción ofrecen infinidad de errores molestos a la hora de transmitir el subtítulo: no se respetan longitudes, se puede llenar la pantalla de texto sin el menor pudor, los tiempos son variables...

Desgraciadamente, los videojuegos parecen, en muchas ocasiones, obra de aficionados. Esa es la sensación que produce encontrar obras que no parecen tener (de hecho, no lo tienen, pero eso es algo que el usuario no tiene por qué conocer) ningún criterio que rija el cómo, cuándo, dónde y porqué de los subtítulos. Y esto puede suponer un problema más importante de lo que muchos creen, ya que de media, un usuario español puede disfrutar de más juegos que películas subtituladas. Así pues, el tener que adaptarse en cada título a una nueva presentación, diferentes formatos y dinámicas particulares puede resultar molesto y desviar rápidamente la atención. Es decir, un usuario, cuando se pone por primera vez ante un juego, se deja llevar por el baño de imágenes, la virtualidad, el entorno, la música, los personajes... todo ello mientras aprende los controles del título, se acostumbra a las dinámicas de juego y se familiariza con el entorno. Son demasiados elementos al mismo tiempo, y los subtítulos pueden ser a lo que menos atención se le preste. Si se estableciese un estándar que fuese fácilmente reconocible por el usuario, sería un proceso adaptivo menos del que preocuparse y se podrían disfrutar desde el principio; al tener que acostumbrarse, los primeros compases de un juego resultan extraños y ajenos, provocando una pérdida de atención que afecta al proceso de habitar la imagen que se consigue con la virtualidad y la recreación de los diversos elementos presentes en pantalla.

Pantallas que, además, ya no son los antiguos televisores de tubo. Es decir, no estamos defendiendo las convenciones habituales del doblaje porque, de por sí, no son válidas hoy en día. Los antiguos televisores de tubo, o incluso algunas de las primeras LCD, no comparten prácticamente nada con los nuevos televisores de alta definición, sean LCD, LED o Plasma. El refresco de pantalla es distinto, el tamaño de pantalla diferente, la percepción del usuario de lo que visualiza cambia mucho, e incluso ganan en profundidad, vivacidad de colores y realismo (además de las nuevas tecnologías 3D, aunque todavía son precarias). Lo que se pretende defender en este estudio es la necesidad de adecuar esas convenciones, que de por sí son bastante acertadas, a la actual generación de televisores y monitores (que puedan ser válidas tanto para videojuegos como para formatos de vídeo en alta definición, como el BluRay o descargas de vídeo), para optimizar la presentación del subtítulo al usuario, ya que un videojuego precisa de un subtítulo distinto al de cualquier otro medio.


## ANÁLISIS DE SUBTITULADO EN DIVERSOS JUEGOS


A continuación, vamos a analizar un corpus de juegos para estudiar cómo se afronta el subtítulo hoy en día, cuáles son las características principales de las distintas alternativas seleccionadas por los desarrolladores y qué sería conveniente mejorar. Es preciso tener en cuenta, antes de nada, que el principal problema de los subtítulos en los videojuegos lo encontramos en el plano técnico, ya que las restricciones impuestas por la propia programación del juego son numerosas y suelen perjudicar a la presentación de los subtítulos. Por ejemplo, la necesidad de utilizar un número concreto de bytes por carácter, la obligación de acoplarse a la ubicación que se ha dejado desde el estudio de desarrollo para el subtítulo, o que a nivel traductivo se tratan exactamente igual los subtítulos que cualquier otro elemento textual de la producción (al traductor solo le llega texto con limitación de caracteres y, en muchas ocasiones, con líneas ya partidas según las necesidades del producto, sin saber cuál es el objetivo último de dicho texto y qué papel va a jugar en el producto final).

Para este estudio, nos centraremos solo en títulos que hayan aparecido durante los últimos años, ya que la norma que buscamos se centrará solo en la alta definición. Para cada ejemplo se presentará un cuadro como el que se presenta a continuación, en el que se destacarán diversas características que se debería tener en cuenta a la hora de subtítular un videojuego.

Imagen del juego			
Título del juego	Año	Desarrolladora	Editora
Número máximo de líneas	Situación en pantalla	Caracteres por línea	Fuente aproximada
Alineación de las líneas	Distancia altura	Distancia anchura	Subtitulado para sordos Sí/No
Observaciones			

## Cuadro modelo

			
BATMAN: ASYLUM	ARKHAM	2008	Rocksteady Studios Eidos
2	Parte inferior	En torno a 95	9
Centradas	1/10	1/13	No
<b>Observaciones</b> La fuente de letra se antoja bastante pequeña y el color claro afecta a su legibilidad cuando hay fuentes de luz en pantalla incidiendo sobre el subtítulo.			

			
BioSHOCK 2		2010	2K Marin 2K Games
4	Parte inferior	En torno a 75	9
Centradas	1/6	¼	No (incluye nombre)
<b>Observaciones</b> Excesiva cantidad de texto, de fuente bastante pequeña, ocupando una parte importante de la pantalla. Se presentan en un cuadro que oscurece la imagen a su alrededor para facilitar la lectura, pero que entorpece la visión.			



CONDEMNED 2	2008	Monolith	Sega
3	Parte inferior	En torno a 50	10
Centradas	1/12	1/5	Sí

#### Observaciones

Subtitulado completo para sordos, algo poco habitual. Indica en texto sonidos y ruidos del fondo, aunque siempre en el mismo espacio de los subtítulos. La letra se antoja algo pequeña, pero gracias a la oscuridad predominante en el título, el color blanco de los subtítulos funciona muy bien y consigue destacar siempre.



FINAL FANTASY XIII	2010	Square Enix	Koch Media
2	Inferior	36	12
Centradas	1/12	1/5	No (incluye nombre)

#### Observaciones

Los subtítulos en este caso están tan comprimidos al espacio dispuesto que suelen no transmitir toda la información de los diálogos de forma adecuada. Se presenta el nombre del personaje, aunque demasiado alejado de la zona de texto habitual, lo que puede provocar que pase desapercibida la presencia del nombre en este caso.



JERICO	2007	Mercury Steam	Codemasters
7	Parte inferior	En torno a 75	11
Centradas	1/8	1/11	No (incluye nombre)

**Observaciones**

Juego desarrollado en España. La ingente cantidad de texto al aparecer directamente todo el diálogo junto provoca una sobresaturación en pantalla, la contaminación excesiva de la imagen y el enajenamiento del usuario. Se presentan en un cuadro propio que ensombrece la imagen para facilitar la lectura.



MASS EFFECT	2007	BioWare	Electronic Arts
2	Parte inferior	En torno a 90	9
Centradas	1/6	1/11	No (incluye nombre)

**Observaciones**

Es habitual que algunas líneas concretas aparezcan en la parte superior de la pantalla, en vez de en la inferior. El espacio de debajo del subtítulo se reserva para los árboles de conversación que aparecen durante el diálogo.

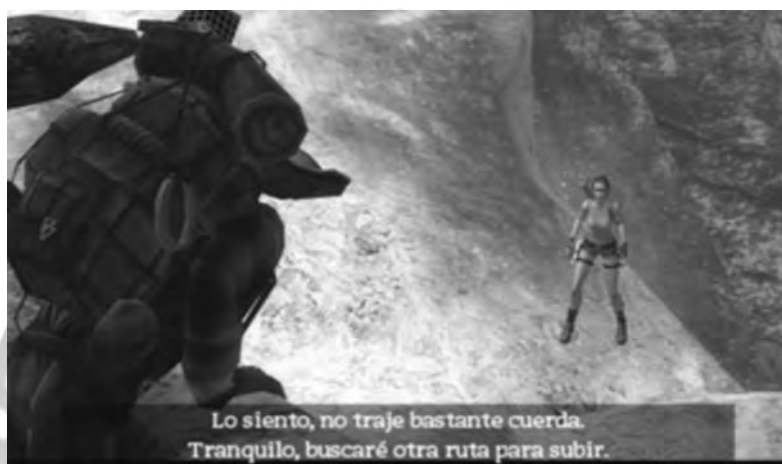




NARUTO: THE BROKEN BOND	2008	Ubisoft	Ubisoft
2	Parte inferior	En torno a 90	10
Centradas	1/16	1/14	No

**Observaciones**

Subtítulos legibles. Cuentan con fondo que ensombrece toda la parte inferior de la pantalla para su mejor visualización.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY	2007	Crystal Dynamics	Eidos
2	Parte inferior	En torno a 40	14
Centradas	1/14	¼	No

**Observaciones**

No se diferencia quién habla (en la imagen, hay una línea de cada personaje), y los subtítulos se van desplazando verticalmente, desapareciendo una línea cuando aparece otra. Un sistema poco práctico y que dificulta la lectura. Cuentan con cuadro que oscurece el juego a su alrededor para facilitar la visibilidad.



TOO HUMAN	2008	Silicon Knights	Microsoft
1	Parte inferior	En torno a 75	12
Centradas	1/6	1/22	No

#### Observaciones

Líneas excesivamente largas y que pierden un poco de información por no expandirse a una segunda línea que haría el texto mucho más cómodo de leer.



VENETICA	2010	Deck 13	Koch Media
2	Parte inferior/media	En torno a 75	12
Centradas	1/6	1/12	No

#### Observaciones

El texto se mete prácticamente en medio de la pantalla, una situación que no debería ser la natural. Letra grande y textos muy legibles.

Como se observa, existe una clara y evidente ausencia de un estándar que pueda considerarse básico de cara al subtulado de videojuegos. Cada título se rige por sus propias normas, las cuales vienen fijadas por el diseño técnico de la arquitectura visual del juego, unas restricciones que los traductores nunca podrán violar para adaptarse mejor a las conveniencias de cada situación concreta. No en vano, cada frase es un mundo y cada

momento de una aventura requiere enfoques, matices o características concretas. Pero este ideal normalizador es prácticamente imposible de plasmar en el videojuego, ya que la forma de trabajar es, como ya comentamos, distinta a la que es habitual en otros medios audiovisuales.

## PROBLEMAS DEL SUBTITULADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Son numerosos los problemas con los que se puede encontrar el subtulado en el mercado de los videojuegos, y muchos de ellos ya los hemos ido comentando en las páginas anteriores, aunque a continuación los recogeremos para establecer los puntos problemáticos y buscar posibles vías de mejora. Para empezar, lo más destacable es, como casi siempre en el sector, la falta de madurez del mismo que le impide dar ese salto cualitativo que el público ya le está exigiendo.

Los distintos estudios, con sus creativos y programadores, están compuestos fundamentalmente por gente joven, simples amantes de los videojuegos que han demostrado su habilidad con un ordenador, han desarrollado una buena idea y se han hecho con un hueco en un sector complicado y competitivo. Como tales, suelen preocuparse fundamentalmente, y como es lógico, de lo que les atañe más directamente, es decir, crear un videojuego que ofrezca las características que espera el gran público: un argumento, un apartado técnico y una jugabilidad al nivel más alto de calidad que se pueda conseguir. Se encierran durante meses (y años) en sus estudios para crear un imaginario del producto que tienen en mente, pero en la que poca o nula relevancia tiene el subtulado, ni siquiera en inglés.

A día de hoy, con el doblaje a la orden del día, los estudios crean el título tal y como les gustaría disfrutarlo, utilizando una técnica que permite una mejor inmersión en la producción y que no distrae la atención. Los subtítulos se añaden en segunda instancia, simplemente adaptándolos a la duración de la pista de audio original, por lo que se acomodan de cualquier manera en la pantalla; a primera vista, en muchas producciones parece que se cumple un trámite necesario que no es del agrado de los programadores, y como es lógico, cada desarrolladora utiliza un estilo propio sin someterse a ningún tipo de restricción más que la que cada una desee ponerle a su creación: «Having subtitles in games should not be one of those things which are added in "because everyone else is doing so" or at the "last minute" but instead as something which can enhance the player experience» (Griffiths, 2009:4).

Como es lógico, esto repercute en la labor traductora, ya que cuando ese subtítulo, metido a la fuerza en muchas ocasiones, se presenta en pantalla en español, la percepción del usuario receptor es de problemas en la propia labor traductora, sin percibir que esa imposición de varias líneas en pantalla, exceso de caracteres o tiempos ínfimos de lectura viene predeterminada en la mayoría de los casos del título original. En este aspecto, y defendiendo la necesidad de darle al sector un último impulso hacia la madurez, lo ideal sería concienciar a los estudios para que tuviesen en cuenta el subtulado como una parte crucial de la localización del producto, tanto para el lanzamiento en otros mercados como para facilitar el entendimiento a las personas con minusvalías auditivas.

Otro problema crucial es el alejamiento del traductor con respecto al producto que se está creando. Este tema ha sido motivo de debate en infinidad de ocasiones, ya que afecta a todas las áreas del juego, pero es inevitable nombrarlo en este caso. Muchas veces, el traductor ignora si el texto con el que trabaja aparecerá en un cuadro, es un subtítulo

o pertenece al doblaje (en el caso de este último se suele indicar); de hecho, es muy posible que ni siquiera sean secuencias seguidas y completas en las que el diálogo pueda tener sentido y establecer una línea comunicativa clara a la que aferrarse y conseguir dar pinceladas más apropiadas a cada frase de la conversación. Ciertamente es que las desarrolladoras permiten a los traductores realizar preguntas sobre casos concretos y les ofrecen materiales de referencia, pero no es lo mismo que estar dentro del producto y habitar la imagen, es decir, saber en todas las fases del proceso de localización dónde, cómo y cuándo va cada cosa, comprender con qué objetivo y llegar a formar parte del universo recreado en el juego del mismo modo en que lo hacen los propios creadores. Esto, como es lógico, repercute negativamente en la traducción y se refleja en la pantalla del usuario cuando las cosas no tienen una concordancia o un sentido que deberían tener. Por poner un ejemplo extremo de esta situación, en *Red Dead Redemption* (2010) es posible que a los traductores se les envíen los subtítulos ingleses del juego, pero el alejamiento con respecto al producto ha provocado el desconocimiento de que parte de los personajes eran mexicanos, de tal forma que en el original (el juego no ha sido doblado) estos hablan en español mientras el resto de los personajes lo hacen en inglés; así, en la versión final que llegó a nuestro país, lo que se oye en el doblaje y lo que se subtítulo no es lo mismo. Aunque se mantenga la misma idea e idéntico mensaje, la forma es distinta pese a tratarse de una misma lengua, y un nativo de dicho idioma (en cualquiera de sus variantes) se percata al instante de dicha incongruencia.

También es preocupante el tema de la sincronía, algo que nunca se tiene en cuenta. Si bien lo ideal del subtítulo es que los textos salgan a la par que los personajes hablan, de forma ordenada y coherente, manteniendo el subtítulo entre 4 y 6 segundos en pantalla, en los videojuegos es habitual que se aproveche todo el hueco en pantalla para presentar tanto texto como sea posible y ofrecer toda la información, como si de un guion completo se tratase. Esta dinámica es perjudicial para el usuario, que puede o llevarse una sorpresa del argumento antes de que esta ocurra (acompañada del impacto musical y visual típico de estas situaciones), o bien saturarse ante la ingente cantidad de texto presentado y verse obligado a salir del baño de imágenes para buscar algo en lo que entretener su mente hasta que deba volver a interactuar con el personaje. Esto provoca que se pierdan pistas, comentarios y mensajes de vital importancia para avanzar en el juego, además de que no se consigue trasladar correctamente al usuario la intención original de los creadores. Este punto es uno de los más conflictivos, ya que es prácticamente imposible, con el modelo actual, solventar ese problema de la sincronía y adaptar los subtítulos a unos tiempos determinados en pantalla. La presencia del código de tiempo y del ajustador de subtítulos es testimonial en este tipo de producciones, donde se opta por lo más práctico y lo que mejores resultados dé de forma inmediata, motivado también por la exigente inmediatez que rodea al sector en todos y cada uno de sus aspectos.

Por último, el subtítulo en los videojuegos no es un recurso solo para las secuencias de vídeo (muchas de ellas bien podrían ser películas en sí mismas), sino que se convierten en un elemento que acompaña al usuario durante prácticamente toda la aventura, de tal modo que es probable que los subtítulos se presenten de distinta forma a lo largo del juego. Si es difícil llegar a encontrar un estándar de presentación en una sola producción, mucho más lo es lograrlo en todos los títulos de una compañía, o incluso en todo el sector de los videojuegos, más cuando a esto hay que sumarle que las pantallas son diferentes (de televisores de alta definición para PlayStation 3 y Xbox 360 a las comparativamente diminutas pantallas de Nintendo DS o PSP), por lo que acabamos con un inevitable baile

de subtítulos que repercute en última instancia en el jugador y su percepción del título en cuestión.

Como se puede observar, son demasiadas las barreras técnicas que impiden afrontar el subtítulo siguiendo una norma o, si acaso, unas directrices de trabajo similares a las que se emplean en el subtítulo de cine y televisión. No obstante, se antoja necesario crear unas bases estandarizadas que se asienten en el mercado y, lo más importante, que se sigan moldeando y adaptando según evolucione la tecnología y se cuente con nuevas herramientas a disposición tanto del usuario como de los creativos. Y sobre todo, que se trabaje codo con codo entre los estudios de traducción y los estudios técnicos; la creación y desarrollo de videojuegos es una carrera que se está instaurando cada vez más en las diferentes universidades de España y el mundo, por lo que la colaboración entre ambas ramas debe ser simbiótica para sedimentarse mutuamente y formar a los futuros profesionales de tal modo que todos los que participen en el sector sean conocedores de las necesidades y formas de trabajo ideales en el cómputo global, sin limitarse solo al aspecto textual o al aspecto técnico.

Sin embargo, no todos los usuarios (sean consumidores, prensa especializada, desarrolladores o miembros de una compañía) están concienciados ante la necesidad de una norma. De los expertos con los que se ha podido hablar durante el presente estudio, solo el 60% defienden la instauración de una norma, el resto asegura que es mejor dejar libre la creatividad de los estudios y que doten a cada producción de su propia firma y sello. En nuestra percepción, creemos que una cosa no está reñida con la otra, ya que lo que se defiende es conseguir una colaboración dentro de un estándar que sea amoldable a las propias situaciones y características de cada producto, medio, formato y modo de presentación, con el fin de evitar el caos actual y que, salvo pequeños matices puntuales, el subtítulo que se le presente al usuario en pantalla sea fácilmente reconocible y aceptado, que no se convierta en una nuevo desconocido cada vez que se cambie de juego.

Y no hablamos solo a nivel de ocio. El subtítulo también tiene un fuerte valor educativo en el aprendizaje de lenguas, al igual que antes que los videojuegos lo tuvieron las cintas de vídeo y los DVD. De hecho, en su estudio sobre el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de los medios, Kuppens (2010) destaca que los videojuegos (banda sonora en inglés, subtítulos en holandés) fueron de gran importancia para que los niños y jóvenes holandeses aprendiesen la lengua original, destacando aquellos que más tiempo pasaban con los videojuegos. Algo similar a lo que comentábamos que sucedía en España en los primeros tiempos, cuando el juego llegaba en inglés, presentando unos subtítulos y/o cuadros de texto que se convertían en la forma de comunicar la información al usuario superando las limitaciones técnicas de la época; muchos de los usuarios de videojuegos de antaño aseguran haber mejorado su conocimiento del inglés gracias a los productos en el idioma anglosajón. Aunque nos centremos ahora en el aspecto idiomático, cada vez son más los estudiosos que destacan la importancia de los videojuegos en el aprendizaje de distintos campos del conocimiento humano:

Aparentemente, los jóvenes a los que les gustan los videojuegos y los programas electrónicos de ordenador aprenden actividades como pilotar aviones, conducir coches veloces, construir barrios y practicar medicina o veterinaria. Pero no se trata solo de eso; se ha comprobado que, además de ampliar los horizontes visuales

y de los sentidos en general, aprenden también a identificar los factores más importantes, así como a descartar los secundarios (Punset, 2010: en red).

Tal es así que el propio Eduard Punset destaca que un gran cirujano del Beth Israel Hospital asegura utilizar exactamente la misma coordinación entre la vista y los movimientos de la mano cuando opera que cuando juega a videojuegos. Y es que como destaca Marc Prensky (2006), es habitual que los padres afirmen que los hijos no sepan concentrarse y prestar atención a lo verdaderamente importante, pero es un error de sabiduría arcaica, ya que el problema es que los jóvenes actuales no focalizan su atención en los antiguos mecanismos de aprendizaje, sino que se abren a las nuevas tecnologías con una mayor facilidad al percatarse de su, en principio, presentación más completa de la realidad. Tal y como los denomina Punset, estamos ante una generación de «nativos digitales» que están aprendiendo las aptitudes necesarias para sobrevivir en las sociedades del mañana.

Como es lógico, y centrándonos en el campo que nos ocupa, si los videojuegos pueden ser útiles de cara a educar a los jóvenes en diversas áreas de la coordinación física y el conocimiento, es evidente que se convierten también en los herederos del vídeo a la hora del aprendizaje de idiomas. Las propias compañías de videojuegos son conscientes de este potencial educativo, y Sony ha lanzado para su portátil PSP desde traductores automáticos a diversas lenguas que leen la frase introducida en otro idioma para que el interlocutor la escuche de forma nativa, hasta juegos completos enfocados al aprendizaje de idiomas como *Play English* (2010).

Así pues, el subtítulo es importante a varios niveles:

- Facilita la comprensión de las personas con discapacidades auditivas, y por tanto se convierten en una forma de ofrecer accesibilidad a esta modalidad de ocio electrónico a un grupo de usuarios bastante amplio. Aunque se desconoce la cifra exacta, el profesor Adrian Davis del British MRC Institute of Hearing Research estima que el número de personas que sufrirán una pérdida de audición superior a 25 dB será de más de 700 millones de personas para el año 2015 (Traynor, 2011).
- Permite que el usuario refuerce la información, aun cuando el juego esté también doblado, evitando posibles ruidos e interferencias sonoras del mundo exterior.
- Facilita la comprensión del usuario cuando el doblaje está en la lengua original, permitiéndole comprender más fácilmente lo que está ocurriendo en pantalla.
- Se convierte en un buen método de aprendizaje de idiomas, más con los juegos actuales que permiten seleccionar las lenguas deseadas de voces y subtítulos de forma independiente.

Tal y como se ha destacado ya, es preciso establecer unas bases que puedan funcionar en todos los juegos y para todos los públicos, ya que a día de hoy el 95% de los videojuegos cuenta con subtítulos y el caos es total y absoluto.

The problem I have with subtitles in video games is that there does not appear to be any guidelines that developers follow. As a result of this, I often come across some which I cannot read due to color clash, or they are too small, or a number of other problems (Griffiths, 2009:1).

## **PARTICULARIDADES INTRÍNSECAS AL SUBTITULADO DE LOS VIDEOJUEGOS**

Aparte de lo comentado hasta ahora, hay que tener en cuenta unas particularidades que son inherentes a los videojuegos y que es preciso recordar a la hora de crear unos subtítulos. Son fundamentalmente aspectos técnicos en los que el traductor nunca va a tener un papel que jugar, pero que el usuario reclama y, por tanto, se debe tener en cuenta a lo largo de todo el proceso de creación del subtítulo:

- Poder activar o desactivar los subtítulos: no son pocos los juegos que presentan por defecto subtítulos y no se le pueden sacar. Aunque la mayoría de las producciones, a día de hoy, ofrecen un selector, es importante que el usuario pueda elegir entre si desea ver esos subtítulos o no.
- El botón de pasar texto: hay ocasiones en las que los subtítulos y los diálogos se pueden pasar, saltando a la frase siguiente (tanto el doblaje como el subtítulo). Abundantes juegos emplean el mismo botón para pasar los subtítulos que para realizar selecciones, las cuales se pueden presentar de forma directa al final del diálogo y sin darle al usuario tiempo a reaccionar, viéndose muchas veces obligado a admitir una decisión no deseada. Lo ideal en este aspecto sería que se tratase de un botón distinto al de aceptar; por ejemplo, en Xbox 360 el botón de aceptar suele ser en la mayoría de los juegos el A, así que el pasar subtítulos podría situarse por ejemplo en B, un botón tradicionalmente menos utilizado.
- Poder seleccionar la velocidad: esto no afecta a las secuencias de vídeo, sino a los textos que aparecen *ingame*. Los usuarios desean poder ajustar la velocidad de aparición del texto de forma automática según sus necesidades. Principalmente, se trata de cuadros de texto en los que si este aparece lentamente puede llegar a desesperar a los jugadores más impacientes o a aquellos que tienen prisa y deben dejar de jugar.
- El interfaz: como hemos comentado varias veces ya, durante los diálogos *ingame* hay que tener muy en cuenta la interfaz del jugador que invade la pantalla con información y datos de diversa índole y ubicación. En esos casos, es preciso que el subtítulo se adapte lo mejor posible al espacio disponible sin resultar intrusivo sobre los elementos jugables.

## **EL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: UN TRABAJO EN EQUIPO**

Si algo ha quedado demostrado con la exposición de los apartados anteriores es que para mejorar el subtitulado en el mundo de los videojuegos, un caos en el que nada parece tener sentido, es preciso trabajar en equipo desde los estudios de traducción y los estudios de creación de videojuegos.

Traductor y desarrollador deben ser una unidad con el objetivo último de ofrecer un producto lo más perfecto posible al usuario, y el subtitulado, aunque no se le esté dando la importancia que merece, sí que juega un papel fundamental en este terreno: ayuda al usuario a comprender mejor los acontecimientos que se le presentan en pantalla cuando no hay doblaje; son necesarios para que las personas con discapacidades auditivas tengan acceso a los juegos; y son una gran ayuda para el aprendizaje de otras lenguas a través de los videojuegos.

No obstante, hace falta que el sector llegue a ese estado de madurez en el que deje de ser, a todos los efectos, un entretenimiento ligero y adquiera la ya habitual imagen de grandes producciones, títulos familiares y para todos los públicos, con un gran abanico de posibilidades ante sí. Las directrices que hemos indicado para el subtulado de videojuegos solo pueden llegar a ser válidas si se colabora entre el apartado textual y el técnico, y para eso, es fundamental que ya durante la formación de los profesionales de ambos campos se realice una especialización adecuada con algunos conocimientos mínimos del otro terreno, así como la relación simbiótica que hay entre ambas ramas de conocimiento, por muy distantes que puedan parecer entre sí.

Porque más allá del aspecto técnico, los traductores de videojuegos suelen tener un desconocimiento total del tipo de productos con los que trabajan, aceptando como reales las normas de la traducción audiovisual tradicional, la traducción literaria o incluso la traducción jurídica, y el choque es tal que no saben reaccionar ante la infinidad de complejidades que no dejarán de surgir durante el proceso de traducción del juego. Algo que, como decimos, se podría solucionar con una especialización o con nociones generales durante la propia formación de los traductores, con las miras puestas en el ideal del «traductor total» que pueda ser capaz de resolver todo tipo de vicisitudes posibles.

Con una adecuada formación de los profesionales y una estrecha colaboración entre ambas ramas de conocimiento, a buen seguro que el subtulado se irá asentando en unas normas o convenciones básicas a partir de las cuales se irá tejiendo el resto de la historia que se narra a través de la pantalla.

## BIBLIOGRAFÍA

- DAN (2010) «Dubbing vs. Subtitling: The Great Video Game Debate», en el blog de *Accredited Language*, [Online]. Disponible en <http://www.alsintl.com/blog/dubbing-subtitling/>. (Consultado el 09/09/2015).
- DÍAZ CINTAS, J. (2001) *La traducción audiovisual: el subtulado*. Salamanca: Almar.
- DÍAZ CINTAS, J. (2003) *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español*. Barcelona: Ariel Cine.
- DÍAZ MONTÓN, D. (2011) «La traducción amateur de videojuegos al español». *TRANS*, 15: 69-82. Disponible en: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/69-82.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf). (Consultado el 09/09/2015).
- DUNNE, K. (2006) *Perspectives on Localization*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- FRASCA, G. (1999) «Ludology meets Narratology: Similitudes and differences between Videogames and Narrative», *Parnasso* 3: 365-371. Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. (Consultado el 09/09/2015).
- GRIFFITHS, G. (2009) «Subtitles: Increasing Game Accessibility, Comprehension», [Online]. Disponible en: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles\\_increasing\\_game\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles_increasing_game_.php). (Consultado el día 12/04/2012).
- IVARSSON, J. (1992) *Subtitling for the media*. Estocolmo: TransEdit.
- KENT, S. L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Three Rivers Press.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2010) «La traducción, un factor clave», *Meristation*. [Online]. Disponible en: [http://www.meristation.com/v3/des\\_articulo.php?id=cw4b519f8f7bae8&pic=GEN&idj=&idp=](http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw4b519f8f7bae8&pic=GEN&idj=&idp=). (Consultado el 09/09/2015).



- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2015) *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.
- MURRAY, J. (2004) «From Game-Story to Cyberdrama», *The Electronic Book Review*. [Online]. Disponible en: [www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic](http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic). (Consultado el 09/09/2015).
- NewZoo (2013) «Global Games Market Report Infographics» [Online]. Disponible en: <http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/>. (Consultado el 09/09/2015).
- SILICONERA (2010) «Asuka Langley Says Games Industry Pays More For Voiceover Work», [Online]. Disponible en: <http://www.siliconera.com/2010/08/12/asuka-langley-says-games-industry-pays-more-for-voiceover-work/>. (Consultado el 09/09/2015).

