

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
Facultad de Traducción e Interpretación

Trabajo de Fin de Grado
Doble Grado: Traducción e Interpretación Inglés-Alemán, Inglés-Francés
2023-2024

**La accesibilidad en la localización de videojuegos:
un estudio contrastivo entre
*Pokémon: Espada y Escudo y Genshin Impact***

Autora:

Beatriz Álamo Rodríguez

Tutor:

José Jorge Amigo Extremera

INFORME DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTAR EL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

DATOS DEL TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

PRIMER APELLIDO: AMIGO	SEGUNDO APELLIDO: EXTREMERA	NOMBRE: JOSÉ JORGE
---------------------------	--------------------------------	-----------------------

DEPARTAMENTO: DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA MODERNA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN	CENTRO: FACULTAD DE FILOLOGÍA
---	----------------------------------

AUTORIZA:

La presentación del Trabajo de Fin de Título:

La accesibilidad en la localización de videojuegos: un estudio contrastivo entre *Pokémon: Espada y Escudo* y *Genshin Impact*

realizado por:

PRIMER APELLIDO: ÁLAMO	SEGUNDO APELLIDO: RODRÍGUEZ	NOMBRE: BEATRIZ
---------------------------	--------------------------------	--------------------

Las Palmas de Gran Canaria, a 24 de mayo de 2024
Firma del Tutor del Trabajo

Fecha de Entrega de la Autorización y del
ejemplar del Trabajo de Fin de Título

24 de mayo de 2024

SRA. DECANA DE LA FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Se deberá entregar solo una copia digital del TFT (**SIN** copia en papel) en formato PDF en el campus virtual.
2. **IMPORTANTE:** No se debe enviar esta autorización por separado, para que el tutor la firme, y después insertarla en el trabajo, sino que debe enviarse a la firma del tutor ya insertada en la copia del TFT, justo entre la portada y el resto del TFT.

RESUMEN

El presente trabajo se centra en la integración de medidas de diversos campos de la accesibilidad universal en la localización de videojuegos a través de un análisis contrastivo entre dos entregas de gran difusión e importancia internacional: *Pokémon: Espada y Escudo* (2019) y *Genshin Impact* (2020). El fin de este estudio se centra en evaluar las medidas presentes en ambos juegos, contrastarlas y extraer las destrezas y flaquezas de cada uno para ofrecer propuestas de posibles mejoras. Para ello, se plantea una rúbrica de evaluación de medidas de accesibilidad basada en varios parámetros del *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores* (ONCE 2023), además de otras medidas estrechamente vinculadas a la comunicación y mediación lingüística. La rúbrica se organiza en cuatro niveles: lingüístico, visual, auditivo y de estructuración narrativa, siempre con un enfoque centrado en la mediación y comunicación con el jugador. Tras una exposición del análisis, los resultados parecen apuntar a la presencia de traducciones con elementos poco accesibles en español, además de una falta considerable de medidas de accesibilidad visual y auditiva que ya se han empleado en otros videojuegos con anterioridad y de cuya presencia podrían beneficiarse ambos títulos enormemente.

Palabras clave

Accesibilidad, localización, videojuegos, Pokémon: Espada y Escudo, Genshin Impact

ABSTRACT

This Degree Final Project focuses on the integration of accessibility measures pertaining to different areas of this particular discipline in video game localization. It aims to do so based on the comparative analysis of two internationally renowned video games: *Pokémon: Sword and Shield* (2019) and *Genshin Impact* (2020). The goal of this project centers around evaluating the measures present in both games, contrasting them and drawing out the strengths and weaknesses of each to attain a general consensus regarding possible improvements. To do so, the project proposes an accessibility measure assessment model based on several parameters found in the *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores* (ONCE 2023), as well as other measures that are deeply linked to communication and interlinguistic mediation. The assessment model is organized in four different sections: linguistic, visual, auditive and narrative structure, always centered around communication and mediation with the player. The results from the analysis seem to indicate that the spanish translations of the games possess elements that make them inaccessible, and there is a severe lack of visual and auditive accessibility measures that are already present in other older games and from which both titles could benefit enormously.

Keywords

Accesibility, localization, video games, *Pokémon: Sword and Shield*, *Genshin Impact*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS.....	3
2.1. LA ACCESIBILIDAD UNIVERSAL.....	3
2.1.1. La accesibilidad en los videojuegos.....	4
2.1.2. La accesibilidad visual.....	6
2.1.3. La accesibilidad auditiva.....	8
2.1.4. La accesibilidad cognitiva.....	10
2.2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.....	12
2.2.1. Contextualización histórica.....	13
2.2.2. El proceso de localización: de la preparación al testeo.....	14
2.2.3. La accesibilidad en la localización de videojuegos.....	16
3. EJERCICIO PRÁCTICO: la accesibilidad en Pokémon: Espada y Escudo y Genshin Impact.....	17
3.1. Materiales.....	17
3.1.1. Pokémon: Espada y Escudo.....	17
3.1.2. Genshin Impact.....	18
3.2. Método y rúbrica de análisis.....	18
3.3. Resultados y discusión.....	20
3.3.1. Nivel lingüístico.....	20
3.3.1.1. Análisis léxico-sintáctico.....	20
3.3.1.2. Nombres de los personajes.....	25
3.3.1.2. Otras medidas accesibles: traducción y subtulado.....	26
3.3.2. Nivel visual.....	28
3.3.2.1. Diseño de entornos textuales.....	28
3.3.2.2. Iconografía y códigos de color.....	31
3.3.2.3. Diseño visual de personajes.....	32
3.3.2.4. Escenarios y eventos.....	34
3.3.2.5. Notificaciones en pantalla.....	34
3.3.2.6. Otras medidas: preajustes, personalización e interpretación a LSE.....	34

3.3.3. Nivel auditivo.....	36
3.3.3.1. Doblaje.....	36
3.3.3.2. Audiodescripción y medidas de texto a voz.....	37
3.3.3.3. Personalización y preajustes.....	38
3.3.4. Estructuración narrativa y personajes.....	38
4. CONCLUSIONES.....	40
5. BIBLIOGRAFÍA.....	42
6. ÍNDICES.....	45
7. ANEXOS.....	46

1. INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos está cambiando y cada vez hay más interés en desarrollar videojuegos con mayor variedad y calidad de medidas de accesibilidad, como se demuestra con la presencia de una categoría dedicada enteramente a la innovación en accesibilidad en los premios anuales de reconocimiento internacional The Game Awards, que han premiado los juegos más novedosos en el campo como *Forza Motorsport* (2023) o *God of War: Ragnarök* (2022). Sin embargo, aún, tal y como señala Brugat (2021: en línea), «en países como Japón la accesibilidad no suele tenerse muy en cuenta y la mayoría de los juegos desarrollados en el país nipón carecen de ninguna opción que vaya más allá de los subtítulos». Por ello, sigue siendo pertinente hacerse eco de la creciente necesidad de la accesibilidad universal en los videojuegos para que se trabaje hacia el acceso global de todas las personas a este medio audiovisual.

Decidí decantarme por la accesibilidad en la localización de videojuegos debido a que, en la actualidad, considero que existe una gran falta de formación y concienciación sobre ella por parte de jugadores y desarrolladores de todo el mundo. Haber realizado una estancia en la Universidad Johannes-Gutenberg en Alemania y cursado asignaturas específicas de medidas accesibles como la audiodescripción y el SpS, además de haber formado parte de los cursos ofrecidos por la ULPGC en interpretación hacia LSE me ha animado a querer crear un puente entre la localización de videojuegos y la accesibilidad como medio de integración para grupos sociales que se enfrentan a constantes barreras audiovisuales.

El presente Trabajo de Fin de Título tiene como objetivo principal determinar los aspectos y medidas accesibles presentes en dos videojuegos de gran renombre a fecha de la publicación de este trabajo: *Pokémon: Espada y Escudo* (2019) y *Genshin Impact* (2020), además de hacer sugerencias sobre aquello que falta y que podría sumar a la experiencia de juego y proponer posibles soluciones a estos problemas. Para ello, nos serviremos de una rúbrica de evaluación realizada a partir de algunas de las medidas de accesibilidad definidas en el *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores* (ONCE 2023), además de otros aspectos relativos a la traducción y comunicación.

Este trabajo se estructura en un apartado teórico en el que se abordan, por un lado, los fundamentos de la accesibilidad universal como concepto y su relevancia para

la vida de las personas con discapacidad o problemas de acceso a la información. Se aplica, posteriormente, el concepto de la accesibilidad universal al desarrollo de videojuegos con vistas a crear productos más accesibles. A partir de esta idea general, esta noción se desglosa en tres ramas principales: la accesibilidad visual, la accesibilidad auditiva y la accesibilidad cognitiva. Asimismo, se expone el estado actual en la industria de los videojuegos, sus principales medidas y ejemplos de videojuegos pioneros en sus respectivos campos. Por otro lado, se ofrece un recorrido por la localización de videojuegos, con una breve contextualización histórica y una explicación de cómo se desempeña según las pautas establecidas por Muñoz (2017). Finalmente, se dedica un apartado a la integración de la accesibilidad en otros trabajos de investigación acerca de la localización de videojuegos cuya metodología ha servido como modelo para el desempeño de este trabajo.

Tras este apartado teórico se encuentra el ejercicio práctico, en el que se presentan los materiales empleados (los dos juegos previamente presentados), además de la metodología que se ha seguido, es decir, el uso de una rúbrica de evaluación. A continuación, se muestran los resultados obtenidos del análisis siguiendo la estructura de la rúbrica en torno a los cuatro niveles de análisis principales: lingüístico, visual, auditivo y narrativo. Finalmente se exponen las conclusiones principales de todo el análisis, además de una serie de propuestas de mejora para el futuro de la industria. Al final del trabajo se encuentran los anexos pertinentes a imágenes, tablas y la rúbrica en cuestión.

2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS

A continuación, se presentan nociones teóricas propias del campo de trabajo de la accesibilidad universal aplicada al mundo de los videojuegos, con especial atención a la accesibilidad visual, auditiva y cognitiva. Posteriormente se trata la localización de videojuegos propiamente dicha, con una breve contextualización histórica seguida de una explicación del proceso de localización, características y retos de esta práctica. El último apartado de este capítulo trata de manera breve algunas aportaciones de los estudios de traducción que usan videojuegos como casos de estudio. Estas contribuciones han servido como apoyo para la realización de nuestro trabajo.

2.1. LA ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

Según la Organización Mundial de la Salud (2018: en línea), la discapacidad constituye toda «deficiencia, limitación en la actividad o restricción en la participación que pueda tener una persona a lo largo de su vida» que, por ende, altera sus experiencias con el entorno que le rodea y le diferencia de otras personas. La discapacidad, ya sea sensorial, motora o cognitiva, da lugar a una serie de necesidades para la persona afectada que conducen a la idea de la *accesibilidad universal* (Estupiñán y Martínez 2019: 325-326).

El concepto de la accesibilidad se recoge en la legislación española como una «condición previa para que las personas con discapacidad, hombres y mujeres, puedan vivir de forma independiente y participar plenamente en la sociedad en igualdad de condiciones», y, asimismo, debe entenderse como una «reafirmación (...) del aspecto social del derecho al acceso», según se recoge en el Boletín Oficial del Estado (2002). Así, según la *Ley 51/2003 de Igualdad de Oportunidades, No Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad* (2003), la accesibilidad universal se define del siguiente modo:

Condición necesaria para que todo producto, entorno y servicio pueda ser «comprensible, utilizable y practicable por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible».

Al llevar a cabo el planteamiento, por tanto, de un producto, entorno o servicio, se busca, desde la accesibilidad universal, un «diseño universal» para que cualquier persona pueda utilizarlo sin que este deba ser adaptado o diseñado de forma especial

(Pérez-Castilla 2012: 13). Así, las medidas de accesibilidad de un producto deben tenerse en cuenta desde el inicio de su desarrollo para dar lugar a un diseño más inclusivo de raíz, sin que este tenga que adaptarse después.

Sin embargo, la tecnología ha ido en un creciente y constante desarrollo en las últimas décadas, y las consideraciones acerca de la accesibilidad del pasado se están quedando cada vez más atrás. Es necesario que se vuelva a definir la accesibilidad como una condición que no abarque solamente el mundo físico en el que nos vemos envueltos, sino que vaya más allá y afronte la realidad virtual en la que las generaciones del presente están desarrollándose con cada vez más frecuencia, para así incluir también los medios de comunicación (prensa, televisión, radio, etc.) y las tecnologías actuales, como Internet, programas de *software* y videojuegos (Mangiron 2011: 55).

Enfocando la idea y objetivos de la accesibilidad hacia esta nueva perspectiva que tiene en cuenta las necesidades tecnológicas de las sociedades actuales, se debe tener en consideración el peso de la industria de los videojuegos y las aplicaciones de la accesibilidad en ella, pues cada vez existe una mayor implicación por parte de todos los sectores de la población (tanto jóvenes como adultos de cualquier edad) en ella.

2.1.1. La accesibilidad en los videojuegos

Según el Game Accessibility Special Interest Group (2004, en Mangiron, 2011: 56), la accesibilidad en los videojuegos es la capacidad que tienen los jugadores de consumir este producto audiovisual bajo condiciones que limitan su funcionamiento, ya sean limitaciones funcionales o discapacidades, como la visual, auditiva o aquellas relacionadas con el sistema motor. A su vez, Mangiron (2011: 56) afirma que esta definición incluye tanto a los jóvenes como a los más mayores, pues IGDA¹ propone un modelo de desarrollo de videojuegos «universalmente accesibles», en los que la edad y experiencia previa del jugador no tengan ningún tipo de influencia en su consumo del producto.

Hasta ahora, muchos de los videojuegos desarrollados desde el prisma de la accesibilidad se han creado con públicos muy específicos en mente, esto es, se tratan de juegos destinados a colectivos con necesidades funcionales y características concretas. Un caso específico es el de los juegos de audio pensados para las personas con discapacidad visual (Díez Alegre 2012: 156) como *A Blind Legend* (2015) o *The Vale*:

¹ Acrónimo con el que se conoce a IGDA LocSIG (Localization Special Interest Group), una organización sin ánimo de lucro dedicada al apoyo de desarrolladores de videojuegos.

Shadow of the Crown (2021). Sin embargo, un nuevo planteamiento de la accesibilidad debe apostar por el concepto de la accesibilidad universal ya previamente planteado: productos que cualquier jugador pueda experimentar sin importar las dificultades y necesidades particulares que pueda tener a causa de, entre otras circunstancias, una discapacidad (Estupiñán y Martínez 2019: 333).

Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004, en Estupiñán y Martínez 2019: 330) afirman que existen tres elementos fundamentales en los videojuegos: las mecánicas, las dinámicas y las estéticas. Las mecánicas componen los diferentes elementos de un juego, las dinámicas son la forma en la que los jugadores interactúan con las mecánicas y las estéticas son las respuestas emocionales que se tratan de evocar en el jugador con las dinámicas. Por ejemplo, en *Genshin Impact*, uno de los materiales de estudio de este trabajo, el personaje *Diluc* podría constituir una mecánica; su diseño visual, que permite al jugador aprender sobre el mismo, podría ser una dinámica y su estética sería la reacción emocional (aprecio, odio, indiferencia...) que este diseño suscite.

A la hora de diseñar videojuegos que tengan los principios de accesibilidad en mente, las mecánicas y dinámicas deben orientarse de forma que todas las personas, incluidas aquellas con una discapacidad, puedan entenderlas y recibir información a través de ellas. En esencia, estas personas deben poder evocar las mismas estéticas que las que experimentaría una persona sin discapacidad (Estupiñán y Martínez, 2019: 330).

Un último elemento esencial a tener en cuenta gira en torno a las decisiones artísticas que se tomen en el videojuego a la hora de diseñar a los personajes (actos, diálogo y apariencia), cuyos objetivos deben ser claramente representados y comunicados con la información (textual, visual o auditiva) necesaria. Esto es especialmente relevante cuando se toman decisiones sobre los gráficos, las animaciones, la cámara y los efectos de sonido. Todo esto debe ir acorde a la temática del juego (Estupiñán y Martínez 2019: 331), sin olvidar todo aquello que atañe a la interfaz de usuario (HUD). En este contexto, Estupiñán y Martínez (2019: 332) afirman lo siguiente:

[La interfaz de usuario] debe estar diseñada con un estilo que no entorpezca el ritmo con el que se desarrolla el juego. Normalmente se usará para transmitir información o sensaciones al jugador (...). Esto es algo muy valioso, pero no debe emplearse de modo excesivo, innecesario o invasivo.

A pesar de ello, Estupiñán y Martínez (2019: 333) recomiendan que el diseñador se centre en una discapacidad como público objetivo de su juego para hacerlo accesible y que de ahí intente serlo para otros segmentos si es posible, pues las mecánicas de juego propias del producto pueden ser todo un reto a la hora de implementar distintas medidas de accesibilidad.

Esta dificultad se debe, en gran medida, a lo complejos que resultan los distintos componentes esenciales a los videojuegos para obtener de ellos una experiencia completa y satisfactoria. Por ejemplo, los controles son cada vez más complicados de manejar, puede haber posibles barreras visuales o auditivas o su contenido textual puede ser muy difícil de entender para distintos perfiles de jugadores (López 2023: en línea).

2.1.2. La accesibilidad visual

Según la organización europea de las personas ciegas o con pérdida de visión, Euroblind (EBU: en línea), el término *discapacidad visual* se utiliza para designar tanto a personas ciegas como con problemas visuales en general. En otras palabras, la discapacidad visual engloba tanto a las personas que han perdido la percepción lumínica de forma parcial como a las que la han perdido de forma completa (Estupiñán y Martínez 2019: 326). La Organización Mundial de la Salud estima que existen al menos 2200 millones de personas que sufren de una discapacidad visual en todo el mundo (2023), de los cuales, solo en Europa, uno de cada 30 ciudadanos se ve afectado (EBU 2010: en línea). No obstante, aunque no queda realmente claro cuántas personas con discapacidad visual consumen videojuegos, se estima que un 40% de la población mundial forma parte de la comunidad global de jugadores (ONCE 2023: en línea).

Sin embargo, la propia naturaleza de los videojuegos es altamente visual, esto es, se transmite muchísima información a través de texto, imágenes y vídeo, y las personas con discapacidad visual se enfrentan directamente a una enorme barrera que les impide disfrutar de estos juegos. En este contexto, Larreina-Morales (2020: 6) afirma lo siguiente:

Los jugadores ciegos no reciben la información que se transmite visualmente. Los jugadores con baja visión tienen dificultades para identificar, leer y usar textos e iconos de tamaño pequeño. Los jugadores daltónicos no acceden a la información codificada con colores.

En los últimos años se ha observado un auge en la implementación de sistemas de accesibilidad visual con cada vez más características integradas, todo gracias a la creciente conciencia que han tomado los desarrolladores con respecto a su importancia. Estos sistemas permiten que aquellos jugadores con discapacidad visual también puedan disfrutar de estos videojuegos sin la necesidad de apoyo externo (ONCE 2023: en línea).

Entre algunos videojuegos líderes en el campo de la accesibilidad visual encontramos *God of War: Ragnarök* (2022), que ofrece una serie de herramientas para su navegación que otorgan una «considerable autonomía» a los jugadores ciegos, o el juego indie *1428: Shadows of Silesia* (2022), que permite al jugador detectar elementos en su camino mediante distintos sonidos (ONCE 2023: en línea). En otras entregas, como *Far Cry 6* (2021), se ofrecen medidas especialmente preparadas para personas con daltonismo que permiten resaltar todo aquello que es importante durante una partida, además de reconfigurar todos los colores del juego (Brugat, 2021: en línea).

El primer videojuego completamente accesible para personas con discapacidad visual es *The Last of Us Parte II* (2020) (ONCE 2023: en línea), que posee un menú con más de 60 opciones de accesibilidad en general. Esto lo convierte en un absoluto referente en el campo. Según AIEDI (2020: en línea), las principales medidas que conciernen a la accesibilidad visual comprenden lectores de pantalla, pantallas de alto contraste, señales de audio de combate y navegación, entre muchas otras.

Existen una serie de consideraciones que deben tenerse en cuenta a la hora de tratar la accesibilidad visual en un videojuego. Siguiendo las pautas establecidas por Estupiñán y Martínez (2019: 336) la configuración debe poder adaptarse a cada persona con discapacidad visual y a sus necesidades específicas a través de métodos modificables de altos contrastes y texto. Asimismo, se debe intentar comunicar toda la información posible de forma auditiva o táctil y hacer modificaciones sonoras.

La accesibilidad visual en otros medios suele tener como una de sus principales medidas, además, la *audiodescripción*, que puede definirse como una clase de «traducción intersemiótica que expresa los elementos visuales de forma oral para transmitir esa información a las personas que no tienen acceso al canal visual» (Larreina-Morales 2020: 2). Es común contemplar esta medida de accesibilidad en otros medios, como el cine, la ópera y los museos, para que las personas con una falta de acceso al canal visual también puedan disfrutar de ellos. Sin embargo, según esta misma autora, la audiodescripción es relativamente reciente y, a pesar de usarse en

otros medios audiovisuales, aún no se ha visto aplicada en el campo de los videojuegos. Esto ha llevado, en consecuencia, a las personas con discapacidad visual a recurrir a otras vías para poder consumirlos.

La audiodescripción podría aplicarse a las cinemáticas² de los videojuegos. Esto ha empezado a llevarse a cabo en los avances promocionales de algunos juegos, como *Far Cry 6* (2021) o *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), ya que su uso en escenas que necesiten de una reacción rápida por parte del jugador podría ser complicado, pero por ello podría empezar a integrarse en aquellos videojuegos con un gran componente narrativo o que se basen casi enteramente en texto. Entre ellos, se encuentran los juegos de aventura, los de rol o las novelas visuales (Larreina-Morales 2021: 12-13).

2.1.3. La accesibilidad auditiva

La accesibilidad auditiva en los videojuegos juega un papel crucial para todas las personas con pérdida de audición, que constituyen un 5% de la población mundial (aproximadamente 430 millones de personas). La pérdida de audición ocurre cuando el umbral de audición del oído afectado no supera los 20 decibelios, y esta puede darse desde un nivel leve hasta una sordera profunda. Además, los dos oídos pueden verse afectados y presentar problemas para oír una conversación (Organización Mundial de la Salud 2023: en línea).

Según Estupiñán y Martínez (2019: 332), «el sonido juega un papel emocional o de realismo muy importante, que puede marcar la diferencia entre una buena experiencia de juego o un fracaso». Consideramos que es cierto que el diseño artístico auditivo de un videojuego suma a la experiencia de consumo del producto y, por tanto, resulta tan importante como un adecuado diseño visual.

Ante una falta o complicación en el acceso a la información brindada de forma auditiva en un videojuego, se plantea el concepto del *subtitulado para sordos* (SpS) como medida de traducción accesible. El subtitulado para sordos se regula a través de la norma UNE 153010 (AENOR 2012), y se trata de una modalidad de traducción accesible. Valero (2020: 3) define este tipo de traducción accesible del siguiente modo:

Traslado entre distintas lenguas o entre modos (de oral a escrito) que tiene como resultado un texto escrito que debe reflejar lo siguiente: el contenido textual verbalizado, además de

² Las cinemáticas son secuencias de vídeo con un valor narrativo o descriptivo en las que no hay interacción con el jugador, o es muy limitada. (Larreina-Morales, 2021: 12-13)

quién y cómo se verbaliza, todos los sonidos y efectos sonoros y otros posibles elementos discursivos que puedan aparecer en otros idiomas.

El subtítulado para sordos se rige por una serie de normas que afectan al lugar en el que se colocan los subtítulos (abajo), la cantidad de líneas máxima (2-3) y caracteres por línea (37), la tipografía (fácilmente legible) y el tiempo en pantalla (que debe asegurar una lectura cómoda). Todo ello debe tener en cuenta otros elementos como los efectos de sonido, la información contextual, la identificación de los distintos personajes mediante el uso de colores, la música y otras particularidades del habla (Valero 2020: 4-7).

En resumidas cuentas, según Muñoz (2017: 30-31), desde el punto de vista de la accesibilidad, el subtítulado para sordos propio de la localización de videojuegos debe seguir una serie de pautas: la fuente debe ser sencilla, de un tamaño considerable y con un espaciado adecuado para una lectura más clara, además de ser de un color que no pueda confundirse con el contenido de su entorno. De igual forma, se debe evitar el uso de mayúsculas excepto cuando deba usarse estrictamente por motivos ortográficos.

A pesar de todas las pautas y reglas con respecto al subtítulado para personas con discapacidad auditiva que existen, según Méndez (2017, en Valero 2020: 8) para muchos estudios desarrolladores de videojuegos, el subtítulado no suele ser la prioridad a la hora de desarrollar un juego, lo que suele ir en detrimento del producto y la experiencia de los jugadores. Esto es debido a las necesidades específicas y a las decisiones artísticas de cada juego, que en ocasiones provocan que resulte complejo seguir las pautas y reglas del subtítulado, que se incluyen sin atenerse a ninguna de las normativas específicas del SpS.

Por su parte, la *interpretación en lengua de signos* es otra medida de accesibilidad auditiva relativamente reciente, puesto que se ha desarrollado en los últimos años (Bao Fente 2013: 3). Se emplea principalmente como apoyo a la independencia de la persona sorda en los servicios sociales y en entornos educativos, abarcando desde la infancia hasta la formación universitaria (Abril Martí 2002: 100). Lamentablemente, apenas se ha usado como medida en la industria de los videojuegos.

De acuerdo con Chansanchai (2022: en línea), el primer juego de reconocimiento a nivel internacional que ha implementado un sistema de interpretación a lengua de signos (incluyendo interpretación tanto a lengua de signos estadounidense como a lengua de signos británica) es *Forza Horizon 5* (2021), que además fue galardonado con el premio a innovación en accesibilidad de The Game Awards el

mismo año en el que fue lanzado. Para ofrecer una experiencia más inmersiva a los jugadores con discapacidad auditiva que hacen uso de la lengua de signos, el juego ofrece interpretación en más de 300 cinemáticas incluidas en el juego (Xbox 2022: en línea).

Según la directora del departamento de accesibilidad de Microsoft Jenny Lay-Flurrie (Chansanchai 2022: en línea), la interpretación a lengua de signos en los videojuegos supone un especial avance en la accesibilidad auditiva que, además, trae consigo una serie de retos a los que las empresas desarrolladoras de videojuegos deberán enfrentarse. La inclusión de este tipo de interpretación es fundamental para que muchas personas con discapacidad auditiva puedan entender todas las sutilezas lingüísticas y emocionales de la experiencia virtual en su lengua materna. Así, los usuarios de lengua de signos podrán disfrutar de una experiencia de juego más plena.

2.1.4. La accesibilidad cognitiva

El término *accesibilidad cognitiva* se utiliza con cada vez más frecuencia en todo tipo de medios para diferenciarse de las connotaciones tradicionalmente orientadas hacia la naturaleza física de la accesibilidad (Pérez-Castilla [CEAPAT] 2016: 14). Este tipo de accesibilidad puede definirse como «la propiedad que tienen aquellos entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos que resultan inteligibles o de fácil comprensión» (Belinchón 2014: 11) o, según el Diccionario Fácil de Plena Inclusión Madrid, se entiende como «la característica que tienen las cosas, los espacios o los textos que hace que los entiendan todas las personas» (Plena Inclusión Madrid 2020: en línea).

Según Plena Inclusión Madrid (2020: en línea), la federación de organizaciones de personas con discapacidad o del desarrollo de esa comunidad autónoma, el desarrollo de la accesibilidad cognitiva en España ha sido escaso y realmente ha habido que esperar a que las personas con discapacidad intelectual hayan conseguido un mayor ejercicio de sus derechos ciudadanos para que se comenzara a tratar sus dificultades de acceso a productos y servicios. A su vez, se alega que aún existen barreras inquebrantables a las que las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo se enfrentan a diario, normalmente referidas a «las habilidades relacionadas con el procesamiento de información» (FEAPS Madrid, en la actualidad Plena Inclusión Madrid 2014: 22). Por su parte, la legislación que existe no resulta lo suficientemente explícita, ya que, en la práctica, la accesibilidad cognitiva no ha sido considerada a la

hora de desarrollar e instaurar actuaciones relacionadas con la accesibilidad universal, tal y como afirma en la *Ley 6/2022, de 31 de marzo, de modificación del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social* (2022).

Desde el enfoque de la accesibilidad cognitiva, se trabaja hacia la garantía del derecho de autodeterminación e independencia de las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo para promover una mejor integración en la sociedad (Pérez-Castilla [CEAPAT] 2016: 16) a través de estrategias de mejora del espacio (señalización, localización de edificios...) para una navegación por el entorno más accesible y otras medidas fundamentales como la Lectura Fácil (Plena Inclusión Madrid 2020: en línea).

La Lectura Fácil, regulada por la norma UNE 153101 EX (2018), pionera a nivel global en cuanto a la regulación técnica de la práctica, tiene como objetivo la producción de textos fáciles de entender atendiendo a su contenido, lenguaje empleado y maquetación, entre otros aspectos (Plena Inclusión Madrid 2020: en línea). El Diccionario Fácil (en línea) la define como la «forma de escribir que sigue unas normas para que las personas con dificultades de comprensión lectora puedan entender lo que leen». Sin perjuicio de dejar atrás la constante evaluación de entornos físicos, la Lectura Fácil es la medida más usada en España concerniente a la accesibilidad cognitiva (Plena Inclusión Madrid, 2020: en línea).

Esta práctica no debe confundirse con el *lenguaje claro*, que regula si el texto es lo suficientemente claro en cuanto a su redacción, estructura y diseño como para que sus lectores puedan comprenderlo, según la Federación Internacional del Lenguaje Claro (en línea) (en adelante, PLAIN). Actualmente, PLAIN está desarrollando una norma ISO que pretende ofrecer una serie de directrices para la regulación del lenguaje claro. Estas se centran en aspectos «neutros» con respecto a la lengua de trabajo (orden lógico de la información, oraciones claras, técnicas de organización del documento, etc.) para que puedan aplicarse a cualquier lengua.

El lenguaje claro, a pesar de facilitar el entendimiento general del texto, no responde a las necesidades específicas de las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo o dificultades de comprensión lectora. En este terreno, la producción textual en Lectura Fácil implica la validación de personas con dificultades de comprensión lectora, con un mínimo de tres según la norma UNE 153101 EX (2018: 10).

Desde Plena Inclusión Madrid (2020: en línea) se plantea la aplicación de la Lectura Fácil como medida de accesibilidad cognitiva en los videojuegos para abrir sus contenidos y experiencias a un mayor público. Sin embargo, afirman, resulta necesario entender que los videojuegos no son meramente productos, sino que se componen de todo un entorno comunicativo. Por ello, para estimar si un videojuego resulta accesible desde una perspectiva cognitiva, no sólo debe aplicarse la Lectura Fácil, sino que debe analizarse si los mecanismos y dinámicas del videojuego, es decir, sus procesos, son lo suficientemente sencillos y comprensibles como para considerarse accesibles. Así, se contempla la accesibilidad cognitiva no sólo como una adaptación textual sino como un proceso comunicativo global y completo.

2.2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La *localización* (del inglés *locale*) hace referencia en sus raíces etimológicas al *lugar*, caracterizado tanto por su lengua como por su cultura (Scholand 2002: 5) y constituye, según Muñoz (2017: 12), un proceso que va más allá de la traducción propiamente dicha. Aunque el proceso traductológico (con sus respectivas estrategias y retos) se encuentra inherentemente presente en la localización, es preciso tener en cuenta que este proceso alude indudablemente a un concepto más amplio, dado que aún la adaptación lingüística y cultural de un material para su comercialización en un lugar diferente al de origen.

Por tanto, se debe entender la *localización de videojuegos* no solo como un proceso traductológico, sino de la siguiente forma (Muñoz 2017: 12):

Una adaptación completa del contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente.

Así, a través de este proceso, el producto final debe concebirse de acuerdo con las necesidades particulares de los potenciales consumidores del producto de destino (Scholand 2002: 4). Asimismo, al tratarse de una adaptación, el perfil del localizador debe demostrar una gran creatividad a la hora de plasmar las mecánicas propias del juego, como los diálogos, nombres, topónimos, entre otros matices (Loureiro Pernas 2007: 2). Este grado de creatividad se debe, en parte, a la necesidad por parte del localizador de emplear todo tipo de recursos literarios y estilísticos. Por esta razón, autores como Muñoz (2017: 13) acuñan el término *transcreación* para caracterizar el proceso traductológico de la localización.

En el proceso de transcreación, prevalece el impacto y reacción suscitada en el público sobre el propio significado del mensaje del texto meta, por lo que tiene muchas características en común con otras formas de traducción que se orientan hacia el receptor, como la *domesticación*, que supone la reducción de un texto en una lengua extranjera a los valores culturales de la lengua meta (Venuti 1995: 17). Así, se ha extendido el uso de este término para la traducción de nombres propios, juegos de palabras y referencias culturales. En este contexto, Zorrakin-Goikoetxea (2022: 49) indica que la transcreación de videojuegos también implica la adaptación gráfica, musical y técnica del juego en caso de ser necesario.

Para lograr enfrentarse correctamente a la tarea de la localización, además, Muñoz (2017: 180-181) afirma que el traductor debe tener presente la expectativa del jugador frente a la experiencia que le aporte el producto localizado. Por ello, es recomendable que haya recabado previamente esas expectativas de sus propias experiencias de juego. Por ejemplo, a la hora de traducir un videojuego de aventuras como es *Genshin Impact*, es conveniente que el traductor ya se haya familiarizado con las convenciones propias del género nutriéndose de otros juegos.

2.2.1. Contextualización histórica

Según Bernal-Merino (2011: 12-17), la práctica de la localización de videojuegos no surge a la par que la propia industria desarrolladora de entretenimiento interactivo. Durante la década de los setenta del siglo XX, cuando empezaron a existir los mercados en Estados Unidos (y, posteriormente, en Japón), los juegos normalmente solo se comercializaban de forma nacional. Los pocos que se enviaban a otros países cruzaban las fronteras entre naciones en la lengua original de desarrollo, que normalmente era el inglés o, en su defecto, el japonés. Esto se debe a que, generalmente, el volumen textual era ínfimo porque los juegos dependían de sus dinámicas de interacción con el jugador y no de sus textos para ofrecer sus experiencias de juego.

Se podría decir que el interés por parte de los desarrolladores japoneses en introducir sus productos en el mercado estadounidense fue uno de los detonantes de la localización de videojuegos, pues se empezó a hacer traducciones del japonés al inglés, como la del famoso *Pac-Man* (1980). Sin embargo, Muñoz (2017: 14-15) afirma que las localizaciones del japonés al inglés no se hacían adecuadamente y esto daba lugar a errores de traducción. Un ejemplo de esto es el caso de *Zero Wing* (1989), en el que una línea de diálogo decía lo siguiente: “*All your base are belong to us*”.

Durante los años ochenta, como comenta Bernal-Merino (2011: 12-17), comenzó a asentarse la industria de los videojuegos y se empezaron a traducir los manuales de uso y empaquetado de los juegos con el objetivo de que hablantes de otras lenguas también pudieran consumirlos. Las lenguas a las que se traducían eran normalmente el francés, el italiano, el alemán y el español (de ahí el acrónimo *E-FIGS* por los nombres de las lenguas en inglés), pues se priorizaron esos mercados ya que se estimaba que tendrían el mayor impacto económico en la industria.

A partir de los noventa, con el aumento del volumen textual de los juegos, comenzó a llevarse a cabo la *localización parcial*, en la que se traducían también los menús interactivos, los subtítulos de ciertas escenas (lo que supuso un gran avance en términos de accesibilidad para la comunidad sorda) y animaciones. Con el paso de la década, se introdujo la llamada *localización completa*, en la que también se localizaban los archivos de audio del juego, como es el caso del famoso *Baldur's Gate* (1998), de los primeros en experimentar una localización completa al español. Al final de la década, la industria había doblado sus ingresos, en gran parte gracias a la localización.

El avance de la globalización y el auge de los lanzamientos simultáneos en todo el mundo de los videojuegos, comúnmente llamados *sim-ship*, han afectado enormemente el proceso de localización. Así, ahora muchos juegos comienzan a ser localizados antes de estar terminados completamente con el fin de cumplir con los plazos establecidos. Esto ha supuesto para los localizadores una redefinición completa del proceso y, sobre todo, de cómo enfrentarse a él.

Actualmente, se ha pasado a considerar el concepto de la *localización profunda*, que pretende brindar una experiencia lo más inmersiva posible a sus jugadores mediante la combinación de las técnicas de traducción y adaptación clásicas con métodos que apelan al propio jugador y que van más allá de la lengua (customización de avatares de juego, historias con las que los jugadores se sientan identificados, etc.).

2.2.2. El proceso de localización: de la preparación al *testeo*

El proceso de localizar un videojuego, como ya se afirmó anteriormente (2.2.), trae consigo mucho más que una mera traducción de sus elementos textuales. Además, debe pasar por una serie de fases que se detallan brevemente a continuación, siguiendo las pautas que expone Muñoz (2017: 17-53).

En primer lugar, se debe llevar a cabo una internacionalización del código y la interfaz. Gracias a esto, a grandes rasgos, se prepara el código para la traducción de los

elementos textuales, se comprueban las imágenes e iconos desde una perspectiva cultural y se organizan los archivos pertinentes. Posteriormente, se debe preparar un *kit* de localización, en el que se incluyen los archivos de texto traducibles y posibles archivos de referencia y se elaboran los glosarios necesarios, que son fundamentales dada la alta densidad terminológica presente en los videojuegos.

A continuación, comienza el proceso de traducción de cadenas de texto y audio (si hubiera), que se ve muy afectado por el *sim-ship*. Esto repercute directamente en la efectividad de los traductores profesionales, dado que no se trata de guiones y textos definitivos y estos pueden ser modificados. Entre los elementos que se traducen se encuentran aquellos pertenecientes a la interfaz del juego (menús, mensajes de sistema, diálogos, etc.), los manuales y el empaquetado, entre otros.

Generalmente, las traducciones se hacen primero de la lengua de origen hacia el inglés de Estados Unidos, usándolo como *lengua pivote* sobre la que se traduce al resto de lenguas de trabajo. Esto se debe a la mayor cantidad de profesionales de la traducción que trabajan con el inglés y sus respectivas lenguas maternas (especialmente en lo relativo a todos los juegos provenientes de países como Japón). Las lenguas más comunes hacia las cuales se traduce son aún, hoy en día, las *E-FIGS*. No obstante, también se traduce a otras lenguas según las expectativas existentes en el mercado, como el chino o el ruso.

Asimismo, existe cada vez más debate con respecto a la traducción hacia el español y sus diversas variedades, ya que siempre se ha optado por una versión «neutra» del español como forma de apelar a todas las variedades de la lengua. Sin embargo, el registro comúnmente coloquial e informal presente en los videojuegos es muy difícil de emular sin adoptar particularidades de las variedades diatópicas de la lengua, y parece que cada vez hay más conciencia de la creciente necesidad de hacer distintas traducciones. Esto es especialmente notable en la saga de *Pokémon*, que, dada su difusión internacional, ha suscitado quejas de jugadores latinoamericanos debido a la presencia de expresiones tradicionales del español de España que no se adecúan a las variedades de la lengua de América Latina (Matas 2022).

En condiciones ideales, la revisión del texto traducido se realiza cuando ha finalizado completamente la fase de traducción, pero no siempre es así. La revisión puede ser de varios tipos: *profunda*, que tiene en cuenta en todo momento el texto original; *lingüística*, es decir, hecha desde una perspectiva monolingüe; o hecha por el propio traductor o por otro miembro del equipo (*revisión cruzada*).

Finalmente se implementan todos los recursos localizados al juego (gráficos, audio y texto) y se hace un control de calidad lingüístico a través de la figura del *tester*. Un *tester* es una persona encargada de jugar al videojuego como si se tratara de un consumidor ordinario y que da cuenta de los potenciales errores que surjan.

2.2.3. La accesibilidad en la localización de videojuegos

Se han desarrollado todo tipo de trabajos de investigación centrados en la aplicación de medidas accesibles en el desarrollo de videojuegos que han contemplado diversos resultados y en cuya metodología nos hemos basado para este mismo trabajo.

Por ejemplo, Martínez (2023: 1-5) realizó un análisis de tres videojuegos independientes de origen español (*Souldiers*, *Temtem* y *TAPE: Unveil the memories*) basándose en las medidas del *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores* de la ONCE (2023). En su trabajo, Martínez escogió tres juegos en una lista de los más destacados de 2022 de géneros diversos y llevó a cabo una evaluación. El objetivo principal de este trabajo fue discernir las medidas que se aplicaban de forma más común y cuáles serían fáciles de implementar. Los resultados mostraron una serie de tendencias: la regulación de volúmenes, elecciones de idioma y resolución de pantalla, entre otros, se usaban con mayor frecuencia, mientras que había 18 medidas que ninguno de los juegos cumplía. Con vistas al desarrollo de nuestro trabajo, podemos destacar de estas las siguientes: la repetición de últimos mensajes verbalizados, el uso tipografías alternas de fácil lectura, cambios en el tamaño de la letra, altos contrastes y la interpretación en lengua de signos.

Sánchez Aguayo (2022: 35) presenta un estudio con ciertos patrimonios comunes en lo que a la metodología de este trabajo respecta. Esta autora llevó a cabo un estudio contrastivo entre dos videojuegos de renombre; *The Last of Us II* y *Horizon Forbidden West*. En su estudio, analiza la calidad del subtítulo para sordos y de la audiodescripción. En este trabajo, se destaca la falta de audiodescripción de ambos, además de los problemas de contextualización necesarios para un adecuado SpS. Sánchez Aguayo (2022) subraya la necesidad de establecer normas específicas de subtítulo para sordos para los distintos tipos de medios audiovisuales e insta a que se elabore una norma de elaboración de SpS y de audiodescripción para que, poco a poco, la industria de los videojuegos resulte más accesible para todas las personas.

3. EJERCICIO PRÁCTICO: la accesibilidad en *Pokémon: Espada y Escudo* y *Genshin Impact*

En este capítulo se presentan los videojuegos en los que hemos basado nuestro análisis contrastivo de las distintas características y medidas accesibles (3.1.). Posteriormente, se detalla la metodología llevada a cabo y nuestra rúbrica de evaluación de la accesibilidad (3.2.). El último apartado se corresponde con los resultados de nuestro análisis, así como nuestras apreciaciones sobre los niveles establecidos en la rúbrica: lingüístico, visual, auditivo, estructuración narrativa y análisis de los personajes.

3.1. Materiales

Para el análisis, hemos tomado como base los dos videojuegos que se reseñan en a continuación (3.1.1. y 3.1.2.). Asimismo, hemos extraído un fragmento textual de aproximadamente 300 palabras en inglés y su correspondiente traducción al español en cada uno de ellos (ver anexos 1 y 2). Hemos procurado que estos sean diálogos, pues son muy habituales en ambos juegos y suponen una considerable cantidad de volumen textual (en comparación con otros tipos de texto como narraciones, por ejemplo). Estos diálogos se ambientan de forma similar: una figura que actúa como guía dentro de la historia que ayuda al jugador ofreciéndole una exposición de contenidos y conceptos de trasfondo. Estos textos han sido empleados principalmente para todo el análisis textual. Adicionalmente, hemos extraído un pequeño compendio de imágenes a través de capturas de pantalla en las distintas plataformas de juego empleadas: una Nintendo Switch Lite para *Pokémon: Espada y Escudo* y un ordenador portátil para *Genshin Impact*.

3.1.1. *Pokémon: Espada y Escudo*

Por un lado, primero hemos analizado *Pokémon: Espada y Escudo*, en particular la versión de *Pokémon: Espada*, publicado el 15 de noviembre de 2019 por Nintendo y *The Pokémon Company*, y perteneciente a la saga principal de *Pocket Monsters*. Este juego de rol de aventuras es la octava entrega de esta saga, que nació con el desarrollo original de los juegos de *Pokémon: Rojo y Azul*. De ella se han creado muchos otros

juegos secundarios o *spin-off*, además de cómics, series de televisión, películas y todo tipo de juguetes.

Pokémon: Espada y Escudo está ambientado en la región de *Galar*, inspirada en la actual Gran Bretaña, que cuenta con todo tipo de referencias culturales y folclóricas. Las entregas de *Pokémon: Espada y Escudo* presentan una historia de aventuras ambientada en el mundo de fantasía de Pokémon. El jugador protagoniza un viaje para enfrentarse al «reto de los gimnasios», un desafío en el que debe superar una serie de pruebas para reconocer su destreza como entrenador Pokémon.

3.1.2. *Genshin Impact*

Genshin Impact, desarrollado y publicado por la empresa HoYoverse, es el segundo videojuego que hemos estudiado. Este videojuego independiente fue lanzado el 28 de septiembre de 2020, poco después que *Pokémon: Espada y Escudo*. En la fecha de redacción del presente trabajo, este videojuego continúa siendo una de las entregas más exitosas de HoYoverse. *Genshin Impact* ha recibido adaptaciones de su historia en forma de un cómic digital publicado en plataformas populares como *WebToon*, además de una futura serie animada por el estudio Ufotable basada en su historia aún en desarrollo.

El juego está ambientado en el mundo fantástico de *Teyvat*. En él, cada nación se inspira en diversas culturas y países. Por esta razón, la variedad cultural representada por el diseño arquitectónico, los personajes y sus costumbres, la música y la historia resultan elementos fundamentales. Para el análisis de este juego, que sigue en constante desarrollo, nos centraremos en el contenido lanzado durante la publicación inicial del juego (2020), que engloba toda la nación de Mondstadt, su historia y personajes.

3.2. Método y rúbrica de análisis

Para llevar a cabo el análisis orientado hacia la accesibilidad y la localización de videojuegos, hemos creado una rúbrica de evaluación (véase el anexo 3). Esta rúbrica se basa, por un lado, en las medidas propuestas por el *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores* (2023), creado por el proyecto Ga11y de la Fundación ONCE. En él se recogen muchos de los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de desarrollar videojuegos desde la perspectiva de la accesibilidad. Además, hemos

incluido en la rúbrica categorías y cuestiones que no estaban presentes en el *Libro blanco* pero que seguían siendo pertinentes al análisis, especialmente todo aquello relacionado con el uso de la lengua en los juegos.

La rúbrica está estructurada en cuatro dimensiones bien diferenciadas: el nivel lingüístico, el visual y el auditivo, además de la estructuración narrativa. La tabla 1 presenta un resumen de la rúbrica, que puede consultarse en el anexo 3.

Nivel		Nivel	
<i>Lingüístico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Léxico, sintaxis, contenido y extensión • Nombres de personajes • Etiquetas identificativas • Recordatorios contextuales • Relectura de mensajes verbalizados • Avance de diálogos • Idiomas y traducción • Subtitulado para Sordos 	<i>Auditivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Doblaje • Audiodescripción • Medidas de texto a voz (y viceversa) • Modificación de volúmenes • Preajustes de accesibilidad auditiva
<i>Visual</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Entornos textuales • Iconografía • Códigos de color • Alto contraste • Diseño de escenarios • Representación de eventos • Notificaciones en pantalla • Preajustes de accesibilidad visual • Medidas de daltonismo • Presentación del HUD (<i>head-up display</i>) • Interpretación en lengua de signos 	<i>Estructuración narrativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Historia • Narrador • Personajes

Tabla 1. Resumen de la rúbrica de evaluación de accesibilidad

Como se presenta en la anterior tabla, en el nivel lingüístico nos centramos en cuestiones que tienen que ver puramente con el uso de la lengua y la gestión textual de

los videojuegos. Con el nivel visual, pretendemos analizar todo lo relacionado con los elementos gráficos del juego. El nivel auditivo aborda las medidas de accesibilidad auditiva en general y otras medidas de audio, como la audiodescripción. Por último, la estructuración narrativa trata todos los aspectos relativos a la historia y su desarrollo temático, el rol que cumplen los personajes en ella y cómo esta se presenta al jugador.

En cada categoría, hemos incluido todos los aspectos que se deben tener en cuenta para que el videojuego resulte accesible. En cada una de las categorías se plantean preguntas abiertas que nos permiten realizar nuestro estudio de forma fluida y con espacio a la subjetividad y a diferentes interpretaciones. Adicionalmente, tras enfrentarnos a las dificultades de organización de una rúbrica tan compleja, decidimos hacer otra más breve y sencilla dedicada exclusivamente al análisis de los personajes con el objetivo de ofrecerles a cada uno la atención individual necesaria. Esta rúbrica atiende a los criterios establecidos en nuestro estudio.

3.3. Resultados y discusión

En este apartado se presentan los resultados de nuestro análisis realizado sobre los videojuegos atendiendo a la estructura de la rúbrica. Con el objetivo de contrastarlos de forma exhaustiva, nuestras apreciaciones y sugerencias sobre cada uno de los materiales de estudio aparecen en el epígrafe correspondiente a cada nivel, en lugar de hacerlo por separado. Nuestra finalidad es, por ende, discernir si hay grandes diferencias en la implementación de las medidas de accesibilidad en ambos videojuegos.

3.3.1. Nivel lingüístico

3.3.1.1. Análisis léxico-sintáctico

En *Pokémon: Espada y Escudo*, la cantidad de información transmitida a través de texto es bastante reducida, de forma que la presentación de la historia al jugador no resulta abrumadora. Esto engloba tanto a los diálogos, que suponen el mayor volumen textual del juego, como a otras descripciones e instrucciones breves. Para el análisis léxico-sintáctico, hemos seleccionado un fragmento en el que Sonia, uno de los

personajes principales, interactúa con el protagonista tras descubrir unas estatuas antes ocultas que revelan información esencial acerca del trasfondo de la historia del juego.

En la versión inglesa (338 palabras) hemos detectado que, en cuanto a la extensión, cada intervención y línea de diálogo es corta, de unas 12,5 palabras de media en el fragmento analizado, y que la gran mayoría de las oraciones del texto siguen una estructura sencilla (sujeto-verbo-predicado), con muy poca presencia de elementos antepuestos y reestructuraciones sintácticas que puedan alterar este orden.

Dos tercios de las oraciones presentes son sencillas, compuestas por un solo verbo acompañado de elementos de generalmente corta longitud, mientras que solamente un tercio de las oraciones son compuestas. A su vez, de las oraciones compuestas presentes en el fragmento, la mayoría son oraciones subordinadas encabezadas por conectores como *that, when, so...* mientras que el resto de coordinadas se unen a través del conector de adición *and* u oposición *but*.

La terminología presente se reduce a nombres de localizaciones del juego (Ballonlea, Budew Drop Inn...) y conceptos específicos del mundo (Pokémon). Esta es, además, poco frecuente: solo aparecen 4 términos a lo largo de todo el fragmento, de los cuales 3 ya se han mencionado con anterioridad y con considerable frecuencia en la historia. Además, los términos se introducen a lo largo del juego de forma gradual y siempre acompañados de breves explicaciones de su significado.

No hay lenguaje informal o poético en el fragmento digno de mención. Lo más cercano a ello son expresiones cortas y cotidianas como *Yup!* o similares.

Debido a todos estos elementos, desde una perspectiva meramente sintáctica y léxica, el diálogo en inglés resulta lo suficientemente digerible y sencillo de seguir sin necesidad de hacer un esfuerzo adicional de entendimiento por parte del jugador.

En la versión española (320 palabras), el número de palabras tanto total como de la media de cada intervención disminuye ligeramente, con 11,5 en el fragmento analizado. La estructura general *sujeto-verbo-predicado* del inglés se respeta con una presencia de elementos que cambian esta estructura también muy poco pronunciada.

A diferencia de la versión inglesa, las oraciones simples solo ocupan un tercio del texto, mientras que las compuestas suponen dos tercios, generalmente debido a la naturaleza reacia de la lengua a las oraciones simples. Estas oraciones compuestas son principalmente subordinadas (un 80%), la mayoría de ellas relativas encabezadas por elnexo *que*, aunque también encontramos la presencia de otros nexos que dan pie a oraciones coordinadas como *y* o *pero*, que resultan más comunes en la versión inglesa.

La terminología empleada es la misma que en la versión inglesa, con la única diferencia de que los nombres de las localizaciones del juego se han traducido al español (por ejemplo, Ballonlea como Pueblo Plié).

Además del cambio en la sintaxis, la principal diferencia que hemos encontrado entre ambas versiones es el uso del lenguaje poético y descriptivo en la versión española de *Pokémon: Espada y Escudo* que, a partir del fragmento seleccionado, parece ser más elevado y pronunciado que en la versión inglesa (tabla 2).

EN	ES
What does this <u>tell</u> us about Galar's legends?	¿Qué <u>desvelan</u> sobre la leyenda de Galar?
...these ruins made in truly ancient times must show us the <u>real truth</u>cabría esperar que revelaran una verdad <u>más creíble, con un menor halo de leyenda</u> .
Seems like at some point in history the sword and shield <u>were combined</u> with the two actual Pokémon...	En algún momento, <u>se desdibujó la distinción</u> entre la espada, el escudo y ambos Pokémon.

Tabla 2. Lenguaje poético en *Pokémon: Espada y Escudo*

Los textos extraídos muestran también cambios de registro (tabla 3). Así, mientras que *Yup!* es una expresión de uso cotidiano e informal, *¡Hipótesis correcta!* parece elevar el registro sustancialmente con respecto al texto de origen.

EN	ES
Yup!	¡Hipótesis correcta!

Tabla 3. Cambio de registro en *Pokémon: Espada y Escudo*

A pesar de que el texto en general es sencillo y las intervenciones son más cortas que en inglés, el uso de un lenguaje más poético y una subordinación más pronunciada hacen que el texto en español pueda resultar no tan idóneo como el inglés desde el punto de vista de la accesibilidad cognitiva. A continuación, presentaremos algunas propuestas de traducción para una perspectiva más accesible (tabla 4).

EN	ES	TRADUCCIÓN ACCESIBLE [ES]
...these ruins made in truly ancient times must show us the real truth.	...cabría esperar que revelaran una verdad más creíble, con un menor halo de leyenda.	...estas ruinas tan antiguas nos mostrarán la verdad.
Yup!	¡Hipótesis correcta!	¡Exacto!

Tabla 4. Ejemplos de traducciones accesibles para Pokémon: Espada y Escudo

En el primer ejemplo, hemos simplificado y evitado el lenguaje poético de la traducción oficial, optando por una traducción ligeramente más apegada al lenguaje más cotidiano del TO. Hemos seleccionado una estructura oracional más sencilla de sujeto-verbo-complemento, además de expresiones más fáciles de digerir como «tan antiguas». Asimismo, hemos optado por eliminar la expresión «con un menor halo de leyenda», que añade un matiz poético que podría no contemplarse como adecuado desde una perspectiva accesible. Con respecto al segundo ejemplo, hemos optado por mantener una expresión más cercana al registro más cotidiano del TO: «exacto».

Genshin Impact, por otra parte, es un juego que exige un mayor volumen textual para expresar tanto los diálogos que dan forma a la historia como toda la información relativa a personajes, habilidades e instrucciones que ofrece. Esta cantidad textual, a pesar de resultar fundamental en algunos casos, puede llegar a ser abrumadora para los jugadores, especialmente para aquellos con algún tipo de discapacidad intelectual o del desarrollo o deterioro cognitivo (permanente o transitorio).

Para el análisis léxico-sintáctico, hemos seleccionado un fragmento del final del prólogo de la historia, en el cual el personaje Venti ofrece al jugador y su acompañante, Paimon, una breve contextualización por medio de una serie de diálogos.

En la versión inglesa (292 palabras), cada intervención de diálogo es bastante más larga que la de *Pokémon: Espada y Escudo*, con una media de 15,4 palabras por oración. Las oraciones, sin embargo, mantienen generalmente la estructura simple de *sujeto-verbo-predicado* con solamente dos elementos muy cortos que puedan romper con este orden. No obstante, su presencia resulta casi imperceptible al lector.

Hemos detectado que un 50% de las oraciones del fragmento analizado son simples, mientras que el otro 50% son compuestas, de las cuales un 90% son subordinadas. Estas, además, resultan ser principalmente relativas introducidas por conectores como *that*, *who*, *when*... mientras que las pocas coordinadas presentes se ejecutan mediante nexos simples de adición (*and*) y oposición (*but*). Además, es

importante mencionar que la mayoría de las oraciones coordinadas se encuentran dentro de oraciones subordinadas. Sintácticamente, la longitud y complejidad general de las oraciones es bastante mayor.

Además, en el fragmento hemos encontrado una gran densidad de terminología específica de *Genshin Impact*, como son nombres de conceptos que solo existen en él (*archon, Fatui, Vision, allogenés...*), nombres de lugares del juego (Celestia, Snezhnaya...) y nombres de otras figuras presentadas o no previamente al jugador (Tsaritsa, Signora...). Mientras que algunos de estos términos ya se han presentado al jugador con anterioridad y es posible que este esté familiarizado con ellos, muchos de los demás son completamente nuevos y el jugador se ve expuesto a una cantidad considerable de conceptos desconocidos que debe memorizar, ya que es posible que vuelvan a mencionarse en el futuro. Esto, sin ningún tipo de recordatorio contextual, no resulta idóneo desde el punto de vista de la accesibilidad cognitiva.

El texto en general no es especialmente poético ni presenta rasgos de informalidad que puedan hacer su comprensión más compleja.

En la versión española del juego (301 palabras), las oraciones poseen una media de 17 palabras por oración, superior a la versión inglesa. Hemos encontrado que más de la mitad de las oraciones son compuestas, de las cuales aproximadamente dos tercios son subordinadas de relativo introducidas mediante nexos como *que* o *quien*, y el resto son coordinadas que emplean conectores sencillos como *y* o *pero*. Además, como ocurre en la versión inglesa, muchas de estas coordinadas se encuentran dentro de las subordinadas, lo cual implica una dificultad sintáctica mayor. La estructura oracional básica suele respetarse, con una leve presencia de elementos que la alteran ligeramente.

El problema terminológico de la versión inglesa también está presente en la española, con una dificultad añadida ya observada en el análisis de *Pokémon: Espada y Escudo*: existe un lenguaje más poético en la traducción española que en la inglesa.

EN	ES
The wind <u>amongst</u> the branches is good...	El viento <u>que acaricia sus ramas</u> es tan suave...
I <u>love</u> the way it <u>smells</u>su <u>aroma</u> es tan <u>embriagador</u> .

Tabla 5. Lenguaje poético en *Genshin Impact*

Como ocurre en *Pokémon: Espada y Escudo*, esta traducción al español más poética podría no resultar comprensible para algunas personas, pues supone un mayor

procesamiento cognitivo de los aspectos estilísticos más elevados. Para ello también propondremos una traducción más aceptable desde una perspectiva accesible (tabla 6).

EN	ES	TRADUCCIÓN ACCESIBLE [ES]
The wind amongst the branches is good...	El viento que acaricia sus ramas es tan suave...	El viento se siente genial aquí entre las ramas...
I love the way it smells...	...su aroma es tan embriagador.	Me encanta su olor...

Tabla 6. Ejemplos de traducciones accesibles para *Genshin Impact*

Al igual que con las propuestas para el primer juego, hemos alterado el orden oracional para dar con una estructura *sujeto-verbo-complemento* que prescinde de las oraciones subordinadas y evita el lenguaje más poético. Adicionalmente, hemos seleccionado «genial» en vez del equivalente directo *good* («bien») debido al tono de voz que utiliza el personaje al hablar, desde el cual inferimos que su agrado es mayor del que puede denotar la palabra «bien». Por ello, hemos empleado el término «genial» como un equivalente funcional más adecuado a su contexto.

3.3.1.2. Nombres de los personajes

Muchos de los nombres de los personajes de *Pokémon: Espada y Escudo* han sido traducidos al español desde el inglés, hecho que difiere de las aparentes tendencias actuales de la traducción de contenido audiovisual. Así, se ofrecen traducciones de nombres como las siguientes:

EN	ES
Leon	Lionel
Marnie	Roxy
Bede	Berto

Tabla 7. Nombres de personajes en *Pokémon: Espada y Escudo*

Estas traducciones de nombres pueden resultar adecuadas desde un punto de vista accesible, pues ofrecen versiones de los nombres más fácilmente pronunciables para el público hispanoparlante, como es el caso de *Roxy* y *Berto*. En el caso de *Lionel*, acorde a la iconografía deportiva del personaje, es posible que se trate de una alusión a

la cultura popular hispana del fútbol, lo que proporciona una mayor inmersión para el público meta y puede actuar como un referente conocido para el jugador. Los únicos dos personajes principales cuyos nombres no se traducen son *Sonia* y *Rose*. *Sonia*, en principio, puede considerarse un nombre conocido para el público meta, por lo que puede resultar fácil de pronunciar y adecuado. *Rose*, por su parte, mantiene un gran parecido al nombre *Rosa*, también común en español, por lo que su pronunciación y lectura no se aleja demasiado del uso cotidiano.

En *Genshin Impact*, los nombres de los personajes no se traducen del inglés al español, independientemente de su cercanía o distancia en la lengua meta en cuanto a pronunciación y uso. Sin embargo, desde el lanzamiento del juego, se han realizado algunas adaptaciones a ciertos nombres para facilitar su pronunciación en la versión española del juego. A continuación, se muestran algunos ejemplos en la tabla 8.

EN	ES
Xingqiu	Xingchiu
Keqing	Keching

Tabla 8. Adaptaciones de nombres de personajes en *Genshin Impact*

En estos casos, se facilita la pronunciación de la letra en *pinyin* (transcripción romanizada) «q» [ts^h] (Duanmu 2007: 24), sustituyéndola por una representación que se acerca a la pronunciación original (*ch*) para facilitar el reconocimiento y producción de los sonidos al jugador meta. Sin embargo, tanto en el ejemplo de *Xingchiu* como en otros nombres de personajes del lanzamiento del juego (*Qiqi*, *Xiangling*, etc.) observamos que estas adaptaciones no son constantes. Así, en el nombre *Qiqi*, esta letra se mantiene en vez de modificar el nombre de alguna otra forma, posiblemente para evitar una adaptación malsonante, y la letra [x], que no se pronuncia en español de la misma manera, se mantiene. Por tanto, observamos una falta de constancia, un factor que resulta esencial desde una perspectiva accesible.

3.3.1.2. Otras medidas accesibles: traducción y subtítulo

Además de hacer un análisis léxico y semántico del juego, hemos considerado otra serie de aspectos relativos al nivel lingüístico que resultan esenciales para la accesibilidad.

Con respecto a los diálogos, es importante destacar la presencia en ambos juegos de etiquetas identificativas para cada intervención que dejan claro qué personaje está hablando en todo momento, pues en ellas se presenta el nombre del personaje que habla. Sin embargo, en *Genshin Impact*, de forma adicional, estas etiquetas vienen acompañadas de información muy breve sobre quién es ese personaje, especialmente en los casos de los personajes que son secundarios y que el jugador no tiene porqué recordar necesariamente. Esto puede entenderse como un recordatorio contextual de quiénes son ciertos personajes y cuál es su labor en la historia. Esta medida solo se emplea en personajes con papeles muy secundarios en el videojuego.

En *Pokémon: Espada y Escudo* es imposible volver a leer los mensajes verbalizados de la historia, a excepción de recibir un resumen de las instrucciones que el jugador debe seguir, generalmente otorgadas por el último personaje que ha hablado. Aunque estos mensajes resumidos son bastante concisos y directos y se accede a ellos de forma muy sencilla, el jugador no puede volver a recibir la información total del intercambio. Esto en *Genshin Impact* sí es posible: se puede volver a acceder al diálogo de la historia principal ya enunciado a través del *Archivo* del menú principal, pero esto solo puede hacerse una vez ha finalizado el diálogo en su totalidad. Tampoco se le dan indicaciones al jugador sobre cómo acceder a él. En ninguno de los juegos es posible avanzar o retroceder libremente a través de los diálogos.

Casi no hay presencia de recordatorios contextuales en *Pokémon: Espada y Escudo*. En algunos menús sí están presentes (menú de mapa, con pequeñas indicaciones en una franja inferior de la pantalla), pero su uso no es constante. En *Genshin Impact*, los recordatorios contextuales siempre están presentes. Se muestran sobre un fondo blanco que hace buen contraste con el fondo y contienen la información necesaria relativa a la acción que se va a realizar.

Los textos de ambos juegos pueden configurarse en una plétora de idiomas. Sin embargo, *Pokémon: Espada y Escudo* no permite un cambio de idioma de juego una vez se ha iniciado la partida, lo cual sí es posible en *Genshin Impact*. Los textos de *Pokémon: Espada y Escudo* se encuentran, además, completamente localizados, desde los nombres de los personajes y los lugares hasta los diferentes objetos y realidades del juego. Esto no es completamente cierto para *Genshin Impact*, que contiene muchos términos extraídos de otros idiomas y que además se tratan como terminología propia del juego. Estos no se localizan generalmente, dando pie a textos con cierto carácter

exótico que no se marcan con ninguna tipografía especial. A algunas se les dan breves explicaciones, pero se hace de forma inconsistente.

No existe Subtitulado para Sordos (SpS) en ninguna de las entregas analizadas. En las cinemáticas de *Genshin Impact* sí se ofrecen transcripciones de diálogos, pero no se adecúan en absoluto a las medidas que requiere el SpS (altos contrastes, número de caracteres, uso de colores, etc.) y no puede considerarse un subtitulado accesible.

3.3.2. Nivel visual

Un análisis de los elementos visuales de un videojuego y su labor comunicativa relacionada con la accesibilidad resulta completamente necesario, pues, como se afirmó anteriormente, todo videojuego se compone de mucho más que su información textual y debe entenderse como un todo (véase la sección 2.1.3. de este trabajo).

3.3.2.1. Diseño de entornos textuales

Para los propósitos de este estudio, por «entornos textuales» entendemos todos los componentes visuales en los que se apoya y manifiesta el sentido y los mensajes de un texto. Por su parte, los diálogos resultan esenciales tanto en *Pokémon: Espada y Escudo* como en *Genshin Impact*, pues actúan como uno de los principales catalizadores de transmisión de información. En este contexto, es preciso enfatizar que su adecuada organización daría pie a un menor trabajo cognitivo por parte del público meta y, por ende, a una mayor accesibilidad universal.

En el primer juego, hemos detectado que existen muchos tipos de cuadros de diálogo y texto con una multitud de diseños adaptados a distintas funciones (como describir una interacción comunicativa o una relación con los objetos del entorno). Las figuras 1 y 2 muestran algunos ejemplos de estos cuadros.



Figura 1. Pokémon: Espada y Escudo: Cuadro de diálogo

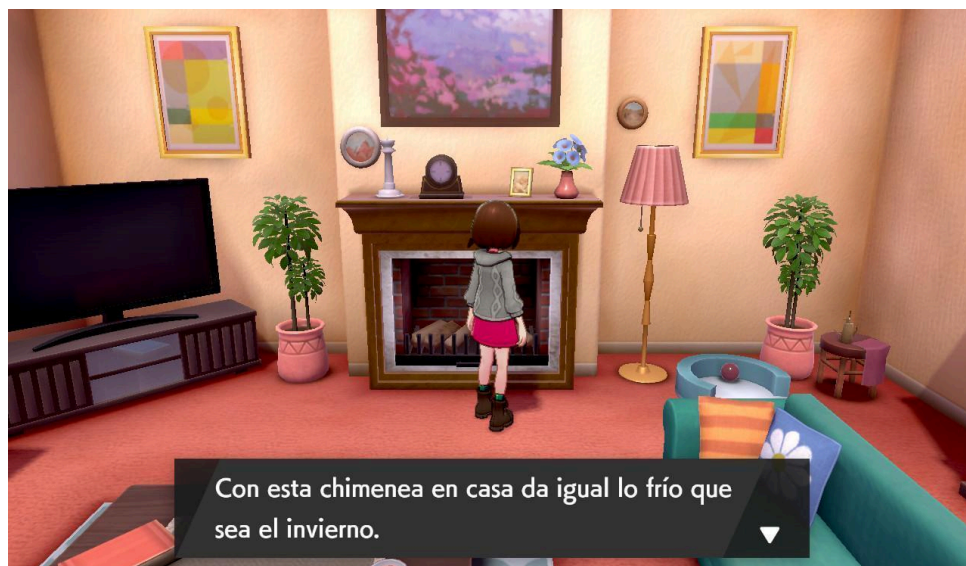


Figura 2. Pokémon: Espada y Escudo: Cuadro de interacción con objetos

Todos los cuadros de texto son diferenciables de los demás en forma, tamaño, color, ubicación en pantalla y nivel de detalle. Por ejemplo, como se ilustra anteriormente en la figura 1, los cuadros de diálogo normal poseen un fondo opaco blanco y bordes más redondeados, mientras que aquellos de interacción con objetos (figura 2) son más rectangulares y su fondo es gris oscuro. Lo más destacable es que se usan de forma constante y, en líneas generales, presentan altos contrastes con el fondo y son simples. Esto los hace más accesibles. Sin embargo, es posible que existan demasiados formatos de cuadros de texto distintos, lo que podría acarrear una falta de eficiencia y, en consecuencia, que algunos jugadores puedan sentirse saturados.

En el otro extremo, *Genshin Impact* posee un formato único para sus cuadros de diálogo: un fondo semitransparente negro que se difumina con el fondo y una simple raya que separa la etiqueta identificativa de los personajes con su diálogo. Adicionalmente, presenta otros dos cuadros de texto principales: el de descripción de objetos, con un fondo opaco sepia, y el general, que no presenta fondo de ningún tipo (figuras 3 y 4).



Figura 3. *Genshin Impact*: Cuadro de diálogo



Figura 4. *Genshin Impact*: Cuadro de información sobre objetos

La simpleza y eficiencia de sus cuadros de texto es idónea. Sin embargo, se podría considerar que no son del todo accesibles, pues su transparencia no permite un

adecuado contraste general con el fondo en muchas ocasiones y el texto sobre él puede llegar a chocar con el resto de los colores.

Ninguno de los juegos permite una modificación de estos cuadros de texto, lo cual sería perfecto para llegar a un equilibrio en ambos. Así, lo ideal podría ser simplificar la cantidad de cuadros del primero y reducir las transparencias en el segundo.

Una parte inherente a los cuadros de texto es el propio diseño textual, que, en el mejor de los casos, será lo más simple posible para dar una mayor accesibilidad. En *Pokémon: Espada y Escudo* se consigue esa simpleza mediante una fuente Sans Serif en todos los cuadros, consiguiendo siempre un contraste suficiente de color con su fondo. Además, la letra es de un tamaño lo suficientemente grande como para ser leída con comodidad. Únicamente se vuelve más pequeña en los cuadros de tutoriales. No puede modificarse su tamaño conscientemente en ningún momento.

La tipografía de *Genshin Impact* es igualmente Sans Serif, con un diseño constante y ligeramente más elegante, que no la vuelve necesariamente más compleja. El texto es blanco en la gran mayoría de cuadros de texto, y también resulta de un tamaño considerable y cómodo para una mejor lectura. En ocasiones, es posible que el texto choque con el fondo debido a la falta generalizada de contraste, lo cual podría causar problemas para jugadores con visión reducida.

3.3.2.2. Iconografía y códigos de color

La iconografía y el uso de códigos de color como vehículos de comunicación son esenciales en cualquier producto audiovisual. Ambos ofrecen información clave al jugador con un solo vistazo, suscitan en él emociones e ideas y ayudan a crear conexiones entre sentidos y su representación visual.

Hay mucha iconografía y códigos de color en *Pokémon: Espada y Escudo*. Sus iconos, que pueden encontrarse en todo tipo de menús y pantallas de juego, son claros, simples y fácilmente reconocibles, y representan adecuadamente el concepto al que se refieren. Además, estos iconos se mantienen constantes en todas sus manifestaciones en el juego y un mismo icono puede estar presente en distintos menús para hacer alusión a una misma realidad. Por ejemplo, el icono del inventario, representado por una mochila, se usa tanto en el menú principal como en el menú de combate.

En este mismo juego, los códigos de color también tienen un gran peso, pues se usan principalmente para asociar los *movimientos* (habilidades) de un *Pokémon* a sus tipos. Por ejemplo, una habilidad de fuego aparecerá en todos los menús con un fondo naranja, mientras que uno de agua será azul. En ocasiones, incluso, hay iconos que se entremezclan con estos códigos de color para ofrecer un mensaje más completo y de rápida recepción. No obstante, es cierto que hay algunos colores que se parecen bastante entre sí y pueden llevar a confusión a personas que sufren de daltonismo.

Genshin Impact también presenta tanto símbolos adecuados a su función comunicativa como códigos de color representativos de diversos aspectos. Sus iconos, por un lado, son destacablemente casi todos del mismo color: blanco. Sin embargo, este juego presenta una diferencia con respecto a *Pokémon* inmensa: la cantidad de símbolos en sus menús y su complejidad. Los menús principales de este juego, así como los menús de personajes, habilidades e inventario presentan tantos iconos que el jugador puede llegar a sentirse abrumado. Asimismo, muchos de estos iconos o son similares entre sí o tienen una mayor complejidad de diseño que implican una necesidad más imperiosa de detenimiento por parte del jugador y una menor capacidad de absorción rápida de la información en pantalla de un vistazo. Un último detalle sobre el que debemos hacer hincapié es la falta de contraste con el fondo que presentan en muchas ocasiones estos símbolos, que puede dificultar su identificación eficaz para personas con dificultad visual.

Los códigos y asociaciones de color también son fundamentales para *Genshin Impact* y sus diversos personajes y mecánicas, pues, de forma similar a *Pokémon*, se forjan asociaciones entre los *elementos* (habilidades de los personajes) presentes (*pyro*, que representa el fuego; *hydro*, que representa el agua, etc) y los colores (rojo, azul, etc), además de entre la rareza de ciertos objetos y armas (el gris se usa para representar un objeto de rareza común, el dorado para objetos muy raros, etc). Estos códigos de color se usan de forma constante. La única vez en la que se mezclan códigos de color con símbolos es a la hora de representar los *elementos* ya mencionados para ofrecer información rápida y crear asociaciones para el jugador.

3.3.2.3. *Diseño visual de personajes*

Debido al género al que pertenecen ambos juegos y su uso de historia y personajes como motor central de la experiencia del jugador, su diseño es fundamental para una

transmisión de información no verbal completa que no choque con la idea que se puede formar el jugador del personaje a través de sus diálogos e interacciones.

Los diseños de los personajes de *Pokémon: Espada y Escudo* siguen una serie de patrones que se repiten a lo largo de todo el juego: muchos de ellos son relativamente sencillos, con gran presencia de formas predominantes y colores armoniosos o complementarios. Asimismo, es interesante detenerse a observar el diseño de las animaciones de los personajes, pues sus movimientos, forma de caminar y postura suelen ir acordes a la personalidad y naturaleza que se pretende transmitir con el diseño general del personaje.

Por ejemplo, el personaje Nerio refleja su personalidad más pesimista y contracorriente a través de su paleta de colores (blanco, negro y rosa neón), formas triangulares y de apariencia afilada y forma de andar (cabizbajo, con aire de desgana). Esto puede hacer pensar al jugador que Nerio puede suponer un reto a superar o incluso ser un villano.

De igual manera, los personajes asociados a ciertos tipos presentan colores característicos. Por ejemplo, el líder del gimnasio de fuego, Naboru, viste con ropa roja, un color representativo de su tipo. Desde una perspectiva accesible, esto ayuda al jugador a crear asociaciones directas y a distinguir rápidamente un personaje de otro.

En *Genshin Impact* también existe una tendencia a crear asociaciones de color entre los distintos elementos de los personajes y ciertos colores. Por ejemplo, los personajes asociados a *pyro* (fuego) como Amber o Diluc presentan elementos de color rojo en sus diseños, mientras que aquellos asociados a *hydro* (agua) como Xingqiu o Mona, tienden a colores más profundos y azulados.

Sin embargo, con tan solo analizar los personajes desde el lanzamiento del juego observamos que sus diseños son muchísimo más complejos de lo que resultan los de *Pokémon: Espada y Escudo*. En muchos de ellos, hay formas y patrones que se repiten de un personaje a otro y restan variedad y diferenciación a sus diseños. Adicionalmente, los diseños tienen tantos elementos, detalles y formas que pueden llegar a resultar abrumadores. De igual manera, los personajes no realizan movimientos individualizados: todos tienen el mismo modelo en 3D y caminan, hablan y gesticulan igual. Por ello, a pesar de tener paletas de color individuales, la repetición de patrones o ideas puede resultar en un acabado menos accesible.

3.3.2.4. Escenarios y eventos

En cuanto a la disposición de los personajes en escenarios y escenas de diálogo, ambos juegos los presentan de manera clara, de forma que los personajes que participan activamente siempre aparecen centrados y enfocados en la pantalla. Además, la cámara se posiciona generalmente cerca de ellos para que el jugador pueda ver sus expresiones o movimientos con claridad. Los personajes que participan en estos intercambios no suelen aparecer fuera de escena, pero hay ocasiones en las que se usa ese recurso gráfico para crear intriga con respecto a su identidad. De igual manera, en ambos juegos también se representan eventos que ocurren fuera de cámara, principalmente con el mismo fin de crear suspense. Esto ocurre brevemente y su impacto no es mayor, pero se debe tener en cuenta para mantener la sensación de permanencia de los personajes y eventos en pantalla.

3.3.2.5. Notificaciones en pantalla

Desde el nivel visual, también consideramos adecuado hacer un breve análisis de las notificaciones en la pantalla de juego y su duración, pues al jugador debe darle suficiente tiempo para leerlas e interiorizar la información que contienen.

Mientras que en *Pokémon: Espada y Escudo* las notificaciones generales (por ejemplo, de obtención de un objeto) se expresan mediante cuadros de texto y, por ende, permanecen en pantalla todo el tiempo que el jugador necesite hasta que pase el cuadro de diálogo, muchas de las notificaciones visuales en *Genshin Impact* sólo permanecen unos segundos hasta desaparecer. De igual forma, su duración no puede modificarse.

3.3.2.6. Otras medidas: preajustes, personalización e interpretación a LSE

Tanto en *Genshin Impact* como en *Pokémon: Espada y Escudo*, hemos detectado una falta de menús de preajustes de accesibilidad visual en la que puedan aplicarse medidas de accesibilidad con un solo clic. Estos menús de preajustes son especialmente útiles y constituyen una medida de accesibilidad en sí mismos para las personas que los necesitan.

Entre estos menús de preajustes podrían encontrarse, por ejemplo, medidas automáticas para personas con diversos grados de daltonismo que se adapten a sus

necesidades particulares. Estas medidas de adaptación de colores tampoco se encuentran presentes en ninguno de los dos juegos. Consideramos que esto puede suponer dificultades, en especial si tenemos en cuenta el uso de códigos de color fundamental en ambos juegos para representar ciertas realidades.

Entre otros aspectos, resulta adecuado destacar el HUD (*head-up display*) o también llamado simplemente «interfaz», que incluye el soporte general de presentación de los juegos.



Figura 5. *Pokémon: Espada y Escudo*: menú principal

Como se observa en la figura 5, el HUD de *Pokémon: Espada y Escudo* es muy limpio y claro, con altos contrastes de color y separación marcada entre elementos. Estos últimos, además, siempre están fijos en su sitio una vez se ha desbloqueado el menú en su totalidad.

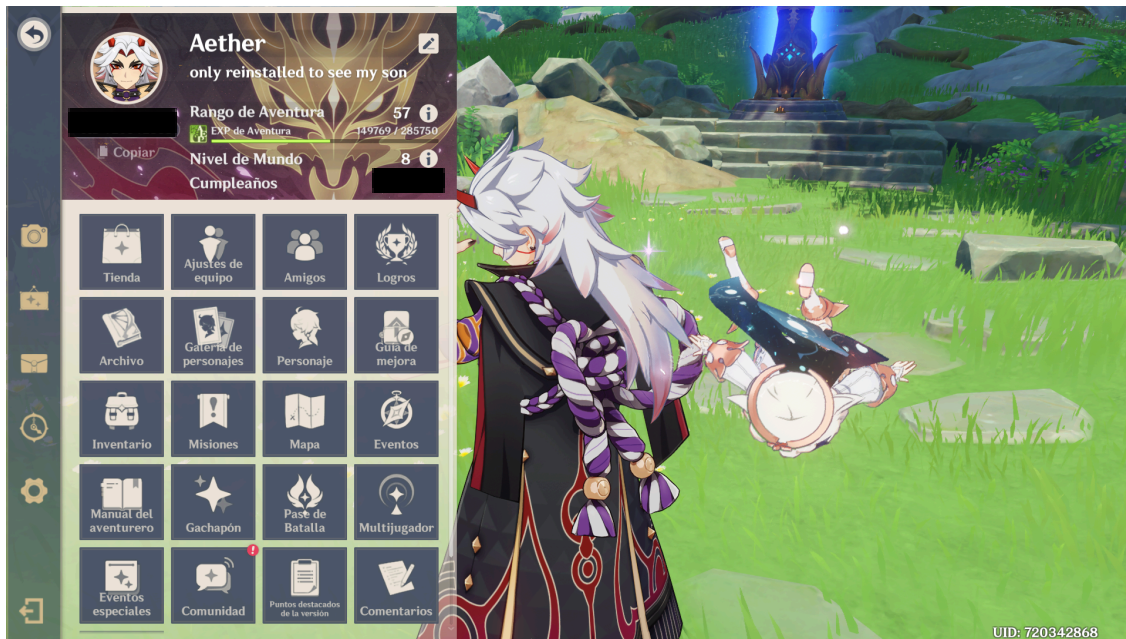


Figura 6. Menú principal de Genshin Impact

El HUD de *Genshin Impact* también es generalmente limpio y claro, con altos contrastes y separación limpia entre elementos, aunque es cierto que en algunos casos se pueden presentar fondos semitransparentes o falta de separación entre texto y fondo, como se observa en la esquina superior de la figura 6 del menú principal. En ninguno de estos juegos es posible personalizar el HUD de ninguna manera.

Ninguno de los juegos ofrece interpretación a LSE de los sonidos, contenido textual verbalizado o música presente. Esto, sumado a la cantidad de información textual transmitida y la importancia de la experiencia auditiva del juego, cierra las puertas a una experiencia plena y accesible a todas aquellas personas con menor competencia en lengua oral y con discapacidad auditiva.

3.3.3. Nivel auditivo

Además de los elementos lingüísticos y visuales, debemos tener en cuenta todo el contenido auditivo presente en los juegos y su relación con la accesibilidad.

3.3.3.1. Doblaje

El doblaje en videojuegos ha empezado a implementarse en las últimas décadas de manera exponencial como medio de inmersión para el jugador. Constituye un elemento

esencial en términos de accesibilidad, pues a través de las características paralingüísticas de la voz se expresa todo tipo de información relativa a la persona (emociones, actitudes, estilo de vida, personalidad, etc).

En *Pokémon: Espada y Escudo* no existe ningún tipo de doblaje en ninguno de los idiomas disponibles del juego. Esto puede ir en detrimento de la experiencia del jugador en cuanto a su recepción de información de los personajes.

Sin embargo, una característica específica de este juego es la música que suena cuando los personajes principales entran en escena. En efecto, cada personaje tiene una pieza musical que suena en bucle cuando hace una aparición en la historia principal. A pesar de que no hay doblaje ni voces con los que asociar la identidad de los personajes principales, esta música ayuda a caracterizarlos. Por ejemplo, mientras que la canción que suena cuando aparece Sonia tiene una melodía dulce que la muestra como una chica simpática y agradable, la música de Berto lo retrata como un personaje caótico que antagoniza al protagonista.

En *Genshin Impact* sí existe, en contra, doblaje para toda la historia principal. Cada personaje tiene una voz única, clara y fácilmente distinguible de las demás que va acorde con el diseño del personaje y que permite retratarlo de forma plena. Por ejemplo, un personaje como Diluc tiene una voz profunda y un ritmo de habla relativamente calmado, que lo presenta como alguien misterioso, mientras que Jean tiene una voz firme que transmite su seguridad como líder.

No obstante, en este juego, el doblaje no está en todas las lenguas de juego disponibles. En el momento de redacción de este trabajo, solo hay doblaje en chino, japonés, coreano e inglés. Para un jugador hispanohablante, la disonancia entre el texto verbalizado en inglés, por ejemplo, y lo leído en español podría resultar una interferencia lingüística para su comprensión en términos de accesibilidad. Adicionalmente, el doblaje, cuando está presente, no puede desactivarse de ninguna forma ni omitirse.

3.3.3.2. Audiodescripción y medidas de texto a voz

Tras el análisis de ambos juegos, no hemos detectado ninguna implementación de audiodescripción en ellos. Tampoco existe ninguna herramienta interna de los videojuegos para implementar medidas que interpreten texto en voz ni viceversa, a pesar de la gran cantidad de volumen textual e importancia en ambos juegos.

En consecuencia, ninguno de los juegos se presta a estas medidas esenciales de accesibilidad visual.

3.3.3.3. Personalización y preajustes

Tanto en *Genshin Impact* como en *Pokémon: Espada y Escudo* es posible modificar los distintos tipos de volumen del juego para ajustar, por ejemplo, el volumen de la música en relación con el de los diversos efectos de sonido. Sin embargo, en el caso del segundo juego, esta medida solo puede activarse tras hablar con un personaje secundario sin ningún tipo de instrucciones al respecto y que no está presente desde el inicio, como es el caso de *Genshin Impact*. Es decir, que, si un jugador no habla con ese personaje de casualidad, nunca tendrá esta medida a su disposición. Esto constituye una inconsistencia notable para lo que debe suponer la accesibilidad auditiva.

En ninguno de los juegos se encuentra ningún preajuste de medidas de accesibilidad auditiva pueda encontrarse fácilmente.

3.3.4. Estructuración narrativa y personajes

Finalmente, trataremos de forma breve la estructura de los contenidos y de historia que se sigue en ambos juegos, así como las posibles divisiones que pueda haber, especialmente en relación con la accesibilidad cognitiva.

Tanto en *Pokémon: Espada y Escudo* como en *Genshin Impact*, los eventos de la trama principal ocurren en orden cronológico sin presencia de muchos *flashbacks* o saltos temporales. Sin embargo, mientras que el primero sigue un orden lógico de ideas, la historia de *Genshin Impact* tiende a desglosarse en subtramas que acompañan al todo general que continúa ocurriendo en el fondo. Esto se debe, en gran parte, a la complejidad narrativa de este juego, factor que podría llevar a la confusión en algunos jugadores.

La historia de *Pokémon* no tiene ningún tipo de subdivisión ni organización en capítulos o similares, cosa que sí ocurre, sin embargo, en *Genshin Impact*. En este último, las grandes porciones de historia relativas a una región se llaman *actos*, y dentro de estos existen generalmente tres *partes*. Cada parte, además, se separa por un evento importante o la revelación de una pieza de información clave a la trama. Cuando acaba una parte, el jugador es libre de empezar la siguiente siguiendo las indicaciones que se

le den. Esto es muy útil para aquellos jugadores que quieran «desconectar» temporalmente de la historia principal sin sentir que están dejando la trama a medias. Esto no es posible en *Pokémon: Espada y Escudo*.

En ninguno de los juegos existe un narrador omnisciente que relata los eventos ocurridos ni da explicaciones de lo que ocurre. El personaje de Paimon, en *Genshin Impact*, podría llegar a considerarse una especie de narradora en las ocasiones en las que explica ciertos aspectos al jugador. No obstante, este personaje participa en la historia de forma activa.

Por otro lado, *Pokémon* tiene ocho personajes principales que se mantienen constantes, relevantes y relativamente presentes durante toda la trama. *Genshin Impact* supone un análisis de sus personajes principales un poco especial, pues debido a las muchas áreas de juego disponibles y la gran variedad de tramas, los personajes principales van cambiando constantemente. En el primer acto de la historia, hay también ocho personajes principales si contamos con la figura de Paimon como coprotagonista. A grandes rasgos, aunque es cierto que los personajes principales siempre se mantienen presentes, el hecho de que haya tanta variedad y que vayan cambiando con el desarrollo de la historia puede conducir a dificultades de comprensión y, por tanto, ir en detrimento de la accesibilidad.

4. CONCLUSIONES

A partir de nuestro análisis, hemos llegado a una serie de conclusiones acerca del estado de ambos juegos en términos de accesibilidad. Asimismo, en este apartado plantearemos algunas propuestas de mejora al respecto.

Por un lado, en el ámbito lingüístico, hemos detectado que ambos juegos tienen una tendencia común en sus traducciones al español hacia un uso del lenguaje más poético. Esto, desde una perspectiva accesible, podría dificultar la comprensión de jugadores con discapacidades cognitivas o menor nivel de competencia lingüística. Por ello, proponemos que al jugador se le podría ofrecer la posibilidad de jugar con una versión alternativa más sencilla del texto que atienda a las medidas de lenguaje claro. Esta medida podría ser activada o desactivada en cualquier momento para aquellos jugadores que deseen el reto de enfrentarse a un lenguaje más complejo y así enriquecer su bagaje lingüístico, pero permitir a aquellos que necesiten mayor simpleza lingüística la posibilidad de jugar sin barreras.

En cuanto a las medidas visuales, concluimos que en ambos juegos la presentación textual tiene sus aspectos positivos y negativos y pensamos que combinar la simpleza, tipografía y soporte de alto contraste de *Pokémon: Espada y Escudo* y la constancia de uso de *Genshin Impact* ofrecería el entorno textual más adecuado desde una perspectiva accesible. Además, consideramos que en ambos juegos sería muy beneficiosa la posibilidad de cambiar tanto la tipografía empleada, como su tamaño y presentación. Nos gustaría también incidir, al respecto de esto, en la importancia de los altos contrastes entre elementos superpuestos y su falta generalizada en *Genshin Impact*.

En cuanto a medidas auditivas, opinamos que sería beneficioso para *Pokémon* la inclusión de doblaje en las lenguas de sus traducciones para una caracterización más plena de los personajes a través de voces claras, expresivas y que transmitan adecuadamente la intención comunicativa de los personajes. *Genshin Impact* también podría implementar doblaje en más lenguas en las que se encuentra traducido el juego.

Finalmente, consideramos que ambos juegos presentan una notable carencia de medidas de accesibilidad que ya se han implementado en otros videojuegos anteriormente y que podrían dar un salto a las entregas en términos de accesibilidad: el subtítulo para sordos, la audiodescripción y la interpretación a lengua de signos. Tanto *Pokémon* como *Genshin Impact* contienen todo tipo de contenido audiovisual en

forma de secuencias de vídeo y diálogos que podría beneficiarse enormemente de estas medidas comunicativas, debido a la complejidad inherente del lenguaje.

Este trabajo ha sido una experiencia enriquecedora que nos ha permitido indagar en un tema de interés personal y adentrarnos en una visión del mundo más amplia para intentar, paso a paso, hacer de la industria de los videojuegos un lugar para todas las personas.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Abril Martí, Isabel. 2002. «La interpretación de la lengua de signos en España: revisión del estado actual y propuesta de formación». *Traducción e interpretación en los servicios públicos: nuevas necesidades para nuevas realidades*. Universidad de Alcalá. 96-103.
- AEN/CTN 153. 2012. *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. (UNE 153010) AENOR.
- Aguado et al. 2023. *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores de videojuegos*. Fundación ONCE/Vía libre.
- AIEDI. 2020. «The Last of Us II se convierte en el juego con más opciones de accesibilidad.» Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.aiedi.org/2020/06/18/the-last-of-us-ii-se-convierte-en-el-juego-con-mas-opciones-de-accesibilidad/#>
- ATRAE «Subtitulado para personas sordas». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://atrae.org/subtitulado-para-sordos/>
- Bao Fente, María C.; González Montesino, Rayco H. 2013. «Aproximación a los parámetros de calidad en la interpretación de la lengua de signos española». *Quality in interpreting: widening the scope*, 2. Granada: Colmares. 293-314.ç
- Belinchón, Mercedes; et al. 2014. *Accesibilidad cognitiva en los centros educativos*. Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (CNIIE).
- BOE. 2022. «Ley 6/2022, de 31 de marzo, de modificación del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, para establecer y regular la accesibilidad cognitiva y sus condiciones de exigencia y aplicación.»
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2011. «A Brief History of Game Localisation». *TRANS* 15. 11-17.
- Berrios, Olga. 2019. «¿Cuál es la diferencia entre lectura fácil y lenguaje claro?» Plena Inclusión. Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://plenainclusionmadrid.org/blog/que-es-lectura-facil/>
- Brugat, Marc. «Videojuegos cada vez más accesibles: Estos son los mejores ejemplos de 2021». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20211228/7954376/mejores-opciones-accesibilidad-videojuegos-2021.html>
- Chansanchai, Athima. 2022. «Forza Horizon 5 introduces sign language support throughout in-game scenes». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://news.microsoft.com/source/features/work-life/forza-horizon-5-introduces-sign-language-support-throughout-in-game-scenes/>
- CTN 153. 2018. *Lectura Fácil: Pautas y recomendaciones para la elaboración de documentos*. (UNE 153101 EX) AENOR.
- Diccionario Fácil. Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en [lectura fácil | Diccionario Fácil \(diccionariofacil.org\)](http://lectura-facil.Diccionario Fácil (diccionariofacil.org))

- Díez Alegre, María Isabel. 2013. «La accesibilidad en los videojuegos: una asignatura pendiente». *Revista Española de Discapacidad*, I. 155-158.
- Estupiñán-Estupiñán, Óscar; Martínez-Barahona, Jaime. 2019. «La accesibilidad en el diseño de videojuegos para personas con discapacidad visual». *Creatividad y Sociedad* (extraordinario) 322-349.
- Euroblind. «About blindness and partial sight». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.euroblind.org/about-blindness-and-partial-sight/facts-and-figures>
- Gallardo, Ana; et al. 2014. *Accesibilidad Cognitiva: Guía de Recomendaciones*. FEAPS Madrid. Madrid: Plena Inclusión.
- International Plain Language Federation. «Plain language definitions» Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.iplfederation.org/plain-language/>
- Larreina-Morales, María Eugenia. 2020. «Siguiente nivel: La accesibilidad a los videojuegos para personas ciegas».
- San, Duanmu. 2007. *The Phonology of Standard Chinese*. Oxford.
- Suárez, Cristian. 2023. «La accesibilidad en videojuegos para la discapacidad visual». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://gal1y.fundaciononce.es/noticias/la-accesibilidad-en-videojuegos-para-la-discapacidad-visual>
- Loureiro Pernas, María. 2007. «Paeo por la localización de un videojuego». *Revista tradumàtica*, 5.
- López Ramón, Gisela. 2023. «La accesibilidad en los videojuegos». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://addaw.org/es/blog/interes-general/La-accesibilidad-en-los-videojuegos>
- Mangiron, Carmen. 2011. «Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras». *TRANS* 15. 53-67.
- Martínez, Kim. «Análisis de la accesibilidad en 3 videojuegos indies españoles: Souldiers, Temtem y TAPE: Unveil the memories».
- Matas, Fran. 2022. «Los jugadores de Pokémon en Latinoamérica exigen la localización de los juegos». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350751067/los-jugadores-de-pokemon-en-latinoamerica-exigen-la-localizacion-de-los-juegos/>
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis
- Organización Mundial de la Salud. 2024 «Sordera y pérdida de audición». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>
- Pérez-Castilla Álvarez, Lucía; et al. 2016. «Tecnología de apoyo y accesibilidad cognitiva: de la autonomía a la participación».
- Plena Inclusión Madrid. 2020. «Accesibilidad cognitiva y lectura fácil. Claves para comprender ambos conceptos.» Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://plenainclusionmadrid.org/blog/que-es-lectura-facil/>

- 2020. «La accesibilidad cognitiva no es solo lectura fácil». Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en <https://www.plenainclusion.org/noticias/la-accesibilidad-cognitiva-no-es-solo-la-lectura-facil/>
- Sánchez Aguayo, Laura. 2022. «Análisis de las opciones de accesibilidad en juegos Triple A: el caso de *The Last of Us II* y *Horizon Forbidden West*».
- Scholand, Michael. 2002. «Localización de videojuegos». *Revista tradumàtica*, 1.
- Valero Castillo, Alba. 2020. «Subtitulado para Sordos en videojuegos, actualidad y futuro».
- Venuti, Lawrence. 1995. *The translator's invisibility*. London: Taylor & Francis.
- Xbox. 2022. «Sign Language Support Comes to Forza Horizon 5». YouTube. Documento de internet consultado el 8 de enero, 2024 en https://www.youtube.com/watch?v=7-LqVe2PArM&ab_channel=Xbox
- Zorrakin-Goikoetxea, Itziar. 2022. «Estudio descriptivo de la localización de videojuegos al español: relación entre el proceso, el producto y la recepción».

6. ÍNDICES

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resumen de la rúbrica de evaluación de accesibilidad	19
Tabla 2. Lenguaje poético en <i>Pokémon: Espada y Escudo</i>	22
Tabla 3. Cambio de registro en <i>Pokémon: Espada y Escudo</i>	22
Tabla 4. Ejemplos de traducciones accesibles para <i>Pokémon: Espada y Escudo</i>	23
Tabla 5. Lenguaje poético en <i>Genshin Impact</i>	24
Tabla 6. Ejemplos de traducciones accesibles para <i>Genshin Impact</i>	25
Tabla 7. Nombres de personajes en <i>Pokémon: Espada y Escudo</i>	25
Tabla 8. Adaptaciones de nombres de personajes en <i>Genshin Impact</i>	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Pokémon: Espada y Escudo</i> : Cuadro de diálogo	29
Figura 2. <i>Pokémon: Espada y Escudo</i> : Cuadro de interacción con objetos	29
Figura 3. <i>Genshin Impact</i> : Cuadro de diálogo	30
Figura 4. <i>Genshin Impact</i> : Cuadro de información sobre objetos	30
Figura 5. <i>Pokémon: Espada y Escudo</i> : menú principal	35
Figura 6. Menú principal de <i>Genshin Impact</i>	36

7. ANEXOS

Anexo 1. Texto en inglés y traducción al español de *Pokémon: Espada y Escudo*

Texto en inglés

338 palabras

SONIA: You know, during one of Bede's matches, I heard the announcer say that Bede has no family. Apparently it was Rose who took Bede under his wing, and so Bede was battling for the chairman's sake.

SONIA: What an awful turn of events... I hope the mural survived all that.

SONIA: Not a brilliant turn of events, but the ruins were brought into the light for us to see...

SONIA: What does this tell us about Galar's legends?

PLAYER: [Pokémon?]/[A sword and shield?]

SONIA: Right! More than any hero, there's those things that appear to be Pokémon that stand out! Not just that, but those Pokémon appear to be holding a sword and a shield as if they were using them!

SONIA: Anything else look interesting to you?

PLAYER: [The hero...was actually two people?]/[The same as the tapestries?]

SONIA: Oh, good observation! There really were two heroes. But if that's the case, then why only the one statue at the Budew Drop Inn?

SONIA: More than any statue of a hero or old tapestry, these ruins made in truly ancient times must show us the real truth.

SONIA: Which means...

PLAYER: [The sword is a Pokémon!]/[The shield is a Pokémon!]

SONIA: Yup! I was thinking the same thing! Seems like at some point in history the sword and shield were combined with the two actual Pokémon and treated as the same thing... But then what? They just faded from history?

SONIA: Two young heroes... The sword and shield were actually Pokémon... But why would the truth of these ruins be hidden when their stories were depicted in artwork?

SONIA: With your help, I really feel like we made a big discovery here. Thanks! I'll give you a couple of these, so you keep giving it your best in the Gym Challenge, too, OK? Guess you'll be headed to Ballonlea next, right?

SONIA: So... There was history being covered up by all that over-stylized artwork... I'm gonna have to look into this some more.

Traducción al español

320 palabras

SONIA: Recuerdo lo que dijo una vez el comentarista sobre Berto en uno de sus combates. Al parecer se desconoce si tiene algún pariente y lucha para honrar al presidente, que lo había acogido bajo su ala.

SONIA: Vaya desastre... Espero que el mural aguante...

SONIA: El incidente ha sacado a la luz estas estatuas...

SONIA: ¿Qué desvelan sobre la leyenda de Galar?

JUGADOR: [¿Algo de unos Pokémon?]/[¿Algo de una espada y un escudo?]

SONIA: ¡Exacto! Más que un héroe, aquí lo que destaca son esas criaturas que parecen Pokémon. Y, por si fuera poco, ¡portan una espada y un escudo, como si los estuvieran usando!

SONIA: ¿Hay algo más que te llame la atención?

JUGADOR: [¡Dos héroes otra vez!]/[¡Es un reflejo de los tapices!]

SONIA: ¡Exacto! Definitivamente, los héroes en realidad eran dos. Pero, entonces, sigo sin entender por qué sólo había una estatua en el Hotel Budew...

SONIA: Estas ruinas datan de mucho antes que los tapices o la estatua. Por lo tanto, cabría esperar que revelaran una verdad más creíble, con un menor halo de leyenda.

SONIA: Lo que significa que...

JUGADOR: [¡La espada se refiere a un Pokémon!]/[¡El escudo se refiere a un Pokémon!]

SONIA: ¡Hipótesis correcta! En algún momento, se desdibujó la distinción entre la espada, el escudo y ambos Pokémon. Pasaron a considerarse una única entidad y acabaron desapareciendo de los anales de la historia.

SONIA: Había dos jóvenes héroes, y la espada y el escudo eran sus respectivos Pokémon. Pero ¿por qué ocultar tras un mural la verdad que revelan estas estatuas?

SONIA: Creo que hemos hecho un gran descubrimiento. ¡Y todo gracias a ti! Toma el regalo de costumbre. Pero no quiero distraerte del desafío de los gimnasios. Ahora te toca ir a Pueblo Plié, ¿no?

SONIA: Una pieza clave del rompecabezas de la historia oculta tras una obra de arte exquisita... Tengo que investigarla más a fondo.

Anexo 2. Texto en inglés y traducción al español de *Genshin Impact*

Texto en inglés

292 palabras

Venti: The wind amongst the branches is good, I love the way it smells...

Venti: Haha, I said the exact same thing the last time. *sigh* Why do I only say these things when I'm down on my luck?

Player: So... what is a Gnosis?

Venti: Ah, so you noticed.

Venti: *sigh* This isn't something I'm meant to discuss with ordinary people. But I suppose I can let you in on the secret.

Venti: As you know, Visions are external magical foci that only a small minority of people possess. They use these Visions to channel elemental power.

Venti: In truth, every wielder of a Vision is one who can attain godhood and ascend to Celestia. We call such people allogenes.

Paimon: Allogenes? Paimon's never heard of them before.

Venti: Hehe, that's because this is a secret that only archons are privy to. We don't need primitive tools like Visions.

Venti: Instead, each archon has an internal magical focus that resonates directly with Celestia itself... known as a Gnosis.

Player: What about the thing hanging off your hip?

Venti: Eh-he. It's just a glowing glass ball I carry around to avoid suspicion.

Player: ...

Paimon: So who was that nasty woman who sent Paimon flying and stole your Gnosis?

Venti: Her name is Signora, No. 8 of the harbingers.

Venti: She and the rest of the harbingers have been given god-like executive authority by the Tsaritsa of Snezhnaya, and with it, strength surpassing that of other mortals.

Paimon: The Tsaritsa of Shneznaya? Isn't that...

Venti: Indeed. She is one of The Seven, the Tsaritsa who reigns from the Zapolyarny Palace, and the one person that the Fatui Harbingers all answer to.

Traducción al español

301 palabras

Venti: El viento que acaricia sus ramas es tan suave y su aroma es tan embriagador.

Venti: ¡Jaja! Dije lo mismo la última vez. *Suspira*, ¿por qué siempre lo digo cuando las cosas no van bien?

Jugador: Entonces, ¿qué es la “Gnosis”?

Venti: Vaya... así que lo viste...

Venti: *Suspira*, no se supone que deba hablarlo con una persona común y corriente, pero supongo que no pasa nada si te lo digo en secreto.

Venti: Como sabrás, las Visiones son artefactos mágicos que solo pocas personas pueden tener. Por medio de estas Visiones pueden atraer energía elemental.

Venti: Pero cada poseedor de Visión tiene las cualidades para convertirse en una divinidad y ascender a Celestia. Son lo que llamamos “Arcontes Primordiales” o “Genshin”, en una lengua antigua.

Paimon: ¿“Arcontes Primordiales”? No había escuchado hablar de eso antes.

Venti: Jeje, es porque es un secreto que solo los dioses conocen. En fin, nosotros no necesitamos artefactos tan primitivos como una Visión.

Venti: En su lugar, nuestro poder proviene directamente de la resonancia directa con Celestia... Esa es la Gnosis.

Jugador: ¿Entonces qué es eso que te cuelga de tu cintura?

Venti: ¡Jaja! Es solo una bola de cristal, para no levantar sospechas.

Jugador: ...

Paimon: Entonces, ¿quién era esa mujer que lanzó a Paimon por los aires y robó la Gnosis de Venti?

Venti: Se llama Signora. Es la número ocho de Los Once.

Venti: Como a ella, la Zarina de Snezhnaya ha otorgado a cada uno de esos fatui autoridad como la de una deidad, y sus fuerzas superan a la de los mortales.

Paimon: ¿Zarina de... Snezhnaya? ¿Te refieres a...?

Venti: Así es. Una de Los Siete, la Emperatriz del Hielo del Palacio Zapolyarny, quien gobierna desde su palacio invernal. Es a ella a quien Los Once le rinden cuentas.

Anexo 3. Rúbrica de evaluación de accesibilidad

NIVEL LINGÜÍSTICO	
MEDIDA	EVALUACIÓN
Léxico, sintaxis, contenido y extensión	<ul style="list-style-type: none"> • A nivel global, ¿cómo de importante es la presencia del texto en el juego? • ¿Depende el jugador de él para entender lo que sucede en pantalla?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuánto supone el volumen textual en general en relación al resto de elementos visuales/auditivos del juego?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo de extensas son las intervenciones de diálogo (si las hay)? • ¿Sobrepasan una media de 20 palabras?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se estructuran las oraciones? • ¿Son simples o compuestas? • ¿Se sigue la sintáxis básica de sujeto-verbo-complementos? • ¿Existen elementos que puedan alterar este orden? • ¿Hay gran presencia de subordinación?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay nexos que conectan las ideas presentes en el texto? • ¿Qué tipo de nexos se emplean?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es el léxico? • ¿Hay presencia de tecnicismos o terminología específica del juego? • En caso afirmativo, ¿se ofrecen explicaciones sencillas de ellos?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con qué frecuencia se usan estos términos?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay muletillas, expresiones o presencia de léxico informal o regional? • ¿En qué medida?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay lenguaje poético? • En caso afirmativo, ¿en qué proporción?
Nombres de personajes	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo son los nombres de los personajes? • ¿Están en otro idioma ajeno al del jugador? • ¿Cómo es la fonética en caso afirmativo? • ¿Se presentan grafías y/o sonidos demasiado ajenos a la fonética de la LM?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Son relevantes culturalmente? • ¿Pueden hacer alusión a alguna realidad ya conocida por el lector?
Etiquetas identificativas	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se identifica a los personajes? • ¿Existen etiquetas que muestren sus nombres/títulos o alguna marca textual que haga alusión a su identidad?
Recordatorios contextuales	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ofrecen recordatorios contextuales sobre cómo llevar a cabo ciertas acciones o las tareas pendientes para el jugador? • ¿Cómo se presentan (brevedad, claridad, etc.)? • ¿Son constantes?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ofrecen recordatorios contextuales sobre la identidad de los personajes? • ¿En qué medida aparecen (personajes principales, secundarios...)? • ¿Son constantes?

Relectura de mensajes verbalizados	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Puede volver a leerse los diálogos/información textual de la historia? ● ¿Cómo se accede a ello? ● En caso negativo, ¿se ofrece alguna vía alternativa para poder volver a acceder a esa información? ● ¿Cuál es y cómo accede el jugador a ella?
Avance de diálogos	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Es posible avanzar y retroceder en las secuencias de diálogo libremente mientras se desarrolla el intercambio comunicativo?
Idiomas y traducción	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿En cuántos idiomas está disponible la experiencia de juego?
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Puede cambiarse la lengua de juego una vez comenzada una partida?
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Hay términos en otras lenguas presentes en el texto? ● ¿En qué medida? ● ¿Estos términos se marcan de alguna forma especial? ¿Cómo? ● ¿Se ofrecen traducciones alternativas a ellos?
Subtitulado para Sordos	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Hay SpS en el videojuego? ● ¿En qué contextos se emplea (secuencias de vídeo, a lo largo de toda la experiencia de juego...)?
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo se presenta? ● ¿Cumple todas las normas estándar de uso del SpS regidas por la norma UNE 153010? ● En caso negativo, ¿qué condiciones cumple?

NIVEL VISUAL	
MEDIDA	EVALUACIÓN
Entornos textuales	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuántos tipos de cuadro de texto hay en el juego? ● ¿Su uso es constante? ● ¿Dónde aparecen en pantalla? ● ¿Su posición es fija?
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo es el diseño de cada cuadro de texto? ● ¿Qué características presentan? (Transparencia del fondo con respecto al texto, color, forma...)
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué tipografía se usa? (Serif, sans-serif, simple, elegante...)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Ante una tipografía difícil de leer, ¿se ofrece la posibilidad de configurar el texto en una tipografía de fácil lectura? (Arial, Calibri, Verdana...)
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿De qué tamaño es la letra en pantalla? ● ¿Es lo suficientemente grande como para ser leída cómodamente para un jugador medio?
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Puede modificarse alguno de los aspectos mencionados anteriormente relacionados con los entornos textuales?
Iconografía	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo de importante es la presencia de iconos? ● ¿Qué rol cumplen? ● ¿Su uso es constante?
	<ul style="list-style-type: none"> ● En cuanto a su diseño, ¿son más o menos complejos? ● ¿Presentan siluetas claras y reconocibles de un vistazo?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se adecúan los iconos a sus respectivos mensajes? ¿Cómo?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde se encuentran en pantalla? • ¿Su posición es fija o puede ir cambiando a lo largo de la experiencia de juego?
Códigos de color	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existen códigos de color? (Por ejemplo: rojo = fuego, azul = agua...) • ¿En qué medida se emplean?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo de diferenciables son los colores entre ellos?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se combinan estos códigos de color con algún otro elemento del juego? (Símbolos, personajes, objetos...) • ¿Cómo influye esto en la transmisión de la información asociada al color?
Alto contraste	<ul style="list-style-type: none"> • En líneas generales, ¿se mantiene un contraste alto de color entre los elementos superpuestos en pantalla? (Iconos, objetos, diálogos, personajes...)
Diseño de escenarios	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde se sitúan los personajes en las escenas? (Centrados, en los lados, cerca, lejos...) • ¿Están claramente dispuestos?
Representación de eventos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay personajes que hablen fuera de cámara? • ¿Hay eventos que no tengan una representación gráfica? • ¿Con qué propósito (causar misterio, asustar...)? • ¿Con qué frecuencia?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay momentos en los que no quede claro quién está participando activamente en los intercambios?
Notificaciones en pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuánto tiempo duran? • ¿Puede modificarse su duración?

Preajustes de accesibilidad visual	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe algún menú específico dedicado a la accesibilidad? • En caso afirmativo, ¿dónde se encuentra?
Medidas de daltonismo	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe alguna forma de ajustar los colores del juego para personas con daltonismo? • En caso afirmativo, ¿cuántas opciones de modificación existen?
Presentación del HUD (<i>head-up display</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se organiza la interfaz general del juego? • ¿Cuántos elementos se presentan en los distintos menús de juego? • ¿Es constante la posición que estos ocupan o pueden cambiarse de lugar?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se puede personalizar el HUD? • ¿En qué medida (cambiar los tamaños y/o colores de elementos, reorganizar...)?
Interpretación en lengua de signos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ofrece algún soporte de interpretación a lengua de signos? • ¿En qué situaciones?
	<ul style="list-style-type: none"> • En caso de que esté presente, ¿cómo se presenta? • ¿Está bien diferenciada del resto de elementos en pantalla?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El intérprete viste de forma adecuada (color de la camiseta, fondo de un color plano que no cause fatiga visual...)?

NIVEL AUDITIVO	
MEDIDA	EVALUACIÓN
Doblaje	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay doblaje para representar a los personajes? • ¿Con qué personajes se usa? (Principales, secundarios...)
	<ul style="list-style-type: none"> • En caso afirmativo, ¿en qué idiomas se ofrece este doblaje? • ¿Coincide con el idioma de juego?
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es posible pausar el doblaje? ¿Cómo? • ¿Es posible omitir el doblaje? ¿Cómo?
Audiodescripción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ofrece audiodescripción? • ¿En qué se emplea? (Secuencias de vídeo, combate, etc.)
	<ul style="list-style-type: none"> • En caso afirmativo, ¿cómo es el ritmo de habla de la voz? • ¿Qué contenido presenta?
Medidas de texto a voz (y viceversa)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida se emplean lectores de texto a voz en el juego? • En caso de que se empleen, ¿pueden pausarse?
Modificación de volúmenes	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se permite modificar los volúmenes de los distintos elementos auditivos del juego? (Música, voces de personajes, etc.) • ¿Hasta qué punto pueden modificarse?
Preajustes de accesibilidad auditiva	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe algún menú para activar automáticamente medidas de accesibilidad auditiva? • En caso afirmativo, ¿cómo se accede a él?

ESTRUCTURACIÓN NARRATIVA

MEDIDA	EVALUACIÓN
Historia	<ul style="list-style-type: none">• ¿La trama sigue un orden lógico sencillo, o se ramifica en varias sub-tramas?• ¿Se sigue un orden cronológico o hay se usan <i>flashbacks</i>?• En caso de que se usen <i>flashbacks</i>, ¿en qué medida se usan?• ¿Hay alguna organización de la historia (capítulos, partes, subdivisiones) o fluye en un todo?• ¿Existe algún narrador omnisciente que explique la historia o sólo se nos presenta la historia por medio de diálogo?
Narrador	<ul style="list-style-type: none">• ¿Existe un narrador omnisciente o se presenta la historia mediante diálogo?
Personajes	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos personajes principales encontramos que dirijan la trama?• ¿Este número se mantiene constante?

ANÁLISIS INDIVIDUAL DE PERSONAJE

NIVEL VISUAL	NIVEL LINGÜÍSTICO	NIVEL AUDITIVO	ESTRUCTURACIÓN NARRATIVA
DISEÑO DE PERSONAJE: ¿Tiene una forma característica o dominante? ¿Diseño complejo? ¿Paleta de colores concreta y marcada? ¿Mantiene relación con la personalidad del personaje?	NOMBRE: ¿Nombre común o posiblemente conocido? ¿Nombre en otro idioma? ¿Fácilmente pronunciable?	MÚSICA: ¿Suena algún sonido específico cuando entra el personaje en escena?	ROL EN LA HISTORIA: 1. 2. 3. 4.
MOVIMIENTOS: ¿Se mueve de una forma especial/característica? ¿Su postura es especial/característica?		VOZ: ¿La voz es clara? VELOCIDAD: alta media baja	CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDAD: 1. 2. 3.