

Hasta hace relativamente poco, eran las propias empresas de localización las que formaban a los traductores de videojuegos según sus propias necesidades, y la mayoría de los pocos artículos e investigaciones sobre localización de videojuegos se llevaban a cabo también en el ámbito privado. Sin embargo, en estos últimos cinco años, varias universidades españolas (y algunas europeas) han tratado de compensar este vacío formativo ofreciendo asignaturas y cursos de grado y postgrado. El presente artículo comienza con un breve repaso por la breve historia de la enseñanza de la localización de videojuegos en nuestro país, continúa con la presentación de dos propuestas didácticas basadas en la experiencia docente adquirida en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, y plantea también algunos retos específicos de la formación en localización de videojuegos.

PALABRAS CLAVE: traducción de videojuegos, localización, formación universitaria de traductores, enseñanza de la localización, traducción audiovisual.

La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores

Academic Training of Videogame Translators in Spain: Challenges and proposals for lecturers and researchers.

It was up until very recently that companies would train their translators internally in accordance to their specific wants and needs, and most of the few articles and papers on game localisation were written by practitioners in a rather private manner. It is worth noting, however, that this has changed over the past five years, and some Spanish universities (also some European ones), have tried to fill in this gap offering modules on game localisation at both undergraduate and postgraduate level. This article presents an overview of the short history of game localisation teaching in Spain, and makes two didactic proposals based on the modules taught at the University of Las Palmas in Gran Canaria, as well as exploring the specific challenges of game localisation in the classroom.

KEY WORDS: videogame translation, localisation, academic training of translators, game localisation teaching, audiovisual translation.

JENNIFER VELA VALIDO
*Universidad de Las Palmas de Gran
Canaria*

SINOPSIS

El auge de la industria del *software* de entretenimiento ha traído consigo la introducción de la localización de videojuegos como una nueva rama de la traducción bien diferenciada de la traducción audiovisual, la traducción técnica, o la localización de *software* «convencional». Nos encontramos pues ante un nuevo perfil de traductor que combina habilidades y conocimientos propios de estas ramas ya existentes con otras completamente nuevas para las que apenas hay referentes dentro del ámbito académico. Hasta hace relativamente poco, eran las propias empresas de localización las que formaban a los traductores de videojuegos según sus propias necesidades, y la mayoría de artículos e investigaciones sobre localización de videojuegos se llevaban a cabo también en el ámbito privado. Sin embargo, en estos últimos cinco años, varias universidades españolas (y algunas europeas) han tratado de compensar este vacío formativo ofreciendo asignaturas y cursos de grado y postgrado. Durante todo este tiempo se han sentado ciertas bases que establecen cuáles deberían ser los conocimientos, habilidades y cualidades de un buen localizador de videojuegos, pero creemos que ha llegado el momento de avanzar un poco más en este proceso y comenzar a establecer algunas indicaciones centradas específicamente en las habilidades, conocimientos y cualidades del docente que va a impartir un curso o asignatura de localización de videojuegos para traductores. El presente artículo comienza con un breve repaso por la breve historia de la enseñanza de la localización de videojuegos en nuestro país, continúa con la presentación de dos propuestas didácticas basadas en la experiencia docente adquirida en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, y plantea también algunos retos específicos de la formación en localización de videojuegos.

INTRODUCCIÓN

La localización de videojuegos es una de las ramas de la traducción que más rápido ha evolucionado en los últimos diez años en toda Europa. Sin embargo, la mayoría de las universidades han tardado en incorporarla a sus planes de estudios, debido a cinco factores principales (Bernal Merino, 2007: 143):

- Falta de interés (o información) por parte de los departamentos de Traducción.
- Falta de profesionales y docentes especialistas en esta rama.
- Excesivo coste, ya que la localización de videojuegos requiere el uso de equipos informáticos y la adquisición de herramientas de *software* muy específicas.
- Falta de contacto con las empresas de localización.
- Dificultad para conseguir el material didáctico necesario, puesto que gran parte del *software* está encriptado y protegido por *copyright*.

Para entender mejor el estado actual de la enseñanza de la localización de videojuegos en España es importante resaltar que ésta no surgió desde el principio como una nueva rama de la traducción completamente diferenciada, sino que apareció de forma casi orgánica a partir de otras dos ramas ya establecidas: la localización de *software* y la traducción audiovisual.

La traducción audiovisual tuvo su origen en la *traducción cinematográfica* (Snell-Hornby, 1988), de ahí que sea este término el que se empleó en sus comienzos. Muy poco después, se prefirió el de *traducción audiovisual* (Delabastita, 1989) o *traducción para la pantalla* (*screen translation*). Finalmente, como observa Mayoral (2001), el desarrollo de las tecnologías multimedia obligó a una ampliación de este término que



incorporara la referencia a nuevos medios como los productos informáticos, que comparten con el cine y la televisión su carácter audiovisual: de ahí la aparición del término *traducción multimedia* (Mateo, 1997). A este respecto, Chaume (2004: 31) señala:

La definición más reciente —y no, por ello, menos polémica—, traducción multimedia, quiere precisamente cubrir todas las transferencias lingüísticas y culturales de aquellos textos que se manifiestan a través de varios canales de comunicación, pero también a través de diferentes códigos: traducción multimedia abarca tanto la traducción cinematográfica como la traducción y adaptación de productos informáticos —conocida con el anglicismo de localización—, con la que comparte pocas similitudes, pero también quiere incluir la traducción de la ópera o la traducción de cómics, dado su carácter verbal e icónico.

Por su parte, la localización de *software* comienza a impartirse a finales de los 90 en varias universidades europeas como la Universidad de Mainz, en Alemania, y poco después autores como Austermühl (2006) reclaman la inclusión de esta disciplina en los programas de formación para traductores, puesto que consideraban que la traducción era una parte esencial del proceso de localización y los límites entre localizador y traductor técnico eran relativamente difusos. La popularización de Internet, las páginas web y el *software* de entretenimiento ampliaron el alcance y complejidad de la localización, que pronto incluyó también estas nuevas áreas.

En lo que se refiere a España, cuando los programas de entretenimiento interactivo alcanzaron la complejidad y peso suficientes en la sociedad para ser considerados como productos diferenciados del *software* de utilidades, la localización de videojuegos fue acomodada

dentro de los programas formativos de localización o traducción audiovisual ya existentes, por lo que, a partir del año 2006, se establecieron cuatro enfoques diferentes:



- *Asignatura de Localización multimedia*. Por ejemplo, la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria decidió unir los tres tipos de localización (software, sitios web y videojuegos) en una sola asignatura llamada «Localización Multimedia», donde cada modalidad tenía el mismo peso.
- *Asignatura de Traducción audiovisual o multimedia*. En este caso, la localización de videojuegos se da junto con el subtítulo, la traducción de guiones, el doblaje o el voice-over. Este es el caso de los másteres organizados por la Universidad de Vic o la Universidad Europea de Madrid.
- *Asignatura de Localización de videojuegos*: Otras universidades, como por ejemplo, la Universidad Autónoma de Barcelona, apostaron desde el principio por la localización de videojuegos como una asignatura independiente dentro de su Máster de Traducción Audiovisual.
- *Asignatura de Localización de software*: La Universidad Internacional Menéndez Pelayo ha optado por considerar la localización de videojuegos como una especialización dentro de la localización de software.

A esta falta de consenso generalizado en lo referente al sitio que debería ocupar la localización de videojuegos dentro del programa formativo de las universidades hay que añadirle la disparidad en cuanto al número de créditos que tienen cada uno de estos enfoques (entre 10 y 25 horas) y el nivel de especialización (grado y postgrado).

LA FORMACIÓN DE LOS LOCALIZADORES DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

Primeros años: Formación a cargo de las empresas de localización

Como apunta Bernal Merino (2007: 143), la localización de videojuegos aparece como consecuencia directa de las necesidades del mercado y a espaldas de los círculos académicos y la industria de la traducción tradicional, razón por la que las universidades tardaron bastante tiempo en incluir esta especialización en sus programas académicos. O'Hagan (2006: 39) señala como posible causa de este retraso el hecho de que, en sus inicios, la localización estaba incluida dentro de la ingeniería de *software* y se consideraba que su vinculación con la traducción era mínima.

Los primeros videojuegos apenas contenían texto traducible y la localización era una tarea bastante sencilla, razón por la que las empresas de desarrollo de videojuegos solían formar a su propio personal para que realizara las tareas de traducción, y eso si es que se molestaban en traducir. El testeo lingüístico era parte del testeo funcional y no algo independiente como ahora. A finales de los años 90, la industria del software de entretenimiento había crecido de tal manera que la localización de videojuegos comenzó a verse como una tarea claramente diferenciada que debía llevarse a cabo por una empresa especializada en localización, lo que provocó la aparición de las primeras empresas de localización de videojuegos. Estas empresas no solo necesitaban ingenieros para crear versiones localizadas de los videojuegos con los que trabajaban, sino también personal bilingüe con conocimientos traductológicos. Los primeros traductores de videojuegos fueron en muchas ocasiones programadores o ingenieros con conocimien-

tos del idioma al que se pretendía localizar el videojuego, razón por la que muchos de los primeros productos que fueron traducidos al español contenían errores gramaticales y ortográficos. Uno de los casos más conocidos es el del videojuego Final Fantasy VII (SquareSoft/SCEE 1997), uno de los máximos representantes de los juegos de rol (abreviado como RPGs en inglés) de consola en Europa y EE.UU. Desde su lanzamiento en 1997, Final Fantasy VII gozó de un gran éxito tanto en el plano comercial como en lo que respecta a las críticas por parte de la prensa, pero lo cierto es que la versión localizada en español contenía tantos errores que los aficionados lo consideraban como uno de los juegos peor traducidos a nuestro idioma¹. El juego presentaba faltas de concordancia con el género de los personajes (Tifa, un personaje femenino, solo se refería a sí misma en masculino), errores de traducción («build a party» era traducido como «montar una fiesta» en lugar de «crear un equipo», la expresión «Cool!» se convertía por arte de magia en «¡Qué frío!» y no «¡Qué guay!»), así como repetidas faltas de ortografía entre las que se encuentra el ya famoso «Allé voy», o «Barret sta attento!» (ver figura 1) en vez de «¡Barret está atento!» que en realidad debiera ser «Barret, ¡presta atención!».

Los jugadores criticaron con ferocidad estos errores y su rechazo influía directamente en las ventas del videojuego localizado, lo que llevó a los desarrolladores y a las empresas de localización a modificar su flujo de trabajo y sus controles de calidad con el objetivo de evitar

¹ Ver por ejemplo la comunidad de Final Fantasy «Base Avalancha»: <<http://baseavalancha.mforos.com/71935/6212835-comico-error-de-traduccion/>> o el wiki de Final Fantasy, que contiene una entrada dedicada especialmente a los errores de traducción: <http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII>





Figura 1. *Final Fantasy VII* (SquareSoft/SCEE 1997)

estos errores de traducción y revisión lingüística (Mangiron, 2004). Comienza entonces a perfilarse un nuevo perfil dentro de la industria de la localización: el traductor de videojuegos, un profesional nativo del idioma de destino con conocimientos del mundo de los videojuegos, experiencia en el uso de la terminología técnica de las diferentes plataformas (principalmente PC y consolas) y soltura en el manejo de textos insertados dentro del código informático del programa.

Principios del 2000: Formación en las universidades

Con la llegada del siglo XXI, las universidades españolas comienzan a considerar la localización de videojuegos como una especialización perteneciente, bien a la rama de la localización, bien a la de traducción audiovisual. La primera en impartir de forma oficial un curso de localización de videojuegos es la Universidad Autónoma de Barcelona, que en el año 2005 incluye el módulo «Localización de videojuegos» en su Máster en Traducción Audiovisual (MTAV), este módulo es impartido por Carme Mangirón, profesora de la Dublin City University y traductora oficial de japonés a español de la saga de videojuegos *Final Fantasy*. Dos

años más tarde le seguiría la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, que incorporó un módulo de Localización de videojuegos a su Máster en Traducción Audiovisual, Subtitulado para Sordos y Audiodescripción (MSA). A partir de esa fecha, la localización de videojuegos comenzó a extenderse al resto de universidades, aunque casi siempre dentro del marco de los estudios de postgrado. En la actualidad, existen al menos siete universidades y otros tantos programas de postgrado (entre másteres y expertos) que ofrecen la posibilidad de estudiar localización de videojuegos en España (tabla 1).

A esta formación que se ofrece en el ámbito universitario hay que añadir algunos cursos de menor duración que ofrecen varias empresas de formación para traductores, como por ejemplo Trágora, aunque por ahora no existe suficiente información sobre la calidad y eficacia de estos cursos.

Hoy en día, las empresas dedicadas al desarrollo y localización de videojuegos prefieren a traductores o filólogos con formación y experiencia en este campo, puesto que les permite ahorrar tiempo y dinero. Aún así, cada empresa cuenta con un flujo de trabajo característico, por lo que en muchas ocasiones los traductores contratados deben pasar por un breve periodo de formación interna destinada a familiarizarlos con las herramientas y procesos propios de la empresa o proyecto de localización. Ni que decir tiene que el periodo de aclimatación en estos casos es muy inferior si los candidatos vienen con formación universitaria específica.

PERFIL DEL DOCENTE: ¿QUIÉN FORMA AL FORMADOR?

En el año 2007 Bernal Merino (2007: 145) señalaba la falta de profesionales y docentes especializados en traducción de videojuegos como uno



TABLA I. CURSOS Y ASIGNATURAS DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA EN 2010

Universidad	Nombre del módulo o curso	Grado, postgrado, independiente	Créditos ECTS europeos
Universidad Alfonso X el Sabio	Localización de videojuegos	Módulo del Experto en Tradumática, Localización y Traducción Audiovisual	2,0
Universidad Autónoma de Barcelona	Localización de videojuegos	Módulo del Máster en Traducción Audiovisual	4,0
Universidad Autónoma de Barcelona	Localización web, multimedia y videojuegos	Módulo del Máster de Tradumática: Traducción y Localización	1,0 (videojuegos) 4,0 (web) 1,0 (otros)
Universidad Jaume I de Castellón	Localización de videojuegos	Módulo del Máster Universitario en Tecnologías de la Traducción y Localización	2,5
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Localización de videojuegos (extinguido)	Módulo del Máster en Traducción Audiovisual y Accesibilidad	2 (1.ª edición) 3 (2.ª edición)
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Localización multimedia	Curso de extensión universitaria (grado)	1,5 (videojuegos) 1,5 (<i>software</i>) 1,0 (web)
Universidad de Valencia	Traducción de cómics y videojuegos	Módulo del Máster Universitario en <i>Traducción Creativa y Humanística</i>	2,5 (cómics) 2,0 (videojuegos)
Universidad de Vic	Traducción Audiovisual y Multimedia	Módulo del Máster Universitario en Traducción Especializada	2,0 (videojuegos) 2,0 (doblaje, AD y voice-over) 2,0 (subtitulación)
Universidad Europea de Madrid	Traducción audiovisual	Módulo del Máster en Doblaje, Traducción y Subtitulación	(no se especifica)

de los principales obstáculos para la implantación de estudios de localización de videojuegos en las universidades. El problema estriba en que los profesionales con experiencia en localización de videojuegos raramente se dedican a la docencia universitaria, mientras que la mayoría de doctores carecen de conocimientos prácticos sobre la industria de los videojuegos y expe-

riencia profesional necesaria para elaborar un proyecto docente sobre la materia.

Sin embargo, lo cierto es que en los últimos cinco años varios traductores de videojuegos han comenzado a trabajar como docentes en diferentes universidades españolas, lo que les ha permitido lograr el necesario equilibrio entre cualidades docentes y experiencia profesional



en el campo de la localización de videojuegos. A ese respecto, Carme Mangiron (profesora de la Universidad Autónoma de Barcelona y la Dublin City University, como ya se ha mencionado) vuelve a ser una de las pioneras en España, gracias a su experiencia como traductora en Square-Enix, una de las empresas desarrolladoras de videojuegos más importantes del mercado. La seguirán también profesionales como Miguel Bernal-Merino (localizador y docente en la Universidad de Roehampton) y Manuel Mata Pastor (localizador de *software* y profesor de la Universidad Autónoma de Madrid).

A partir de esta primera generación de docentes con experiencia profesional ha surgido una promoción de traductores que ha recibido formación específica en localización de videojuegos, y que en muchos casos también ejercen como docentes en varias universidades españolas, como es el caso de Ximo Granell Xafra y Núria Vidal (Universidad Jaume I de Castellón), Anna Fernández (Universidad Autónoma de Barcelona) y Pablo Muñoz Sánchez.

Me atrevería a afirmar que nos acercamos a un punto de madurez dentro de la enseñanza de la traducción de videojuegos que nos permite estudiar con mayor detalle el perfil ideal del docente y proponer las habilidades y conocimientos necesarios y deseables para impartir una materia tan innovadora. La tabla 2 presenta una propuesta de categorización de las habilidades y conocimientos del formador en localización de videojuegos elaborada a partir de mi experiencia como profesora en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Como puede observarse, muchos de los conocimientos y habilidades propuestos son comunes para profesores en esta disciplina, puesto que el formador en traducción de videojuegos debe dominar primero aquellos conocimientos y habilidades que va a enseñar. Las

competencias resaltadas en negrita se refieren exclusivamente al perfil del docente, y ponen especial énfasis en la formación y experiencias previas en las áreas de la traducción audiovisual, la localización y la industria de los videojuegos. Este primer acercamiento al perfil del docente en localización de videojuegos constituye un primer paso hacia el diseño de un plan de formación común que garantice la calidad y la homogeneidad de la enseñanza de la localización de videojuegos en nuestro país.



INTEGRACIÓN DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN EL DISEÑO CURRICULAR UNIVERSITARIO: EL CASO DE LA UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Diseño curricular de un módulo específico de localización de videojuegos

Tras la Universidad Autónoma de Barcelona, la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria fue una de las primeras universidades españolas que incluyó la localización de videojuegos dentro del programa formativo del Máster en Traducción Audiovisual, Subtitulado y Audio-descripción. Desde un principio se decidió que dicho módulo debía centrarse exclusivamente en la localización de videojuegos desde un punto de vista traductológico y se planteó la necesidad de integrar las competencias específicas de esta materia con las competencias desarrolladas por los alumnos durante los módulos de traducción audiovisual (ver tabla 2). Uno de los retos más importantes que se tuvieron en cuenta a la hora de confeccionar el programa del módulo fue que, si bien el alumnado contaba con conocimientos previos en traducción general y traducción audiovisual, ninguno de ellos había recibido formación relacionada con la localización en su sentido más amplio, o con



TABLA 2. COMPARACIÓN ENTRE PERFILES DE DOCENTES EN TRADUCCIÓN

Requisitos genéricos de traducción	Requisitos genéricos de traducción audio-visual	Requisitos genéricos de localización	Requisitos específicos de localización de videojuegos
Uso de herramientas de traducción asistida y gestión terminológica.	Conocimientos de subtítulo.	Uso de herramientas de localización.	Conocimiento de los géneros intra y extratextuales de los videojuegos.
Competencia traductora en lengua de origen y lengua de destino.	Conocimientos de traducción de guiones.	Conocimiento de la terminología técnica (software y hardware).	Conocimiento de la terminología técnica de las plataformas de juego.
Búsqueda y uso de fuentes documentales y terminológicas.	Conocimientos de traducción de guiones para doblaje.	Conocimiento de básicos de lenguaje de programación: cadenas de caracteres y variables.	Creatividad y dominio de técnicas de «transcreación» ¹ .
Orientación hacia la práctica profesional	Dominio de registros informales, coloquiales y jergas.	Capacidad de reciclaje en nuevas plataformas y tecnologías.	Experiencia previa como localizador o traductor de videojuegos.
Enfoque centrado en el alumno.	Capacidad para crear traducciones subordinadas.		Capacidad de reciclaje en nuevas plataformas, tendencias y tecnologías en videojuegos.
	Estrategias de reducción y condensación de textos.		Contacto con la industria de la localización de videojuegos.
			Pertenencia a asociaciones y grupos de localización de videojuegos
			Formación específica en traducción audiovisual y/o localización

la traducción de productos de *software*. Por esa razón, se decidió optar por un diseño curricular que combinara estos tres tipos de competencias (traducción audiovisual, localización genérica y localización de videojuegos) de manera progresiva e integradora. Por otro lado, al tratarse de un módulo englobado dentro de un programa de estudios de postgrado, se hizo especial hincapié en la especialización de los contenidos. El resultado fue un modelo formativo dividido

en seis niveles de aplicación enmarcados en un contexto teórico y práctico (ver figura 2).

Enseñanza de la localización de videojuegos en nuestros estudios de postgrado

El módulo de localización de videojuegos se impartió por primera vez en la ii edición del Máster (curso 2006/2007) y constaba de dos créditos ECTS y quince horas lectivas. En lo que respecta al perfil y conocimientos previos

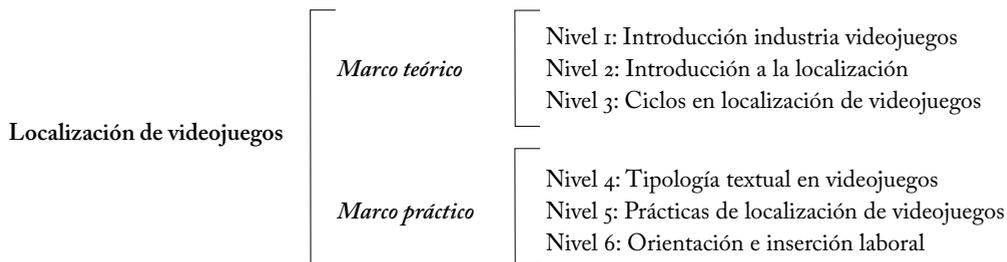


Figura 2. Localización de videojuegos. Propuesta con seis niveles.

del alumnado, se trabajó con un grupo de nueve estudiantes, en su mayoría recién licenciados procedentes de la carrera de Traducción e Interpretación. El módulo se impartió justo después del bloque de contenidos relacionados con la traducción audiovisual, de manera que los alumnos pudieran aplicar algunas de las técnicas y conocimientos adquiridos en módulos como, por ejemplo, «Introducción al texto audiovisual», «Introducción a la traducción audiovisual», «Domesticación y referencias culturales», «La complementariedad del texto y la imagen en la traducción audiovisual» y «Técnicas de subtítulo». Los alumnos trabajaron con textos reales de videojuegos cuyo uso fue autorizado por las distintas empresas propietarias y siempre que fue posible, utilizaron emuladores² para ver los textos originales de los videojuegos en su contexto. El módulo fue valorado muy positivamente por los estudiantes, que sugirieron la posibilidad de ampliar el número de créditos ECTS en siguientes ediciones del Máster para incluir un mayor número de prácticas reales con videojuegos y profundizar más en los conceptos teóricos.

² Un emulador de videojuegos es un software que permite ejecutar videojuegos en una plataforma (arquitectura hardware o sistema operativo) diferente de aquella para la cual fueron escritos originalmente

El módulo volvió a impartirse en la III edición del Máster (curso 2007/2008) con un mayor número de créditos ECTS (3) y de horas lectivas (20). Al igual que ocurriera con la anterior edición, la mayoría de los matriculados eran recién licenciados en Traducción e Interpretación (dieciocho alumnos en total), aunque también se contabilizaron dos alumnas licenciadas en Filología Inglesa. En esta ocasión, se mantuvo el modelo de seis niveles mostrado en la figura 1, aunque se dedicó más tiempo a la realización de prácticas que permitieran a los alumnos familiarizarse con la tipología textual de los videojuegos; tanto en su vertiente intertextual, utilizando el modelo de categorización de géneros propuesto en el artículo «La localización de videojuegos» (Vela Valido, 2005); como en su vertiente intratextual, siguiendo la clasificación formulada por Bernal Merino (2006). Para ello, se seleccionaron textos de diferentes géneros, plataformas y tipos textuales que cubrían gran cantidad de combinaciones intra e intertextuales (tabla 3).

Ante la inminente llegada de un nuevo marco educativo universitario y la adaptación de los estudios de Traducción e Interpretación al plan Bolonia, la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Las Pal-



TABLA 3. CORPUS TEXTUAL DEL MÓDULO DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS DEL III MSA

98

Género	Plataforma	Tipo de texto
«Casual game»	Móvil	Ayuda <i>on-line</i>
Acción (bélico)	PC	Interfaz de usuario (menú)
Rol	Juego <i>on-line</i>	Especificaciones técnicas
Educativo	Móvil	Diálogos
Aventuras	Consola	Manual de usuario
Simulador (deportes)	PC	Archivo de instalación

mas de Gran Canaria eliminó de su programa formativo el Máster en Traducción Audiovisual con la intención de revisar su estructura e integrar la traducción audiovisual en los nuevos planes docentes de grado y postgrado que se estaban preparando.

Enseñanza de la localización de videojuegos en estudios de grado

De manera paralela a la impartición del III Máster en Traducción Audiovisual, Subtitulado y Audiodescripción, la Facultad de Traducción e Interpretación de Las Palmas de Gran Canaria decidió crear en el año 2007 un curso de extensión universitaria de Localización Multimedia destinado a sus estudiantes de 3º y 4º curso. El objetivo de este curso era introducir a los alumnos en el mundo de la traducción de programas informáticos, páginas web y videojuegos, razón por la que se diseñó un programa de 40 horas lectivas centrado en estas tres ramas de la localización:

Módulo 1: Nociones básicas sobre localización (4 horas)

Módulo 2: Localización web (10 horas)

Módulo 3: Localización de videojuegos (10 horas)

Módulo 4: Localización de software (10 horas)

Módulo 5: Orientación e inserción laboral (6 horas)

Salvo el primer módulo, que es puramente teórico, y el último, que es eminentemente práctico, el resto de los contenidos siguen siempre la misma estructura: introducción teórica, presentación de herramientas informáticas específicas y realización de uno o varios encargos de traducción con las herramientas informáticas explicadas.

A diferencia de lo que ocurría con el módulo diseñado para el Máster en Traducción Audiovisual, el nivel de madurez y asimilación de la información por parte de los estudiantes podía variar enormemente. Debido a la carga lectiva que ya soportaban, los alumnos respondían mucho mejor a enfoques didácticos dinámicos, con explicaciones teóricas distribuidas a lo largo de las clases y ejercicios prácticos más cortos y variados. Otro factor muy importante que había que tener en cuenta era la falta de conocimientos previos relacionados con la localización o con la traducción audiovisual, razón por la que se impartía un módulo introductorio al principio del curso que proporcionaba unos conocimientos básicos sobre localización y traducción técnica de productos informáticos

A partir de esa primera experiencia en 2007, la Facultad de Traducción e Interpretación decidió mantener el curso de extensión universitaria como complemento a la formación de

grado, por lo que el curso se imparte de manera continuada todos los años.

RETOS PARA LOS FORMADORES

1.º reto: Falta de documentación sobre recursos y metodología

La formación en localización de videojuegos presenta una serie de retos apasionantes para aquellos docentes que se atreven a abordar por primera vez una materia tan nueva como esta. En primer lugar, la mayor parte de artículos e investigaciones sobre localización de videojuegos se centran en los conocimientos y habilidades que debe adquirir el alumno, por lo que apenas existen guías metodológicas o recomendaciones que sirvan como orientación general a partir de la cual los formadores puedan construir un proyecto docente que se adapte al programa formativo de cada universidad.

2.º reto: Encuadre formativo inconsistente

A lo largo de este artículo hemos repasado diferentes modelos formativos que incluían la localización de videojuegos dentro de la traducción audiovisual, mientras que otros la enmarcaban dentro de la localización genérica de aplicaciones informáticas. En muchas universidades, sin embargo, la localización de videojuegos es considerada una rama independiente de la traducción y cuenta con un espacio propio. Quizás sea necesario investigar con mayor profundidad las interrelaciones entre todos estos tipos de traducción para dar con un encuadre formativo más homogéneo que permita situar la localización de videojuegos dentro estas nuevas ramas de traducción. Además, existe un problema añadido en el caso de los estudios de grado, ya que existe una menor flexibilidad a la hora de diseñar nuevas asignaturas, por lo es que probable que en ocasiones los equipos docentes

se vean obligados a «encajar» la localización de videojuegos dentro de otras asignaturas ya existentes y asignarle un número de créditos limitado.

3.º reto: Variedad de géneros intratextuales y extratextuales

La enseñanza de la traducción de videojuegos exige un conocimiento profundo de al menos dos conjuntos textuales que funcionan en paralelo: los tipos intratextuales, definidos por Bernal Merino (2007: 149) y los extratextuales, es decir, el género y la plataforma a la que pertenecen los videojuegos, campo en el que han trabajado autores como Scholand (1996: 46-77) y Vela Valido (2007: 258-260). La combinación de estos dos conjuntos textuales define por completo las características del texto que se pretende traducir, por lo que es importante analizar con detenimiento las posibles combinaciones.

4.º reto: Constante evolución de los videojuegos

La industria de los videojuegos presenta un dinamismo extraordinario que obliga al docente a realizar un reciclaje continuo de sus conocimientos para poder trabajar con nuevas plataformas (como es el caso de los móviles), nuevos géneros textuales (como los llamados «casual games») y nuevos formatos multimedia (como los videojuegos programados en *flash*). A esto hay que añadirle otro reto muy directamente relacionado, y es que la traducción de videojuegos es, probablemente, una de las ramas de la traducción en las que el alumno cuenta con una mayor carga de conocimientos derivados de su propia experiencia. En los últimos cinco años la cultura del videojuego ha conseguido derribar barreras relacionadas con la edad y el sexo de los jugadores (aDeSe, 2009), por lo que cada





vez hay un mayor número de estudiantes que demuestran un conocimiento muy profundo de la materia. El docente puede aprovechar esta circunstancia para integrar esos conocimientos dentro su plan docente y elaborar un esquema de enseñanza mucho más participativo.

5.º reto: *Uso combinado de herramientas de TAO y localización*

Tal y como apuntan Austermühl (2006) y Bernal Merino (2007), uno de los grandes obstáculos de la localización en general y de la localización de videojuegos en particular es la necesidad de adquirir herramientas de traducción asistida por ordenador y programas específicos de localización para poder realizar prácticas de traducción en un entorno de trabajo lo más realista posible. El problema estriba en que estas herramientas suelen ser caras y deben ser usadas en un aula de informática o similar en la que los alumnos puedan realizar las prácticas de traducción. Aunque la gran mayoría de Facultades de Traducción e Interpretación españolas están equipadas con aulas o laboratorios informáticos, muy pocas universidades cuentan con el presupuesto suficiente para adquirir las licencias de uso de estos programas, que en muchos casos deben ser renovadas anualmente. Para superar este inconveniente, universidades como la de Las Palmas de Gran Canaria han abogado por la investigación y el uso de diferentes herramientas de software libre que abarcan la ofimática (suite Open Office³), la traducción asistida por ordenador en entornos off line y on line (Omega T⁴ y Boltran⁵) y la localización

³ Enlace a la última versión de Open Office <http://es.openoffice.org/>

⁴ Enlace a la última versión de Omega T: <http://www.omegat.org/es/omegat.html>

⁵ Enlace a la página web de Boltran: <http://www.boltran.com>

(Poedit⁶). Es importante también resaltar que hay muy pocas herramientas específicas para la localización de videojuegos, y que en su mayor parte son propiedad exclusiva de desarrolladores o distribuidores.

6.º reto: *Falta de coordinación entre docentes dentro y fuera de España*

En 2007, Bernal Merino señalaba que uno de los grandes obstáculos para el avance de la localización de videojuegos era la falta de docentes especializados. Aunque en el caso de España esto ya no parece ser un problema, sí que es cierto que hasta ahora cada docente ha trabajado de manera independiente, y apenas se han realizado esfuerzos para aunar recursos y propuestas metodológicas. Esta disparidad formativa no se da solamente en nuestro país, ya que en la actualidad no existe ningún estándar o guía orientada a estandarizar la calidad de la enseñanza de la localización de videojuegos a nivel europeo.

CONCLUSIONES

Muchos de los programas formativos universitarios que incluyen la localización de videojuegos han tenido que adaptar el proyecto docente y el número de créditos a una serie de restricciones propias del entorno universitario. Esta adaptación inicial ha conseguido acelerar el proceso de implantación de este nuevo tipo de traducción en las universidades, sin embargo, creemos que es importante realizar un estudio metodológico que permita estandarizar la enseñanza de la localización de videojuegos no solo dentro de España, sino también a escala internacional. Esto nos

⁶ Enlace a la última versión de Poedit: <http://www.poedit.net/download.php>

permitiría establecer unos niveles de calidad mínimos comunes a todas las universidades, reforzar las relaciones entre los distintos docentes y la industria de la localización de los videojuegos, así como revisar y actualizar los contenidos formativos para que incorporen todos aquellos avances tecnológicos que se produzcan en el mercado de los videojuegos y el sector de la localización.

Las dos propuestas formativas que hemos presentado son un ejemplo de adaptación curricular que ha intentado sacar el mayor partido posible a ambos entornos (el académico y el profesional) al tiempo que proponía una serie de soluciones a los cinco retos con los que se enfrenta la enseñanza de la localización de videojuegos hoy en día.

Sabemos que queda todavía mucho por hacer y por investigar en el campo de la formación en localización de videojuegos, puesto que quedan muchas interrogantes por resolver: ¿Son suficientes las horas de formación que se imparten actualmente? ¿Debe incluirse la localización de videojuegos dentro de otras ramas como la traducción audiovisual o la localización, o realmente es necesario impartirla de manera independiente? ¿Tienen los estudiantes de grado madurez suficiente para asimilar este tipo de traducción especializada, o es una formación que debería darse solo en posgrado? ¿Qué peso específico deberían tener las prácticas de localización dentro de un programa formativo? ¿Qué importancia debería tener la orientación laboral y la enseñanza de los aspectos profesionales de la profesión?

Tenemos la oportunidad de aprovechar el dinamismo de esta nueva rama de la traducción para construir un modelo formativo que combine la excelencia educativa que proporcionan las universidades con la experiencia profesional

que ofrecen los diferentes agentes del sector de los videojuegos. No podemos olvidar que son estos mismos agentes los que contribuyen a la inserción laboral de los localizadores de videojuegos que formamos, por lo que es necesario mantener un equilibrio óptimo entre las necesidades del mercado y los conocimientos teóricos aplicados.

La experiencia, la transferencia de conocimientos entre los distintos docentes y la participación en encuentros y grupos *on line* de formadores y expertos en la materia nos darán la perspectiva suficiente para avanzar hacia un marco común de enseñanza en localización de videojuegos.

RECIBIDO Y VERSIÓN FINAL: OCTUBRE DE 2010

ACEPTADO EN ENERO DE 2011

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADeSe. 2009. «Videojuegos. Resultados 2009». <<http://www.adese.es/pdf/Anuario2009aDeSe.pdf>> [última consulta: agosto de 2010].
- Austermühl, F. (2006). «Training translators to localize». *Translation Technology and its Teaching*. Tarragona: Intercultural Studies Group. Universitat Rovira i Virgili.
- Bernal-Merino, M. (2007). «Training translators for the video game industry», en J. Diaz-Cintas (ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Bernal-Merino, M. (2006). «On the Translation of Video Games». *The Journal of Specialised Translation*, Issue 6: 22-36.
- Chaume Varela F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra, 336.
- Delabastita, D. (1989). *Translation and mass communication: film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics*. *Babel* 35: 4, 193.
- Mangiron, C. (2004). *Localising Final Fantasy — Bringing fantasy to reality*. LISA Newsletter Global Insider, XIII, 1.3.
- Mayoral Asensio, R. (2001) «Campos de estudio y





- trabajo en traducción audiovisual», en Miguel Duro Moreno (coord.) *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 19-45.
- O'Hagan, M. (2006). «Training for localization». *Translation Technology and its Teaching*. Tarragona: University Rovira I Virgili.
- Scholand, M. (1996). «Localización de videojuegos». *Revista Tradumática*, nº 1/2002.
- Vela Valido, Jennifer (2005). «La localización de videojuegos», en Detlef Reineke (ed.) *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas: Anroart. 253-284.

ENLACES A LOS ESTUDIOS DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS MENCIONADOS EN ESTE ARTÍCULO

- Universidad Alfonso X el Sabio: Experto en Tradumática, Localización y Traducción Audiovisual <http://www.uax.es/oferta_docente/titulaciones/xtl/> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad Autónoma de Barcelona: Máster en Traducción Audiovisual <<http://www.fti.uab.es/pg.audiovisual/>> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad Autónoma de Barcelona: Máster en Tradumática <http://www.fti.uab.es/pg.tradumatica/Tradumatica_ES/index.html> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad Jaume I de Castellón: Máster Universitario en Tecnologías de la traducción y Localización (TECNOLOC) <http://tecnolettra.uji.es/es/?page_id=39> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: Máster en Traducción Audiovisual, Subtitulado y Audio-descripción (cerrado actualmente): <<http://www.posgrados.ulpgc.es/msa/index.html>> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: Curso de Localización Multimedia <http://www.centros.ulpgc.es/fti/extension_universitaria.php> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad de Valencia: Máster en Traducción Creativa y Humanística <<http://www.uv.es/posgrau/pdf/castellano/traducccion.pdf>> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad de Vic: Máster Universitario en Traducción Especializada >http://www.uvic.cat/es/node/547?wiki=FCHTD-es:M%C3%A1ster_Universitario_en_Traducci%C3%B3n_Especializada> [última consulta: agosto de 2010].
- Universidad Europea de Madrid: <<http://www.uem.es/postgrado/master-en-doblaje-traducccion-y-subtitulacion>> [última consulta: agosto de 2010].