



El objetivo de este artículo es describir la localización de videojuegos desde la novedosa perspectiva del doblaje: concretamente, se centra en analizar el tipo de sincronización que presenta un videojuego de aventuras, originalmente en inglés y localizado al español peninsular. En primer lugar, se ofrece una revisión teórica de los tipos de ajuste descritos hasta ahora para cine y televisión, cuyo doblaje será el modelo sobre el que se analizará el nuevo producto audiovisual interactivo que representan los videojuegos.

PALABRAS CLAVE: doblaje, traducción audiovisual, localización, videojuegos, ajuste, sincronización.

El ajuste en videojuegos: el doblaje de *Assassin's Creed Syndicate*

Synchronization in Video Games: the Dubbing of Assassin's Creed Syndicate

The aim of this article is to describe video game localization from the new perspective of dubbing. More specifically, we will focus on analyzing the types of synchronization in an adventure video game localized from English into Spanish. First, we will review the types of synchronization in cinema and television described to date and proceed to use this dubbing in movies and TV as the model to compare and analyze the new interactive audiovisual product of video games.

KEY WORDS: *dubbing, audiovisual translation, localization, video games, synchronization, lip-sync.*

Laura Mejías-Climent
Universitat Jaume I



INTRODUCCIÓN

El proceso de localización de un videojuego supone la adaptación, no solo en el nivel lingüístico, sino también legal, cultural y, en definitiva, funcional, de todos sus componentes para que el producto mantenga su esencia al trasladarlo a una nueva cultura (Bernal-Merino, 2015) y tanto la experiencia de juego o *gameplay* como su jugabilidad se vean respetadas. En este complejo proceso de localización, uno de los pasos fundamentales es la adaptación de los componentes de audio, los cuales, en localizaciones plenas, tienden a tomar como referencia el modelo de doblaje de cine y televisión al que los consumidores de productos audiovisuales están habituados (Mangiron y O'Hagan, 2006: 4), siendo esta modalidad de traducción audiovisual la más extendida en dichos medios en España (Chaume, 2004: 32). Sin embargo, a pesar de los rasgos comunes que guardan con películas y series, los videojuegos suponen un nuevo concepto de texto audiovisual, al añadir la posibilidad —o, más bien, necesidad— de interactuar con los hechos en pantalla (Pujol, 2015: 134), de manera que ni el proceso de traducción ni el resultado presenta las mismas características que en los doblajes para películas y series. Es en tal punto en donde se sitúa este estudio, con el que se pretende comenzar a trazar los rasgos distintivos del doblaje en videojuegos, concretamente según los tipos de ajuste que un videojuego puede contener.

Este trabajo se adscribe a los Estudios Descriptivos de Traducción como marco metodológico desde el que entender la Traducción Audiovisual: por una parte, en el ámbito del doblaje, se parte de obras de referencia exhaustivas como las de Chaume (2012, 2004) sobre el panorama actual de esta modalidad de traducción audiovisual y donde se recogen específicamente las

distintas sincronías aplicadas en doblajes para cine y televisión; por otra parte, es necesario acudir a otras áreas que fundamenten este trabajo desde distintas perspectivas: obras sobre localización de videojuegos, como los manuales generales de Méndez González (2015), Bernal-Merino (2015), Mangiron y O'Hagan (2013) y Maxwell-Chandler (2005), o trabajos enfocados en el proceso de doblaje de videojuegos, como los de Le Dour (2007), Loureiro (2007), Sioli *et al.* (2007) o Chandler (2006). Asimismo, este estudio se nutre también de los *Game Studies* (Teoría del Videojuego) para definir y delimitar el objeto de estudio: obras como las de Clearwater (2011), Arsenault (2009), Apperley (2006), Scholand (2002) y Frasca (2003, 2001), centradas en la definición y clasificación de los videojuegos como nuevo producto multimedia, además de algunos estudios de comunicación (López Redondo, 2014), que también repasan aspectos semióticos de este nuevo medio (Pérez Latorre [2010], Ramos Serrano [2009]).

A partir de este marco teórico, esta investigación se presenta como un estudio exploratorio, empírico y descriptivo sobre el doblaje en videojuegos, concretamente, sobre el ajuste, aspecto que sí se ha tratado extensamente en cine y televisión (Fodor [1976], Luyken *et al.* [1991], Whitman-Linsen [1992], Chaves [2000], Chaume [2004]), pero sobre el que aún no se conocen estudios empíricos basados en videojuegos.¹ El objetivo de este artículo, por tanto, es identificar y describir los distintos tipos de ajuste empleados en el doblaje al español peninsular de un videojuego de aventura.

¹ Algunos autores como Pujol (2015), Ensslin (2012), Van Oers o Müller Galhardi, en Mangiron *et al.* (2014), emplean videojuegos como corpus de análisis, aunque, hasta donde conocemos, ninguno ha centrado su estudio en los distintos tipos de ajuste en un videojuego.

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Con el rápido desarrollo de la industria de los videojuegos, la localización se ha convertido en un proceso imprescindible para que estos productos puedan comercializarse en un mundo globalizado. Según señala Méndez González (2015: 54-57), la localización implica, además de la traducción de texto, otros procesos de manipulación del *software* para que el producto se acomode a nivel lingüístico, cultural, legal y funcional en la nueva cultura. En palabras de Bernal-Merino (2006: 9), la *localización* supone «the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language».

Existe una serie de aspectos que comparte la localización de videojuegos con la localización de *software* (Mangiron y O'Hagan, 2006): para empezar, en ambos casos hay que manipular tanto el texto como el código del material, respetando ciertas restricciones, en especial, el espacio disponible para insertar las traducciones (espacio físico en el caso del texto escrito, pero también espacio temporal, en el caso del audio). En ambos productos, el proceso de localización es similar, partiendo idealmente de la internacionalización en el momento de su desarrollo y concluyendo con un exhaustivo control de calidad. Además, tanto el *software* como los videojuegos, en Europa, suelen lanzarse de manera simultánea en todas las versiones lingüísticas que incluyan (*sim-ship* o *simultaneous shipment*). Ello supone considerables presiones y restricciones para los traductores, que se ven obligados a trabajar con texto inestable, dado que este aún sufre cambios antes de darse por definitivo en la lengua original, y tampoco pueden ver (o jugar, en el caso de los videojuegos) el texto en contexto, que sería la situación ideal para llevar a cabo una traducción precisa y libre de errores.

A pesar de estas características comunes, las particularidades de la localización de un videojuego son notables: mientras la prioridad a la hora de localizar *software* es su funcionalidad, que el producto cumpla su función práctica en otra lengua, en un juego, la función es tan importante como la originalidad y la esencia del juego en cuestión, su *gameplay* y su jugabilidad, para que así el receptor meta experimente el juego genuinamente. De hecho, según Bernal-Merino (2015: 38-40), las características esenciales que distinguen la localización de videojuegos son la concepción del producto como material audiovisual, la interacción, en especial a través del componente lingüístico, la *gameplay* (o experiencia de juego) y la jugabilidad (la facilidad de interacción, atracción e inmersión que genera el juego).

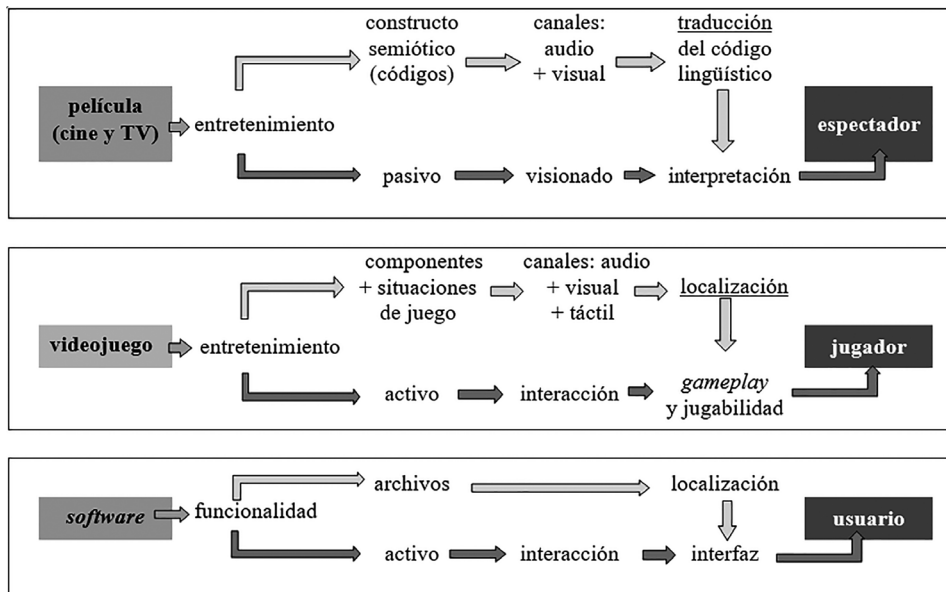
Frente a la función utilitaria de otros programas de *software*, el objetivo principal de un videojuego es el entretenimiento, el cual, a diferencia de lo que ocurre con el cine y la televisión, en videojuegos se basa en la interactividad del usuario con los hechos en pantalla; en palabras de Bernal-Merino (í.d.):

Although some companies and advertising campaigns may want to add value to their games by capitalising on the 'cinematic' experience (the awesome graphics features and the high-quality voice acting comparable to Hollywood blockbuster), play is always about action and reaction (negrita del autor).

Asimismo, la inclusión de escenas cinemáticas cada vez más frecuentes y de mejor calidad, en algunos géneros de videojuegos, supone que una parte de su localización guarde importantes similitudes con la traducción cinematográfica. No obstante, mientras que en cine y televisión es importante dotar de naturalidad y fluidez a los diálogos, así como en localización de *software* el objetivo es que el producto cumpla su función



Tabla 1
Comparativa de la localización de filmes, videojuegos y *software*
según su proceso de adaptación a una nueva cultura y relación del producto con el usuario



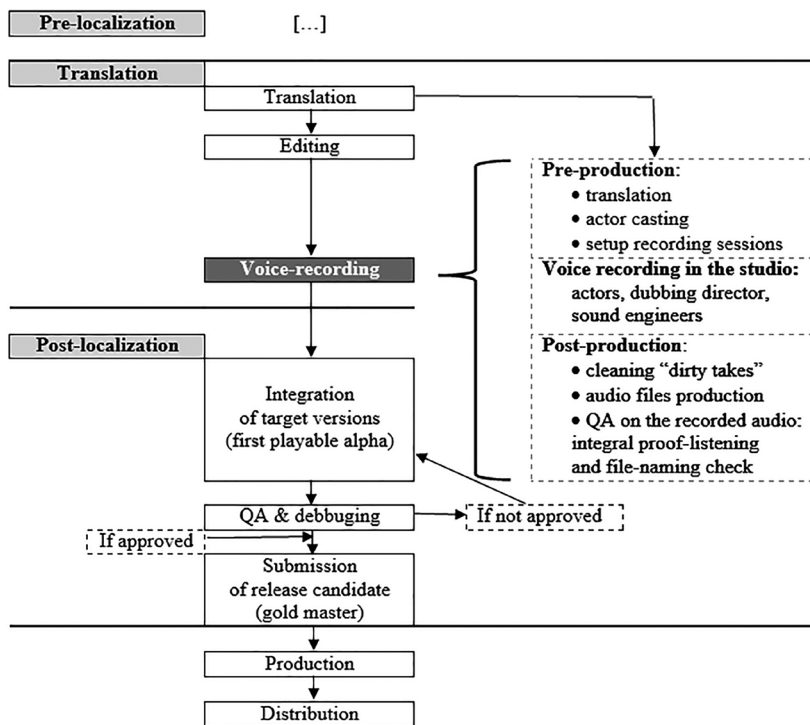
correctamente, en localización de videojuegos es imprescindible respetar la interacción, tanto con un juego funcionalmente bien diseñado y localizado, como a través de un correcto flujo de información textual debidamente traducida y ajustada a las restricciones del medio (Bernal-Merino, *id.*). De ahí la importancia de la dimensión lingüística como soporte de la interacción y, por tanto, de la jugabilidad.

Recordemos que cada género, y cada juego en cuestión, presenta unas características que lo hacen (o pretenden hacerlo) único, divertido y original. A la interacción como elemento distintivo en un videojuego se suma el hecho de que estos se consideran productos diseñados para el consumo de masas, además de creaciones artísticas (Bernal-Merino, 2006: 6): «a video game is [...] an 'artistic team creation' [...]. This characteristic

will play a key role when analysing its adaptation for different international markets». Por tanto, su localización indiscutiblemente habrá de respetar la esencia y la originalidad de cada juego como producto único. Esta búsqueda de la creatividad, según señalan Mangiron y O'Hagan (2006), supone un impedimento para estandarizar los procedimientos de localización en videojuegos, como sí se ha hecho en localización de *software*, porque prácticamente cada juego requiere un enfoque distinto para mantener su carácter, lo cual representa también una diferencia con otros productos audiovisuales y electrónicos.

El siguiente esquema resume la relación de cada producto descrito (películas y series, videojuegos y *software*) con sus respectivos receptores, en función de la idiosincrasia y forma de traducción de cada uno de ellos.

Tabla 2. Fases en la localización de un videojuego y en la grabación del audio traducido (Mangiron y O'Hagan, 2013: 129, y Sioli *ET AL.*, 2007: 18)



EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN

El proceso de localización de cualquier videojuego puede variar, no solo según las características del producto en cuestión, sino también los niveles de localización y el modelo elegido (interno o externo).² Pero pueden trazarse, en líneas generales, los distintos pasos que suelen seguirse para

² El modelo de localización interno es aquel que incluye un departamento o área de traducción y localización en la propia empresa desarrolladora, de forma que los desarrolladores del videojuego y los localizadores pueden tener un contacto más cercano y frecuente; el modelo externo supone que la desarrolladora o distribuidora encarguen a una tercera empresa especializada el proceso de localización.

comprender en qué punto se sitúa el doblaje, que es el aspecto que nos ocupa. Existen tres grandes fases: la prelocalización (análisis del material, asignación de tareas y preparación del kit de localización), la localización en sí, también llamada *traducción* (Mangiron y O'Hagan, 2013: 129), que supone la traducción y adaptación del material, teniendo en cuenta las restricciones impuestas por el espacio, la terminología y las variables y concatenaciones, además de la locución del texto en la lengua meta; y, por último, la poslocalización, de vital importancia, pues, tras integrar todos los componentes traducidos y modificados



en una versión alfa del juego, se lleva a cabo la revisión y el control de calidad (*ibid.*: 128-140).

En la fase intermedia se sitúa el proceso de locución para el doblaje del juego. Sioli *et al.* (2007: 18) describen estos pasos en la grabación del audio (*voice-recording*):

El proceso es similar al que se lleva a cabo para una película, puesto que, en primer lugar, se realiza la traducción, seguida de la dramatización en sala y el posterior montaje y control de calidad. Sin embargo, hay algunas diferencias: principalmente, por lo que respecta al formato final del texto (la división en *takes* o secuencias de grabación), este paso no se da igual en la traducción para doblaje de videojuegos, dado que no se cuenta con un guion lineal sobre el que se desarrolle la historia, sino que el videojuego está compuesto de diferentes elementos traducibles, cada uno de los cuales puede cumplir una función (situaciones de juego). Esta falta de linealidad en el texto es consecuencia directa de la característica principal que distingue a los videojuegos de los demás productos audiovisuales: su interactividad, la capacidad del jugador de «elegir lo que ocurre». Por ello, a la hora de traducir el material que se doblará, este se diferencia del resto de componentes únicamente en que las cadenas textuales traducibles de la banda sonora de voz se señalan como componentes de audio en las hojas de Excel en las que se distribuye todo el contenido textual del videojuego, pero no constituyen inicialmente un guion susceptible de ser pautado o dividido en *takes*, como sí se da en películas y series.

La traducción, por tanto, se lleva a cabo sin tener en cuenta el formato de entrega de un guion de doblaje, sino, más bien, según recomiendan profesionales como Chandler (2006) o Sioli *et al.* (2007), ciñéndose a las cadenas de texto de los diálogos en tablas de Excel. Dichas

hojas de cálculo suelen incluir el nombre del personaje, su texto (aquel que será traducido), el contexto, el tono, el momento del juego en el que interviene, el motivo por el que lo hace (*trigger*) y el nombre del archivo de audio, entre otros posibles datos.

Posteriormente, una vez entregado el texto al estudio de doblaje, sí pueden extraerse las cadenas correspondientes a los componentes de audio y agruparlas en un mismo texto que se adapte al formato de guion televisivo, por comodidad de trabajo para los actores, pero, inicialmente, el pautado y, por tanto, la aplicación de las sincronías no se tienen en cuenta en el texto sonoro del videojuego al traducirse, mientras que, en muchas ocasiones, el traductor de cine/televisión sí entrega un guion en cuya traducción ha aplicado las distintas sincronías.

Otro aspecto que distingue esta forma de traducción de los guiones cinematográficos traducidos es que no se emplean símbolos de doblaje (ON, DC, DL...) que indiquen aspectos paralingüísticos de utilidad para los actores; en su lugar, esta información se procura suplir dando claros detalles, en las celdas correspondientes del Excel, del contexto y del tono en los que el personaje emite la cadena de texto en cuestión.

Es notable también el hecho de que los actores no disponen del vídeo que están doblando, sino que, en el mejor de los casos, trabajan sobre las ondas de audio originales, a las que procuran ajustarse en cuanto a longitud (isocronía) y pausas para cada enunciado que doblan.

Por último, tampoco se realiza un ajuste del texto con códigos de tiempo, como se haría en un guion cinematográfico pautado: por el contrario, en muchos casos, los técnicos de sonido trabajan con las cadenas de texto ya dobladas frente a las ondas de audio originales para ajustar las primeras a las segundas lo máximo posible (Bernal-Merino, 2015: 212).

ELEMENTOS TRADUCIBLES

Todo videojuego puede desgranarse en distintos componentes o *assets* que se traducen y modificarse durante el proceso de localización. Maxwell-Chandler (2005: 138-142) distingue cuatro grandes categorías:

1. Texto en pantalla (*on-screen* o *in-game text*): texto visible en la interfaz de usuario que no se recoge en audio (menús, mensajes de ayuda y del sistema o diálogos de personajes no jugables [PNJ]).
2. Componentes artísticos (*art assets* o *graphic text*): gráficas, imágenes y todo elemento visual que contenga texto traducible (mapas, señales, carteles...).
3. Audio y cinemática (*cinematic assets*): los componentes de mayor interés para este trabajo, pues se trata del texto en formato sonoro que contenga el juego. Principalmente, se compone de narraciones sonoras, diálogos y canciones. En algunos puntos, el juego se detiene y convierte al jugador en espectador al privarlo de la interacción por unos minutos para mostrar escenas cinemáticas (*cut-scenes*), no interactivas, similares a pequeños cortes cinematográficos.
4. Material impreso: componentes en papel que acompañan al juego (manuales, cajas, material promocional adicional, etc.).

Estos elementos se presentan en distintas situaciones de juego que suponen una forma de interacción concreta con el usuario; en términos lingüísticos, en cada componente predomina un tipo textual, según su función e intención concretas dentro del juego. Veamos, primero, cuáles son las situaciones de juego en las que pueden encontrarse los componentes anteriores (Pujol, 2015: 150):

- A) Tareas: momentos en los que se informa al jugador sobre cómo proceder.
- B) Acción: actividad dinámica del jugador, que

actúa, interacciona y hace avanzar los hechos a medida que va recibiendo información y reaccionando.

- C) Diálogos: intercambios dialécticos entre el jugador y un PNJ o entre los PNJ.
- D) Escenas cinemáticas: clips de vídeo con información narrativa a través del lenguaje cinematográfico. Se distinguen dos tipos:
 - a) Puras o prerrenderizadas (*pre-rendered images*), también conocidas como CGI (*computer generated imagery*): aquellas previamente elaboradas e incluidas como insertos de vídeo en el almacenamiento del juego.
 - a) Acciones de guion o *in-game movies*: escenas generadas por el motor del juego que se integran en el momento de su activación. Pueden convertir al jugador en espectador, es decir, se suprime cualquier interacción momentáneamente, como en la cinemática pura, o bien, pueden ofrecer ciertas alternativas en un diálogo o indicar que se debe pulsar algún botón para continuar o evitar un obstáculo, aunque se trata de interacciones muy limitadas. Estas escenas cinemáticas que requieren de una pequeña participación del jugador se conocen como *quick time events*. Suelen darse en los juegos de acción y están a caballo entre la acción y la cinemática, dado que se trata de cinemática condicionada a que el jugador reaccione.



La función de cada una de estas situaciones dentro de un juego se explica en la siguiente tabla (adaptada de Bernal-Merino, 2015: 110), en donde se asocian las situaciones a los distintos componentes del videojuego y estos, a su vez, a la función lingüística principal que comportan. Además, dado que el objeto de este estudio es el doblaje, se añade la forma de traducción que



Tabla 3. Situaciones de juego para cada componente y sus tipos de texto

COMPONENTE	SITUACIÓN DE JUEGO	FORMA DE TRADUCCIÓN	TIPOLOGÍA TEXTUAL						
			Narrativa	Oral/Dialogica	Técnica	Funcional	Didáctica	Promocional	Legal
Texto en pantalla	Tareas	Traducción escrita	x	x	x	x	x	x	x
	Acción								
	Diálogos								
Artístico	Acción	Traducción escrita	x			x		x	
Audio	Tareas	Doblaje	x	x		x	x		
	Acción								
	Diálogos	Subtitulación							
	Escenas cinematográficas								
Impreso	Externo al juego	Traducción escrita			x		x	x	x

suele emplearse para cada uno de estos componentes del videojuego.

Como se observa, cada componente puede presentarse en varias situaciones de juego y con diferentes funciones. Este estudio se centra concretamente en el componente de audio doblado y las cuatro situaciones en las que puede encontrarse.

EL AJUSTE

A la hora de llevar a cabo un doblaje, la industria propugna una serie de estándares que este ha de cumplir para mantener un nivel de calidad que satisfaga la experiencia del espectador. Chaume (2005: 6) enumera los siguientes: respetar el ajuste en sus tres modalidades, elaborar diálogos fluidos y verosímiles, guardar

la coherencia entre texto e imagen y del hilo narrativo, mantener la fidelidad al texto origen, respetar las convenciones técnicas (volumen del audio, claridad...) y dramatizar el texto de forma natural y creíble. Para ello, en el doblaje cinematográfico y televisivo al español peninsular se emplean una serie de convenciones que no nos detendremos a revisar, pues Cerezo *et al.* (2016) ofrecen un detallado análisis de dichos protocolos.

De estos estándares, el interés en este trabajo se centra en los tipos de ajuste: el ajuste o sincronización supone acomodar el contenido verbal acústico a las imágenes y los movimientos de los personajes que se muestran a través del canal visual, de manera que exista una coherencia absoluta entre lo visual y lo acústico. Chaume

(2004: 72-73) establece la siguiente clasificación para cine/televisión:

- Ajuste labial o sincronía fonética (*lip-sync*): adaptar el texto a los movimientos articulatorios de los personajes en pantalla.
- Sincronía cinésica: respetar la coherencia y la correspondencia entre la traducción y los movimientos y expresividad de los personajes en pantalla.
- Isocronía: ajustar la duración de los enunciados traducidos al tiempo que dura la intervención original del personaje (es decir, desde que abre la boca hasta que concluye su enunciado y la cierra).

Cualquier disincronía (falta de sincronía [Fodor, 1976]) en alguno de los tres niveles anteriores puede resultar en una crítica del público. No obstante, se da cierta tolerancia cuando la audiencia se sienta frente a una pantalla (*suspensión de la incredulidad*) y, de las tres sincronías, la que parece valorarse más entre los espectadores españoles es la isocronía, por encima de las otras dos, reservándose, además, el ajuste labial para casos de primerísimos planos y planos detalle de las bocas (Chaume, 2005: 8).

El ajuste en videojuegos

Al igual que sucede en el doblaje para cine y televisión, en videojuegos se busca cada vez más el realismo y la credibilidad. La inclusión de escenas cinemáticas y recursos cinematográficos es una buena muestra de cómo se persigue el realismo en muchos videojuegos actuales, desarrollados cada vez con más facilidades y avances tecnológicos, así como con una capacidad de almacenamiento mayor.

En lo que respecta al doblaje, la búsqueda de la naturalidad implica que este guarde una estrecha similitud con los estándares de calidad descritos para cine, en especial, la autenticidad de

los diálogos, la coherencia entre imagen, audio y texto, el realismo en la interpretación, el respeto a las convenciones técnicas —y, añadamos en videojuegos, la contribución a la interactividad fluida y ágil para el jugador— y, finalmente, respetar el ajuste de forma similar a lo descrito para cine y televisión.³ Sin embargo, recordemos que la interactividad, la no linealidad del desarrollo de los hechos y, consecuentemente, las distintas situaciones de juego supondrán una serie de restricciones que amplían las posibilidades de sincronización descritas hasta ahora.

Como se explicaba, la fase de ajuste en el doblaje de un videojuego no se da de forma expresa como sucede en el doblaje de guiones cinematográficos; más bien, responde a una serie de restricciones que plantean las situaciones de juego (Pujol, 2015: 197):

A diferencia del doblaje para películas, en el caso de videojuegos no existe una fase de ajuste para sincronizar con precisión el contenido visual y sonoro. La sincronización se presenta tan solo durante la fase de traducción como información en las hojas de cálculo que los traductores reciben y en las que insertan su propuesta de traducción para las cadenas textuales. La sincronización aparece como una gradación de restricciones que el traductor tiene presentes al traducir (traducción propia).

Los tres tipos de sincronía para cine (labial, cinésica e isocronía) tienen cabida, asimismo, en el doblaje de videojuegos. No obstante, al trabajar con cadenas de texto en distintas situaciones de juego cuyas restricciones deben respetarse al

³ La fidelidad al texto de partida es otro de los estándares de calidad que se describen para doblaje (Chaume, 2005: 6); sin embargo, el interés traductológico en videojuegos responde más bien a la reproducción de la funcionalidad del texto que a la exactitud de lo dicho en la lengua original. Esta diferencia de enfoque en traducción de cine y de videojuegos constituye una vía que sería interesante explorar en futuros estudios.





traducir, encontramos nuevas opciones de sincronización en función de las restricciones que presenta cada situación de juego. Según la bibliografía revisada, todos los autores⁴ coinciden en enumerar alguna de las siguientes restricciones:

1. Voces en *off*, *voiceover* o sincronía libre (*wild*): enunciados cuyos emisores no son visibles en pantalla (voces diegéticas o extradiegéticas), por tanto, no suele haber restricción temporal, aunque sí se tiende a respetar la isocronía, para no causar grandes desequilibrios.
2. Restricción temporal (*time constraint*): el texto traducido ha de mantener la misma duración que el original, con un margen de un 10 % medido en función de la longitud de la onda de audio. Suele darse en personajes visibles, pero cuyos rostros prácticamente no se aprecian.
3. Restricción temporal exacta (*strict time constraint*): el texto traducido ha de tener exactamente la misma duración que el original, pues la boca de los personajes es perceptible, aunque no se incluyen las pausas o expresividad interna de los enunciados.
4. Restricción sonora (*sound-sync*): la cadena de texto traducida presenta la misma duración que la original, incluyendo con precisión las pausas y su duración, pues las bocas de los personajes son visibles. Se respetan así la isocronía y la sincronía cinésica.
5. Restricción labial (*lip-sync*): es el nivel máximo de restricción y se corresponde con el ajuste de los diálogos a los movi-

mientos articulatorios en los primeros y primerísimos planos en el cine, pues se da en momentos de alta resolución, con una clara visibilidad de las bocas de los personajes. No obstante, aún existe cierta libertad, en comparación con el ajuste labial del cine, en casos en los que el videojuego no reproduzca personas, sino otros seres de ficción, o la calidad no sea demasiado elevada. De cualquier forma, se trata de que las ondas de audio del texto doblado y las del original sean idénticas, y además, que coincidan los movimientos articulatorios de las bocas con los enunciados que emiten.

En la tabla 3 se recogían los componentes traducibles de un videojuego asociados a las distintas situaciones de juego: recordemos que los componentes de audio (doblados) pueden presentarse en cualquiera de las situaciones de juego enumeradas (tareas, acción, diálogos y cinemáticas). Por tanto, el audio doblado puede plantear cualquiera de las restricciones descritas, dada la variedad de situaciones en las que se presenta. Puesto que cada situación de juego ofrece distintos niveles de restricción, una serie de tipos de ajuste son esperables en cada una de ellas, empleados, además, en varios tipos de cadenas de texto traducibles. Así, en la tabla 4 se recogen las posibilidades de ajuste en cada situación de juego:⁵

Así pues, en base a las restricciones enume-

⁴ Los cinco tipos de sincronía que obtenemos son el resultado de comparar y contrastar todas las formas de sincronía que proponen los siguientes autores: LeDour (2007), Sioli *et al.* (2007), Mangiron y O'Hagan (2013: 134-136), Bernal-Merino (2015: 115) y Pujol (2015: 158-162).

⁵ Señalemos que las cadenas que construyen las distintas situaciones de juego no han de ser única y exclusivamente las recogidas en la tabla, dado que, como ya se explicaba, cada género e incluso cada videojuego pueden presentar particularidades que supongan excepciones o ampliaciones a lo recogido en la tabla. Sin embargo, a modo de generalización y a partir de la bibliografía revisada, estas son las asociaciones más representativas entre situaciones de juego, cadenas de texto y su ajuste para doblaje.

Tabla 4. Tipos de ajuste en videojuegos

Situación de juego	Tipo de ajuste	Tipo de cadena
Introducción de tareas	Libre	Voces en <i>off</i> (extradieгéticas)
Acción del juego	Libre Temporal	Voces en <i>off</i> (dieгéticas) Onomatopeyas y enunciados breves de los PNJ o del personaje jugador Sonido ambiente
Diálogos	Temporal exacto Sonoro	Interacción entre los personajes (en la acción)
Escenas cinemáticas	Labial	Acciones de guion Escenas prerrenderizadas



radas anteriormente, en videojuegos identificamos cinco tipos de ajuste, a diferencia de las tres sincronías descritas para cine:

1. Ajuste libre (*wild*), que no supone ningún tipo de restricción.
2. Ajuste temporal (*time constraint*): sincronizado con la duración del audio original con un margen de un 10 % más o menos de duración.
3. Ajuste temporal exacto (*strict time constraint*) a la duración del audio original, pero sin respetar las pausas ni la expresividad del personaje.
4. Ajuste sonoro (*sound-sync*): el audio traducido respeta la duración y las pausas del original, así como el movimiento del personaje.
5. Ajuste labial (*lip-sync*), el más restrictivo de todos, conlleva la aplicación plena de las tres sincronías cinematográficas: labial, cinésica e isocronía.

METODOLOGÍA Y OBJETO DE ESTUDIO

Para identificar los tipos de ajuste descritos, hemos llevado a cabo un análisis empírico mediante la observación del juego completo

Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft, 2015). Esta observación se ha realizado, en primer lugar, sobre la versión localizada al español peninsular, con el audio en español; a continuación, repetimos el itinerario seguido en el juego pero en su versión de audio en inglés norteamericano, de modo que pudiéramos comprobar si los tipos de ajuste y pequeños defectos en la sincronización en español se produjeron en el proceso de doblaje o, por el contrario, el juego ya presentaba dichas características en inglés. Así enmarcamos este estudio en el paradigma descriptivista, analizando primero el texto meta y buscando después los segmentos reemplazados en el texto origen (Toury, 1995).

El videojuego analizado forma parte de una saga que comenzó Ubisoft en 2007: *Assassin's Creed*. Concretamente, *Assassin's Creed Syndicate* se puso a la venta en noviembre de 2015. Se trata de un videojuego de aventura, ya que la meta final se establece al inicio (liberar la Londres victoriana de los templarios y recuperar los *Fragmentos del Edén*, objetos de enorme poder) y los personajes han de ir esquivando obstáculos, superando pruebas y enfrentándose a los enemigos para alcanzarla, con un trasfondo narrativo como motivación. El jugador puede

Tabla 5. Características del videojuego analizado

TÍTULO	<i>Assassin's Creed Syndicate</i> (saga <i>Assassin's Creed</i>)
LANZAMIENTO	19 de noviembre de 2015
DESARROLLADOR	Ubisoft Quebec
LENGUA ORIGINAL	Inglés
DOBLAJE AL ESPAÑOL PENINSULAR	Estudio: Synthesis Iberia (Madrid)
PLATAFORMA	PC DVD para Windows (también para PS4 y Xbox One)
GÉNERO	Aventura
MODO	Un solo jugador, tercera persona (alternancia de dos personajes)
DURACIÓN APROXIMADA	15-20 horas
DURACIÓN ANALIZADA	18 horas por idioma

elegir entre los dos protagonistas disponibles, que actúan codo con codo: Evie y Jacob Frye, gemelos pertenecientes al clan de los Asesinos, cuya misión será liberar al pueblo sometido de Londres.

El modo de juego es de un solo jugador, que puede elegir alternativamente un personaje u otro y cuya perspectiva se ofrece siempre en tercera persona. La trama no tiene un desarrollo lineal único, pero sí presenta secuencias cronológicas, un total de nueve, las cuales, a su vez, se dividen en recuerdos articulados en varias tareas concretas que ha de completar el jugador, pero no necesariamente en un orden preestablecido, sino a su elección, a medida que se desplaza por el mapa de Londres. Por tanto, existe una historia como trasfondo, pero su desarrollo hasta alcanzar la meta dependerá de las elecciones del usuario.

El videojuego se analizó hasta completar la meta principal, para lo cual se necesitaron 18 horas de juego. Posteriormente, se volvió a jugar con el audio en inglés, repitiendo el mismo itinerario.

Se eligió este juego, en primer lugar, por la variedad de escenas y situaciones que presenta, como es el caso del género de aventura, cuya diversidad permite determinar varios momentos con necesidades específicas de doblaje; además, se prefería que la perspectiva del jugador

fuese fija, no alternante entre primera y tercera persona, para poder analizar cómo aprovecha el juego las distintas situaciones y puntos de vista a la hora de abordar su doblaje, y para poder analizar la gesticulación del propio personaje. Además, se buscó un juego con personas en cuya boca hubiese que ajustar el texto doblado, de manera que todos los videojuegos fantásticos o de puzzles se descartaron. También resultó de interés el trasfondo histórico, ya que el juego pretende ser una fiel representación de la realidad de la época, con lo cual, la autenticidad de los diálogos y la fluidez de su doblaje son importantes. Asimismo, se eligió un videojuego muy reciente, con avances técnicos y gráficos que permitieran apreciar con claridad los rostros y movimiento de los personajes. Del mismo modo, se optó por un producto para ordenador, dado que, con un *hardware* potente, la calidad de la imagen puede ser ligeramente superior a la calidad para consola, lo cual facilita apreciar con algo más de precisión detalles como el movimiento labial. Para terminar, se trata de un juego categorizado como triple A, es decir, de elevado presupuesto; presumiblemente, su doblaje cumple con unos requisitos de calidad para satisfacer al gran número de jugadores a los que los desarrolladores aspiran a llegar, pues se trata de juegos bastante cuidados en su desarrollo y exportación.



Tabla 6. Ficha de trabajo

Momento del juego	Situación de juego	Tipo de ajuste (ES/EN)	Tipo de cadena	Comentarios
Identificación del momento según secuencia > recuerdo > misión secundaria y cualquier otra información que nos sitúe en su desarrollo.	Introducción de tareas Acción del juego Diálogo(s) Escena(s) cinemática(s)	· Libre · Temporal · Temp. exacto · Sonoro · Labial	· Voces en <i>off</i> · Onomatopeyas y enunciados breves (PNJ o personaje jugador) · Sonido ambiente · Diálogos en la acción del juego · Diálogos <i>in-game</i> · Escenas prerrenderizadas · Cinemática	Apreciaciones sobre el ajuste o la situación



El análisis del juego consistió en una observación minuciosa de cada una de las situaciones y escenas que se sucedían, para anotar el tipo de ajuste detectado en todas ellas en la tabla a continuación, que constituye la ficha de análisis:

Una de las principales dificultades al analizar un videojuego es que no se dispone de códigos de tiempo que nos sitúen dentro de la trama, ni se sigue un desarrollo lineal fijo de los hechos, como sí sucede en películas, dentro de las cuales se puede ubicar cada suceso recurriendo al TCR de la grabación. Por ello, el campo *Momento del juego* sirve de identificación de la situación según la construcción de la historia en base a las secuencias, que se dividen en recuerdos que, a su vez, se organizan en misiones o desafíos. También se incluyen referencias a la ubicación o descripciones muy sucintas de lo que se pretende conseguir en cada momento para identificar la situación dentro de la historia.

Esta forma de delimitar las unidades de análisis del juego (las distintas situaciones) no es una medida exacta como lo sería fragmentar el juego por minutos. Sin embargo, esta organización en distintas unidades de análisis está justificada por el siguiente criterio: se señala un nuevo momento del juego en la tabla cada

vez que se produce un cambio de situación de juego evidente (se pasa de tener libertad en la acción a una escena cinemática, o de esta a una introducción de tareas, por ejemplo) y, dentro de una misma situación de juego, también se divide en distintas unidades si se detectan cambios narrativos notables (por ejemplo, una escena cinemática extensa, que constituiría un solo momento del juego, se dividirá en varios si la escena la componen unos minutos de narración en el presente, a continuación otros minutos de narración en la Londres victoriana y, a continuación, otros minutos de diálogo en otro escenario). Así pues, la situación de juego constituye la unidad de corte para marcar distintos tipos de ajuste, es decir, cada vez que se produce un cambio de situación de juego, se abre una nueva fila en la tabla, con su denominación propia en la columna *Momento del juego* y el ajuste identificado en ella. Dado que no tendría sentido comparar situaciones con temporalidad fija (la cinemática) con situaciones cuya duración depende por completo del jugador (la acción), se descarta un análisis cuantitativo en función de la presencia temporal de cada componente dentro del juego; sí se ofrece una valoración general de la presencia de cada tipo de ajuste en función



de las distintas situaciones de juego recogidas, pero sin medidas temporales exactas, pues estas no tienen cabida en un producto audiovisual interactivo.

La columna *Situación de juego* sirve para recoger de qué tipo de material se trata: en todas las secuencias puede darse tanto acción (la actividad del jugador) como escenas cinemáticas que detienen dicha acción, así como diálogos que detienen la acción solo parcialmente o no la detienen en absoluto, por lo que cada secuencia se distribuye en distintas situaciones del juego, según se trate de un tipo de hechos u otros. Se ha de puntualizar que, en el caso de emplear la denominación *Diálogo(s)*, se trata de todo diálogo encontrado en el juego que no detenga su acción por completo y, por tanto, que no suponga el cambio a una escena cinemática. A su vez, la mayoría de las escenas cinemáticas contienen diálogos, pero se identifican como *Escenas cinemáticas* en la columna *Situación de juego*, porque, independientemente del tipo de texto que contengan, detienen la acción del jugador.

El *Tipo de ajuste* se anota en función del movimiento labial observado, la visibilidad de los personajes en pantalla y el nivel de sincronización que el audio presente con respecto a la información visual. Para ello, las opciones serán los cinco tipos de ajuste ya descritos. Esta columna está duplicada: la primera, para el análisis del juego en español y la segunda, para el audio en inglés.

El *Tipo de cadena* nos muestra los principales contenidos textuales en cada situación de juego y, por tanto, cómo se doblan: onomatopeyas aisladas, frases completas, enunciados breves, diálogos interactivos, etc.

Para terminar, en la columna de *Comentarios* se anota cualquier otra apreciación o información de interés para la escena.

ANÁLISIS

Tras completar la tabla anterior se obtuvo un total de 400 registros. De ellos, 167 lo componen escenas cinemáticas, 161 constituyen acción del juego, 66 son diálogos y solo hemos detectado 6 momentos de introducción de tareas.⁶

En cuanto a los **tipos de ajuste**, en la versión doblada al español se dan 32 unidades de ajuste libre (8%), 191 de ajuste temporal (47,75%), 18 de ajuste temporal exacto (4,5%), 14 de ajuste sonoro (3,5%) y 145 registros son de ajuste labial (36,25%); en la versión en inglés, obtenemos también 32 unidades de ajuste libre (8%), 152 de ajuste temporal (38%), 47 de ajuste temporal exacto (11,75%), 20 de ajuste sonoro (5%) y 149 unidades con ajuste labial (37,25%). En las siguientes gráficas distribuimos estos porcentajes según cada situación de juego para las versiones en español (figura 1) y en inglés (figura 2) de *Assassin's Creed Syndicate*:

Las **tareas** se han registrado siempre con un ajuste libre, tanto en español como en inglés. El recuento sobre los 400 registros es de 6 tareas y las 6 presentan ajuste libre, es decir, el porcentaje de ajuste libre para las tareas es del 100%.

En cuanto a los **diálogos**, los porcentajes están algo más repartidos: en la versión doblada, el 15,15% (10 registros) son de ajuste libre, el 53% (35 registros) son de ajuste temporal, el 18,18% (12 registros) presentan ajuste temporal exacto y el 13,64% (9 registros) son de ajuste sonoro; en la versión en inglés, detectamos también el 15% de ajuste libre en diálogos (10 registros), un 31,83%

⁶ Recordemos que, aunque el número de acciones de juego resulta ligeramente inferior al de escenas cinemáticas, esto no quiere decir que se den en menor cantidad temporal, puesto que el tiempo puede extenderse tanto como el jugador desee y necesite. Por tanto, no tendría sentido estructurar nuestra comparación en base a los minutos de duración, ya que algunas situaciones sí tienen duración fija (las escenas cinemáticas) pero otras no, pues dependen de la interacción del jugador con el programa (la acción).

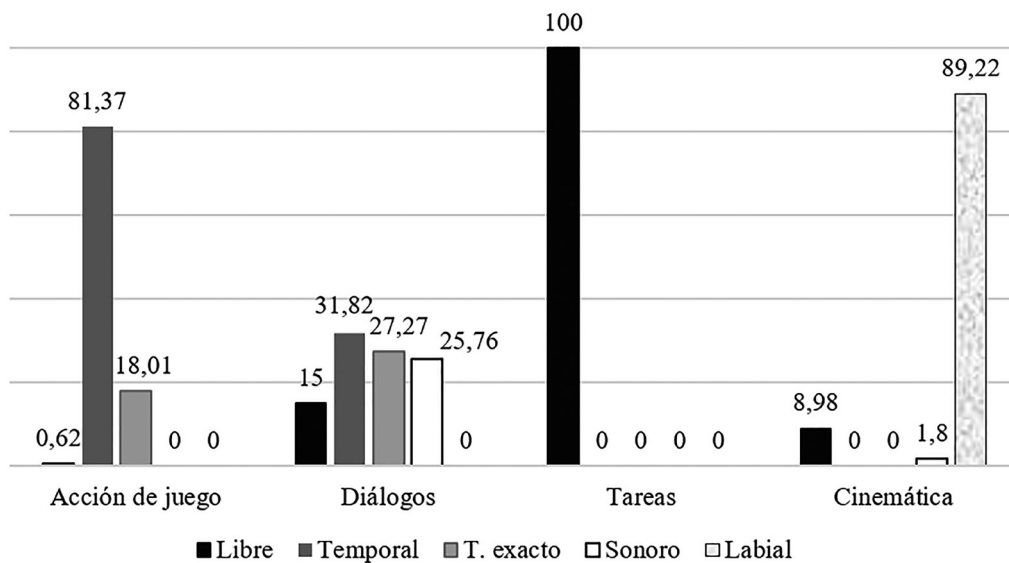


Figura 1: Tipos de ajuste según las situaciones de juego en la versión doblada al español de ACS

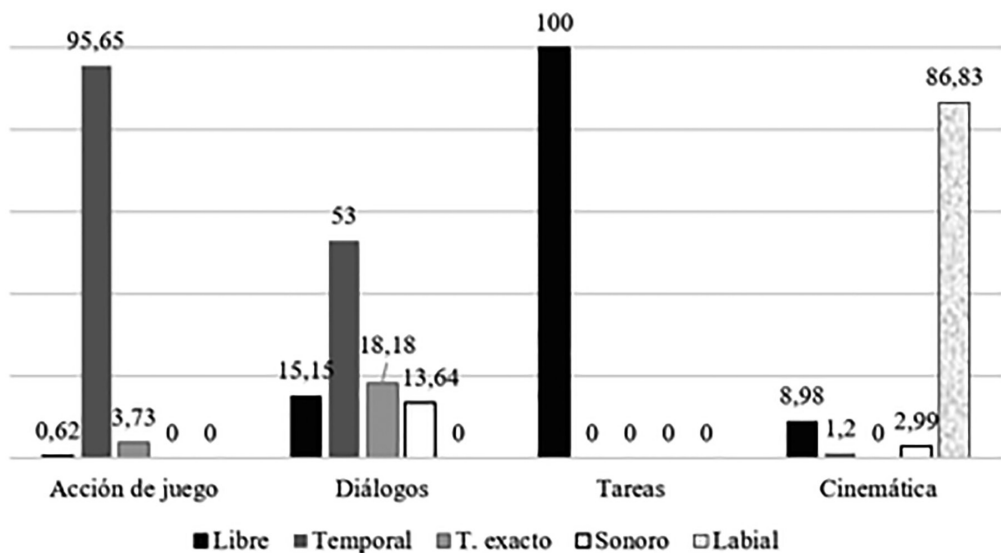


Figura 2: Tipos de ajuste según las situaciones de juego en la versión en inglés de ACS



de ajuste temporal (21 registros), un 27,27% de ajuste temporal exacto (18 registros) y un 25,76% de ajuste sonoro (17 registros).

Continuamos con la **acción del juego**, cuyo ajuste se distribuye como sigue: en la versión doblada, solo un 0,62% (1 registro) presenta ajuste libre, el 96,65% (154 registros) son de ajuste temporal y el 3,73% (6 registros) reflejan ajuste temporal exacto. De ajuste sonoro y labial no se han detectado casos; en la versión original, el ajuste libre también es del 0,62% (1 registro), el ajuste temporal representa el 81,37% (131 registros), el ajuste temporal exacto constituye un 18% (27 registros) y, por último, el ajuste sonoro está presente en un 1% (1 registro).

Concluimos con el ajuste empleado en las **escenas cinemáticas**: en la versión en español, detectamos un 8,98% de ajuste libre (15 registros); un 1,2% de ajuste temporal (2 registros); un 2,99% de ajuste sonoro (5 registros) y un 86,83% de ajuste labial (145 registros). Por otra parte, en la versión en inglés, encontramos un 8,98% de ajuste libre (15 registros), un 1,8% de ajuste sonoro (3 registros) y un total de 149 registros de ajuste labial, un 89,22%.

Se puede observar que en este juego hay una gran presencia de **escenas cinemáticas**, dada su función narrativa en la aventura (en toda nueva misión hay una escena cinemática como introducción o desenlace de la **acción de juego**, la cual recordemos que puede extenderse tanto como el jugador desee). Con menos frecuencia se dan **diálogos** (un 16%) en la acción de juego, los cuales o bien detienen parcialmente las acciones disponibles para el jugador, o bien no interfieren en la acción. Por último, la introducción de **tareas** (2%) solo se da en momentos puntuales y siempre son instrucciones transmitidas por una voz diegética, nunca abstraen al jugador del desarrollo de la historia.

En cuanto a la sincronización, en el conjunto del juego detectamos una gran presencia de

ajuste **temporal**, de duración similar al original, con un 10% de margen. Concretamente, el ajuste temporal representa un 48% del total en la versión doblada. No es de extrañar que sea así, pues, en la acción del juego, las onomatopeyas y enunciados breves están prácticamente siempre ajustados de forma temporal, ya que la cercanía a los personajes y su posición en movimiento no facilitan una visión clara de la expresividad ni de sus bocas.

El ajuste **labial** está presente en un 36% de los casos y lo encontramos principalmente en la cinemática. Sin embargo, en estas escenas se aprecia un pretendido ajuste labial que no encaja bien en numerosas ocasiones (de 145 registros con ajuste labial en español, 50 presentan algún tipo de discronía, un 34,5%). A pesar de ello, la tendencia general es que el ajuste imite el doblaje cinematográfico, pues se tienen en cuenta las tres sincronías del cine. Sí se aprecia un perfecto ajuste, totalmente natural, en la sonorización en inglés, ya que las bocas describen con absoluta precisión las articulaciones de los enunciados de los personajes (muy probablemente se deba al empleo de un programa de animación que ajusta el movimiento labial al audio grabado por los actores), mientras que, en el caso del español, el ajuste labial en general es algo menos preciso de lo es en cine.

En cuanto al ajuste **temporal exacto** y el **sonoro**, donde mayor presencia tienen es en los diálogos: de un total de 66 registros de diálogos, 11 presentan ajuste temporal exacto y 10, sonoro. Además, 10 de los 66 son diálogos de ajuste libre en la versión doblada. Este **ajuste libre** también se emplea en las escenas cinemáticas con voces en *off* (principalmente las introductorias a una nueva secuencia) y es el ajuste usado siempre en las escasas tareas que se introducen a lo largo del juego. Se trata siempre de tareas emitidas por una voz diegética, normalmente sobre una

pantalla en negro que simula estar cargando un programa dentro de la trama del juego.

Puede concluirse, por tanto, que en este videojuego de aventura se detecta un predominio del ajuste temporal (48% y 38% en la VD y la VO respectivamente) y del labial (36% en la VD y 37% en la VO): la acción controlada por el jugador suele doblarse teniendo en cuenta la restricción temporal de los enunciados (isocronía) y, en la mayoría de los casos, también el movimiento de los personajes (sincronía cinésica). Se dan, además, numerosas escenas cinemáticas que introducen y contextualizan las distintas misiones y contribuyen al avance de la historia. Estas presentan un ajuste labial poco preciso que parece tomar como modelo el doblaje cinematográfico con la aplicación de las tres sincronías (labial, cinésica e isocronía), pero se dan repetidas discronías, muy probable-

mente por las distintas condiciones en las que se lleva a cabo el doblaje en videojuegos, entre otras circunstancias. La introducción de tareas se realiza de forma ocasional, mediante una voz diegética y siempre con ajuste libre (por tanto, bastante menos presente este tipo de ajuste en el conjunto del juego). Finalmente, se dan algunos diálogos en la acción de juego que no siempre la detienen pero sí la limitan puntualmente y cuyo doblaje, según la perspectiva desde la que se aprecien los personajes y el nivel de restricción de la acción, se ajusta de forma tanto temporal como temporal exacta y sonora.

Este análisis puede sintetizarse en la tabla 7, que coincide en buena medida con la tabla 4 sobre los distintos tipos de ajuste en un videojuego.



Tabla 7: tipos de ajuste en el doblaje al español de *acs*¹

Situación de juego	Porcentaje de aparición	Tipo de ajuste	Tipo de cadena	Sincronía (cine)
Acción del juego	40	<ul style="list-style-type: none"> • Temporal (96%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Onomatopeyas de activación aleatoria y enunciados breves • Sonido ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Isocronía +/-10% • Cinésica
Escenas cinemáticas	42	<ul style="list-style-type: none"> • Labial (87%) • Libre (15%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes prerrenderizadas • Diálogos <i>in-game</i> • Voces en <i>off</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Labial, cinésica e isocronía • Discronías frecuentes
Diálogos	17	<ul style="list-style-type: none"> • Temporal (53%) • Temp. exacto (17%) • Sonoro (15%) • Libre (15%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogos en acción del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Isocronía +/-10% • Cinésica
Introducción de tareas	1	<ul style="list-style-type: none"> • Libre (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Voces en <i>off</i> diegéticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sin sincronía

¹ Los porcentajes de la tercera columna se corresponden con los tipos de ajuste identificados en cada situación de juego en la versión en español. Las cifras se han redondeado con respecto a las ilustraciones 1 y 2 y no se incluyen en cada situación aquellos ajustes con un porcentaje de aparición inferior al 10% en cada situación de juego.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A partir del análisis, ha podido comprobarse que en un videojuego de aventura como el analizado predominan la acción del juego y las escenas cinemáticas y, en menor medida, se dan diálogos entre los personajes. La introducción de tareas sucede de forma muy puntual, pues la configuración del juego y el avance de los hechos hacen poco necesarias instrucciones adicionales para el jugador.

En cuanto a los tipos de ajuste, la acción del juego se dobla principalmente teniendo en cuenta tan solo la restricción temporal, mientras que las escenas cinemáticas presentan un ajuste labial predominante, aunque mucho menos preciso que el ajuste labial en el inglés original y aún lejano del minucioso ajuste que se lleva a cabo en cine y televisión. Los diálogos se ajustan de forma principalmente temporal, aunque también hay numerosos casos de ajuste temporal exacto, sonoro y libre, en función de la cercanía y el detalle con los que veamos a los personajes que interactúan. Por último, se aprecia el ajuste libre en todas las escasas tareas introducidas a través del audio doblado y en algunas escenas cinemáticas narrativas.

Los patrones recurrentes que hemos detectado llevan a extraer las siguientes tendencias en este estudio de caso: la acción del juego suele ajustarse de forma temporal; la cinemática, con ajuste labial; para los diálogos se emplea el ajuste temporal en la versión en español, aunque la locución original tiende a repartir el ajuste entre temporal y temporal exacto; por último, la introducción de tareas presenta un ajuste libre.

Para terminar, se ha visto que los tipos de ajuste en videojuegos presentan más opciones que el ajuste en cine y televisión, pues, en estos medios, entre otros códigos semióticos, especialmente los planos determinan la aplicación en mayor o menor medida de las tres sincronías

tradicionalmente descritas para doblaje. Como muestra la tabla 4, el ajuste en videojuegos responde a las distintas situaciones que se identifican en el desarrollo del juego y, a su vez, cada tipo de ajuste para videojuegos respeta alguna o ninguna de las tres sincronías cinematográficas (sincronía cinésica, labial e isocronía). Además, identificamos cinco formas de ajustar el audio que no tienen cabida en la taxonomía tradicional de sincronizaciones cinematográficas y televisivas.

A partir de este primer estudio sobre los tipos de ajuste en un videojuego, se presentan interesantes perspectivas de investigación para el futuro: en primer lugar, sería conveniente ampliar este estudio analizando otros juegos de aventura, para comprobar si las situaciones de juego que los componen y los tipos de ajuste que en ellas se aplican tienen una presencia y unas características similares a las conclusiones extraídas en este trabajo. También sería útil explorar corpus constituidos por videojuegos de otras categorías, con objeto de construir un detallado mapa de los tipos de ajuste en el doblaje de videojuegos que nos permita identificar patrones, estrategias y también aspectos mejorables. De tal manera, una aplicación práctica de estos estudios en el proceso de localización podría ser trazar directrices para la aplicación del ajuste de las cadenas de texto, ya desde la fase de traducción, en función de las situaciones de juego.

Por otra parte, dada la diferencia de ajustes que se aplican en la versión original en inglés y en la versión doblada, se plantea la necesidad de evaluar hasta qué punto el doblaje cumple con unos estándares de calidad que será conveniente definir, tal y como ya ha hecho Chaume (2005) para el cine y la televisión, y que nos permitan una valoración fundamentada de la calidad de un doblaje en un videojuego, para detectar carencias y proponer mejoras (labor que, por

otra parte, no era objeto de un estudio descriptivo como el presente).

Asimismo, la saga elegida para el estudio, *Assassin's Creed*, ofrece interesantes posibilidades de investigación desde una perspectiva *transmedia*, ya que, además de los numerosos videojuegos que componen la saga, se suman a ella varios cortos y películas, así como algunos libros. Del mismo modo, un estudio de la evolución del doblaje en los distintos juegos de la saga (puestos a la venta anualmente, desde 2007) se presenta como una interesante revisión de cómo se ha desarrollado este aspecto de la localización en tan solo unos pocos años.

En definitiva, el estudio del doblaje en videojuegos ofrece aún numerosas posibilidades para la investigación, de las cuales nuestro trabajo pretende ser tan solo una pequeña contribución inicial sobre la que desarrollar propuestas futuras.

RECIBIDO EN FEBRERO DE 2017

ACEPTADO EN MARZO DE 2018

VERSIÓN FINAL DE SEPTIEMBRE DE 2018

BIBLIOGRAFÍA

- APPERLEY, Thomas H. (2006): «Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres», *Simulation & Gaming*, 37/1, 6-23.
- ARSENAULT, Dominic (2009): «Video Game Genre, Evolution and Innovation», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3/2, 149-176.
- BERNAL MERINO, Miguel Ángel (2006): «On the Translation of Video Games», *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- (2015): *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge.
- CEREZO MERCHÁN, Beatriz; CHAUME, Frederic; GRANELL, Ximo; MARTÍ FERRIOL, José Luis; MARTÍNEZ SIERRA, Juan José; MARZÀ, Anna; TORRALBA MIRALLES, Gloria (2016): *La traducción para el doblaje. Mapa de convenciones*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- CHANDLER, Rafael (2006): «Screen/play: Documenting Voice Assets», *Gamasutra*, <http://www.gamasutra.com/view/feature/2724/screenplay_documenting_voice_.php> [consulta: 2/1/2017].
- CHAUME, Frederic (2012): *Audiovisual Translation: Dubbing*, Londres y Nueva York: Routledge.
- (2005): «Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual», *Puentes*, 6, 5-12.
- (2004): *Cine y traducción*, Madrid: Cátedra.
- CHAVES, María José (2000): *La traducción cinematográfica: El doblaje*, Huelva: Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- CLEARWATER, David A. (2011): «What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide», *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5/8, 29-49.
- ENSSLIN, Astrid (2012): *The language of Gaming*, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- FRASCA, Gonzalo (2001): «Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising», *SIGGRAPH 2001*, <<http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>> [consulta: 2/1/2017].
- (2003): «Simulation versus Narrative», en Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (eds.) *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, 221-235.
- FODOR, István (1976): *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*, Hamburg: Helmut Buske.
- LE DOUR, Corinne Isabelle (2007): «Surviving audio localization», *Gamasutra*, <http://www.gamasutra.com/view/feature/1713/surviving_audio_localization.php#5> [consulta: 2/01/2017].
- LÓPEZ REDONDO, Isaac (2014): *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Sevilla: Héroes de Papel.
- LOUREIRO PERNAS, María (2007): «Paseo por la localización de un videojuego», *Revista Tradumàtica. La localització de videojocs*, 5, <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>> [consulta: 2/1/2017].
- LUYKEN, Georg-Michael; HERBST, Thomas; LANGHAM-BROWN, Jo; REID, Helen; SPINHOFF, Hermann (1991): *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the*





- European Audience*, Manchester: The European Institute for the Media.
- MANGIRON, Carme; O'HAGAN, Minako; ORERO, Pilar (eds.) (2014): *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Bern/Switzerland: Peter Lang.
- (2013): *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam: John Benjamins.
- (2006): «Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation», *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.
- MAXWELL-CHANDLER, Heather (2005): *The Game Localization Handbook*, Massachusetts: Charles River Media.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón (2015): *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*, Vigo: Servicio de Publicaciones Universidade de Vigo.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2010): *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra.
- PUJOL TUBAU, Miquel (2015): *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*, Tesis doctoral, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya.
- RAMOS SERRANO, Marina y Oliver PÉREZ LATORRE (2009): «Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego», *Comunicación*, 7/1, 1-5.
- SCHOLAND, Michael (2002): «Localización de videojuegos», *Revista Tradumàtica*, 1, <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>> [consulta: 2/1/2017].
- SIOLI, Fulvio; MINAZZI, Fabio; BALLISTA, Andrea (2007): «Audio Localization For Language Service Providers», *Multilingual Localization: Getting Started Guide*, octubre/noviembre de 2007, 18-23.
- TOURY, Gideon (1995): *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- WHITMAN-LINSEN, Candace (1992): *Through the Dubbing Glass*, Frankfurt am Main: Peter Lang.