

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

**Análisis de la información múltiple y
multimodal en videojuegos: Estudio del caso
*Grand Theft Auto V***

Autor/a: Pablo López Barbero

Tutor/a: Ximo Granell Zafra

Fecha de lectura: mayo 2022

Este trabajo sigue las normas APA para la utilización de citas bibliográficas.

Índice

1. Introducción	6
1.1 Tema	6
1.2 Justificación	6
1.3 Objetivos	7
1.4 Estructura	7
2. Localización de videojuegos	9
2.1 El videojuego	9
2.2 Historia.....	9
2.3 Clasificación PEGI.....	10
2.4 Localización.....	10
2.5 Doblaje	11
2.6 Subtitulación	11
2.7 Traducción de interfaz	12
2.8 Mensajes del sistema.....	13
3. Localización de texto en pantalla.....	14
3.1 Convenciones	14
3.2 Cuadros de texto	16
4. Metodología	17
4.1 Presentación de la información	17
4.2 Justificación del caso escogido	20
4.2.1 Contexto	20
4.2.2 Justificación	21
4.3 Procedimiento de análisis	21
4.4 Ficha de trabajo.....	22
5. Análisis del caso	24
5.1 Ejemplos de análisis.....	25

5.2 Análisis de los datos recopilados	38
5.2.1 Gráfica.....	38
5.3 Comparación con la versión original	39
6. Conclusiones	40
Bibliografía	42
ANEXO 1. CLASIFICACIÓN POR EDAD PEGI	43
ANEXO 2. TABLAS DE ANÁLISIS	46

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Información por medio de subtítulos.....	18
Ilustración 2: Información por medio de cuadros de texto y llamadas telefónicas..	19
Ilustración 3: Información por medio de mensajes SMS.....	19
Ilustración 4. Mensajes por medio de subtítulos e información suprasegmental. ...	20
Ilustración 5: Cuadro de texto junto con diálogo plasmado en forma de subtítulo.	27
Ilustración 6: Cuadro de texto junto con información por medio de elementos ambientales.	29
Ilustración 7: Cuadro de texto junto con mensajes emergentes y llamadas telefónicas.	32
Ilustración 8: Cuadro de texto junto con diálogo en forma de subtítulos e información suprasegmental.	35
Ilustración 9: Cuadro de texto junto con subtítulos.	37
Ilustración 10: Aptitud de CPS	39

Resumen/ Resum:

En el presente trabajo se expone el análisis del texto en pantalla que aparece en el caso concreto *Grand Theft Auto V*. Durante este se expone teoría de localización de videojuegos, así como de traducción audiovisual, haciendo referencia a vertientes de la traducción como pueden ser el doblaje y la subtitulación, al igual que a aspectos más especializados de la traducción y localización de videojuegos como puede ser la traducción de interfaz o mensajes del sistema. A continuación, se realiza el análisis de la información plasmada a modo de texto en pantalla como la posterior conclusión tras el proceso de trabajo en la que se determina la legibilidad y aptitud de dicha información para ser consumida por un usuario promedio en cuanto a aspectos de velocidad de lectura, capacidad de atención dividida y jugabilidad del producto audiovisual.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Localización de videojuegos, atención dividida, subtítulos, textos multimodales, información múltiple.

1. Introducción

1.1 Tema

El tema que propongo para este trabajo académico de investigación es el análisis de la información múltiple y multimodal a partir de escenas, cinemáticas y clips de vídeo extraídos del videojuego *Grand Theft Auto V*.

1.2 Justificación

La traducción, como herramienta de transmisión de culturas, mensajes y lenguas, hace posible que distintas personas, independientemente de su origen y de su lengua, puedan ponerse en contacto y tengan a su disposición información que no está, originalmente, disponible en su lengua materna.

El motivo por el cual he decidido desarrollar este trabajo de investigación, centrándome en la localización de videojuegos y, concretamente en su doblaje y subtitulación, ha sido mi pasión por la traducción audiovisual, concretamente por estas dos modalidades.

Algo que siempre me ha apasionado desde que era muy joven han sido los videojuegos, las historias que narraban y el modo en el que, de manera «remota», permiten que el usuario se sumerja en múltiples aventuras y retos. El videojuego sobre el que me apoyo para la realización de este trabajo pertenece a la serie de *Grand Theft Auto*, concretamente en el quinto de la saga, uno de los primeros videojuegos que tuve oportunidad de experimentar.

Además de mi pasión por los videojuegos, desde pequeño me han atraído mucho las lenguas, concretamente el inglés, por tanto, la tarea de traducción siempre me ha parecido apasionante a la par que interesante. La capacidad de transmisión de mensajes con implicaciones culturales siempre ha sido algo que me ha fascinado, y, al fin y al cabo, algo que ha hecho posible que todos o casi todos los usuarios de productos audiovisuales como películas o videojuegos entre otras, tengan acceso directo a ellos.

Para acabar de justificar por completo las razones por las cuales he elegido esta modalidad para mi trabajo final, es necesario mencionar los conocimientos que a lo largo de este grado se me han impartido, ya que han sido realmente motivadores para mí. Poco a poco, al ver cómo se trabaja en estudios de doblaje, en cabinas, y la manera en la que se puede conseguir un producto final traducido como los que hemos tenido oportunidad

de crear gracias a la infraestructura y la formación que los profesores nos han brindado, han hecho que cada vez esté más decidido y seguro de que este es el futuro profesional que quiero para mí.

Por esta serie de motivos, creo que el tema que planteo es algo realmente interesante a la par que un reto que hay que tomar con delicadeza, ya que el mundo de la localización de videojuegos está en continuo desarrollo debido a los avances tecnológicos, por lo que hay que ser muy minucioso cuando se intenta analizar la manera en la que se plasma la información y los medios que se utilizan para ello.

1.3 Objetivos

En cuanto a los objetivos que en este trabajo de investigación se plantean, el objetivo principal es:

- Analizar el modo en el que se plasma la información traducida de manera múltiple y multimodal en el videojuego.

Como objetivos secundarios, los cuales van a contribuir al alcance del objetivo principal, están los siguientes:

- Analizar la extensión de los subtítulos en cuanto a las convenciones de subtitulación para TV y cine.
- Analizar los momentos en los que aparece la información.
- Comprobar la duración de los subtítulos con el objetivo de determinar su legibilidad y la capacidad de comprensión del usuario de manera realista con la ayuda del programa Subtitle Workshop (SW).
- Analizar la tarea de atención dividida a realizar por el usuario para poder comprender la información que se le brinda.
- Examinar la importancia y relevancia de la información que aparece en pantalla en referencia a la trama o historia.

Una vez completadas todas estas tareas y conseguido los objetivos secundarios, el objetivo principal del trabajo de investigación se dará por concluido y alcanzado.

1.4 Estructura

La estructura de este trabajo de investigación consta de una serie de puntos. Cada uno de ellos posee determinada importancia para alcanzar los objetivos que anteriormente se han citado.

Como primer punto, se tratará sobre qué es la localización de videojuegos. En este apartado se hará una definición del concepto de videojuego aportando marco teórico sobre sus orígenes. Continuando con el mismo punto, se llevará a cabo la definición de localización de videojuegos junto con los tipos y la clasificación de estos, acabando con la definición de conceptos como el doblaje, la subtitulación o la traducción de interfaz.

En segundo lugar, explicación detallada de la localización en pantalla haciendo hincapié a las convenciones de la subtitulación junto con una comparación entre los criterios utilizados para la TV, el formato DVD y los videojuegos.

El tercer punto abarca la manera en la que la información se presenta en el videojuego, junto con un análisis preliminar de los contenidos y el formato de este. Además, se presenta la ficha de trabajo que servirá de apoyo para el análisis detallado del texto en pantalla que aparece a lo largo del videojuego. Como última sección en este punto, se plasmará la justificación del caso escogido.

Como último punto del trabajo, el análisis en sí. Se agruparán las tablas de análisis para evidenciar el proceso de trabajo junto con las capturas de pantalla extraídas de clips del videojuego sobre las que las tablas se apoyan para, tras este proceso, extraer conclusiones y propuestas de mejora.

En el anexo 1 figurará una tabla resumen de la clasificación por edades PEGI, algo con bastante relevancia en este caso debido a que el texto de este videojuego contiene un alto nivel de lenguaje soez y argot.

En el anexo 2 se recopilarán las tablas de análisis, las cuales han servido para poder extraer las conclusiones y los datos fundamentales para conseguir los objetivos propuestos.

2. Localización de videojuegos

2.1 El videojuego

Según Bernal-Merino (2014), un videojuego es tanto un producto diseñado para el consumo como una obra de arte. En este punto, y debido a la expansión de la industria ligada a la tecnología informática, los videojuegos se pueden interpretar como una forma distinta del arte entendido como esculturas, pinturas, novelas o películas, siendo estos últimos también productos de consumo. La percepción de la industria de los videojuegos como algo ajeno a las artes juega un papel fundamental a la hora de analizar los juegos y su traducción para los distintos mercados internacionales. Esto es así debido, sobre todo, a la importancia que la localización tiene en la jugabilidad del juego y, en consecuencia, en la penetración y ventas de las versiones que se comercializan en los distintos países y localidades.

2.2 Historia

Desde la aparición de los primeros videojuegos en la década de los 60, el sector ha experimentado grandes cambios y avances, ha pasado por siete generaciones de videoconsolas y se ha convertido, en los inicios del s. XXI en un fenómeno global que ya forma parte integral de nuestra cultura. (Granell, Mangiron & Vidal, 2015)

En 1960 se comienzan a producir desarrollos en grandes ordenadores de universidades y, tras 12 años, se lanza la primera videoconsola al mercado: Magnabox Odyssey. Tras esto, en la década de los 80 se popularizan los videojuegos para ordenadores personales y entre 1984 y 1987, Nintendo presenta la primera videoconsola de 8 bits, lo que supuso un gran avance. Tras esto, salió al mercado la videoconsola portable Gameboy con el popular videojuego Tetris.

En 1995, Sony lanza la videoconsola PlayStation y se convierte en la más vendida en solo dos años, cosa que, 5 años después, se repitió con la PlayStation 2, de 128 bits que ayudó a que Sony siguiese batiendo récords de ventas. Como competencia, Microsoft lanza al mercado en el año 2000 la XBOX.

En el año 2003, con la intención de aumentar su popularidad y hacerse con el liderazgo de ventas, las compañías comienzan a sacar al mercado videoconsolas portables como la PlayStation Portable (PSP) de Sony o la Nintendo DS de Nintendo.

En 2006 Sony saca la tercera videoconsola de la generación, la PlayStation 3, mientras que Nintendo aporta un nuevo factor con la Nintendo Wii, la cual se controlaba mediante movimientos corporales, reconocimiento facial y de voz, algo que hizo que su popularidad aumentara con rapidez.

2.3 Clasificación PEGI

En Europa, los videojuegos que salen al mercado están controlados por el sistema de clasificación PEGI en función del contenido que ofrecen en cuanto a lenguaje, escenas y contenido del videojuego. Esta clasificación hace referencia a la edad de jugabilidad del producto y al tipo de contenido que ofrece por medio de logotipos impresos en la carcasa del videojuego. El objetivo de este sistema es orientar a padres y educadores en cuanto a la compra de videojuegos para que dispongan de información real en cuanto a aquello que es apto para quienes adquieran el producto (Granell, Mangiron & Vidal, 2015).

Esta clasificación confirma que es apto para jugadores que han cumplido una determinada edad, de modo que un juego clasificado como PEGI 7 es apto para jugadores que han cumplido 7 años o más, al igual que un juego PEGI 18 tan solo es apto para jugadores que han cumplido la mayoría de edad en adelante (Granell, Mangiron, & Vidal, 2015).

Para agrupar el contenido de la clasificación PEGI existe una tabla que agrupa toda la clasificación al completo extraída directamente de su página web oficial. Esta está presente en el **Anexo 1** ya que el objeto de estudio pertenece a la clasificación PEGI 18 debido al lenguaje soez que utilizan los personajes, algo que afecta de manera directa a la traducción de los diálogos.

2.4 Localización

El proceso de localización consiste en la adaptación de un videojuego a un idioma y una cultura distintos a la versión original con el objetivo de que el receptor lo comprenda de manera correcta (Granell, Mangiron & Vidal, 2015). Este proceso va más allá de la mera traducción del texto que aparece en el videojuego. El factor que hace que el videojuego tenga éxito, según Granell, Mangiron & Vidal (2015) es «que este transmita una experiencia de juego que enganche a la persona que interactúa con el videojuego».

Para poder completar dicha tarea de manera correcta hay que tener en cuenta las diferencias entre culturas, así como las variaciones lingüísticas en cuanto al contexto

técnico y jurídico que puede variar de una zona geográfica a otra. Factores como la simbología de los colores, los gestos o las referencias a lugares marcan las diferencias entre dos culturas distintas. Por tanto, no solo el texto de los videojuegos necesita ser traducido, sino que otros aspectos como los que se han nombrado anteriormente necesitan ser adaptados con el objetivo de que el receptor pueda interactuar con ellos e interpretarlos de la misma forma que lo haría un jugador de la versión original.

Según Granell, Mangiron & Vidal (2015), «Los principales elementos de un videojuego que necesitan ser localizados son: el texto que aparece a lo largo del juego (menús, mensajes, instrucciones en pantalla, subtítulos, etc.), los gráficos textuales, los componentes cinemáticos y de audio, las canciones y los materiales impresos o electrónicos que acompañan al juego (documentación impresa, carátulas, páginas webs, etc.)».

2.5 Doblaje

Según Chaume (2004), el doblaje es una modalidad de traducción audiovisual que consiste en la traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores. En el doblaje se sustituye la pista de sonido original que contiene los diálogos en la lengua de origen por otra pista en la que se graban los diálogos traducidos en lengua meta. El resto de las pistas (la banda sonora, la pista que incluye la música y la que incluye las imágenes) se mantienen invariables. En el caso de los videojuegos, la decisión de si se dobla o se subtitula un producto depende de los condicionantes económicos y temporales con que cuente la empresa desarrolladora, que puede optar por doblar por completo el juego, doblarlo parcialmente, simplemente subtitularlo o incluso lanzarlo al mercado sin traducir ni localizar, es decir, en versión original.

2.6 Subtitulación

La subtitulación es una modalidad de traducción audiovisual que consiste en incorporar un texto escrito en la lengua meta a la pantalla en donde se proyecta una película o texto audiovisual en versión original de modo que los subtítulos coincidan aproximadamente con las intervenciones de los personajes en pantalla, así como los

elementos discursivos que aparecen en pantalla, los cuales incluyen letras, carteles, inscripciones, etc. y con la información que contiene la banda sonora. (Granell, Mangiron & Vidal, 2015)

Del mismo modo que en el doblaje, los factores económicos y temporales de las empresas desarrolladoras de videojuegos son los que determinan, en gran medida, si se dobla o se subtitula un videojuego.

2.7 Traducción de interfaz

Según Bernal-Merino (2014), la interfaz hace referencia, por lo general, al menú. Se compone de pequeñas etiquetas de texto que indican acciones específicas. Se trata de texto que indica al usuario acciones cortas a realizar para poder avanzar o acceder a las distintas partes del videojuego, como por ejemplo a la sección “ajustes”. La interfaz se utiliza para manipular desde las preferencias de *hardware* hasta las preferencias de red. Al igual que gran variedad de programas, los videojuegos hacen uso de opciones de menú muy detalladas y a menudo muy complejas con las que se controlan las distintas características del juego, como el nivel de dificultad, la selección de la pantalla gráfica o la sensibilidad del mando.

El texto original que se encuentra en los menús se cede a los traductores por medio de largas hojas de cálculo, por lo que no disponen de la información espacial con la que contextualizar su trabajo, lo que significa que trabajan bajo el método de prueba y error.

En la interfaz es donde se traduce todo lo que respecta a la accesibilidad el videojuego para el usuario, es decir, todas las opciones de configuración, menús, pantallas y demás. Por este motivo, los traductores recurren a adaptar sus traducciones, en la medida de lo posible, imitando la cantidad de caracteres que hay en el texto original. Otro de los métodos consiste en la reducción del tamaño de los caracteres, lo que afecta a la legibilidad de estos de manera negativa. (Bernal-Merino, 2014)

El texto de la interfaz debe ser corto, conciso y preciso en cuanto a la información que ofrece ya que su principal objetivo es facilitar la jugabilidad sin provocar la pérdida de inmersión y concentración del usuario. Ya que los iconos se entienden de manera universal, muchos traductores optan por la adaptación del texto mediante iconos que expresen la idea del texto origen, lo que, por otra parte, necesita de más tiempo para poder ser creado.

2.8 Mensajes del sistema

Miguel Ángel Bernal-Merino, en su libro publicado en 2014, establece que los mensajes del sistema contienen información técnica en forma de mensajes que reportan errores que han sido aprobados por plataformas como *Nintendo*, *Sony Computer Entertainment* o *Microsoft*, del mismo modo que la información promocional que las distribuidoras de videojuegos o los productores de consolas desean plasmar. Al igual que la traducción de los documentos, esos mensajes contienen terminología oficial y marcas registradas que no permiten errores de traducción. El contenido de estos mensajes debe seguir un patrón de estilo, formato y terminología en cada versión traducida. No se permite ningún tipo de variación en los mensajes a no ser que haya sido aprobada previamente.

Para cada mensaje del sistema existe una versión oficial que se compila y traduce mediante una hoja de cálculo. Recientemente, algunas empresas han comenzado a trabajar mediante herramientas de memoria de traducción, que pueden hacer más eficientes el estilo, la coherencia terminológica y la actualización de la versión del sistema.

Mantener la terminología oficial de cada dispositivo y empresa es la principal preocupación a la hora de traducir estos textos, pero hay una dificultad añadida cuando los sistemas operativos se actualizan dentro de la misma generación de *hardware* y los glosarios no se han remitido a las agencias de traducción o no se han mantenido en línea con las nuevas versiones de la documentación. (Bernal-Merino, 2014)

3. Localización de texto en pantalla

Los principales componentes de los productos subtítulos son el lenguaje oral, las imágenes y los subtítulos, los cuales interactúan con el espectador o el usuario, aportan una buena equivalencia del texto expresado oralmente y permanecen en pantalla el tiempo suficiente como para que el receptor sea capaz de leerlos de manera adecuada.

Aunque en el caso de los programas de TV y los productos en formato DVD los subtítulos están completamente normalizados y establecidos, en el caso de los videojuegos, la subtitulación compone un aspecto muy desconocido por el momento.

En el caso de los videojuegos, no existen criterios definidos que regulen la duración y la velocidad de los subtítulos, así como la adaptación para personas sordas o con dificultades auditivas y la identificación de personajes por tanto se convierte en una tarea completamente desconocida y en muchos casos, difícil de comprender.

Los subtítulos, en la mayoría de los videojuegos son opcionales, es decir, el usuario debe activar esta opción en el menú de configuración. Esta opción permite que el jugador sea capaz de comprender toda la información que en el producto se brinda. Esto hace que las opciones de configuración de subtítulos sean cada vez más y más amplias debido a la adaptación para personas con problemas auditivos con el fin de aportar un mayor grado de accesibilidad a los productos.

3.1 Convenciones

Las convenciones de la subtitulación son una serie de normas establecidas con el objetivo de que el producto final subtulado sea apto para el espectador en cuanto a longitud del texto, velocidad, posición y tamaño. A continuación, se van a plasmar las diferencias entre las convenciones de los productos audiovisuales en formato de TV y DVD y los videojuegos establecidas por Mangiron, (2013).

Parámetro	TV	DVD	Videojuegos
Tiempo en pantalla	6 segundos	7 – 8 segundos	Variable El usuario lo controla en algunos juegos
Caracteres	35 – 37	40	30 - 143
N.º de líneas	2	2	Variable: 2 +
Posición en pantalla	Posición 2	Posición 2	Variable: posiciones 2, 5, 8 Cuadros de texto Bocadillos de diálogo
Alineación	Izquierda y centrada	Centrada	Izquierda y centrada
Color de fuente	Blanca o amarilla	Blanca	Blanca Se usan otros colores para resaltar información
Condensación	Sí	Un poco	Intralingüística no Un poco para la interlingüística

Las convenciones establecidas para los productos pertenecientes a TV y DVD, como se muestra en la tabla anterior, no se respetan en el caso de los videojuegos. Esta falta de normativa genera un problema en la comprensión y, a raíz de esto, un problema en cuestiones de accesibilidad y de experiencia de juego para el usuario en dependencia del tipo de soporte que utilice para jugar (consola o PC) y el tipo de salida audiovisual del que disponga (HD o no).

Como se puede observar en la tabla anterior, en el caso de la subtitulación de videojuegos no se sigue ningún tipo de convención definida ni concreta, ya que se supera el número de caracteres por línea y por subtítulo, dando lugar a subtítulos muy extensos que el usuario es incapaz de leer y procesar, por lo que la experiencia de juego se torna más difícil. Además, en la mayoría de los videojuegos, el usuario tiene que realizar una tarea de atención dividida en la que debe prestar atención a las acciones que se requieren junto con la lectura del texto que aparece en pantalla, por lo que la experiencia se pierde en algunos casos. Hay ocasiones en las que aparecen hasta seis líneas de subtítulos con 40 caracteres por cada línea, lo que hace imposible la tarea de la atención dividida y, además, hace que el jugador pierda la concentración y la inmersión en el juego.

En segundo lugar, la posición y el modo en el que la información se plasma también contribuye a la experiencia del usuario. En los casos en los que el texto en pantalla aparece

en la parte inferior centrada de la pantalla (posición 2), el jugador puede leerlos mientras que completa otras tareas, pero, en el caso de los bocadillos de información o los cuadros de texto, aparecen, por lo general, en la parte superior derecha o izquierda de la pantalla y esto ocasiona que el usuario tenga que desplazar su atención a otro lugar y, por tanto, pierda la concentración y la inmersión.

Otro de los problemas que se encuentran a la hora de analizar el texto en pantalla es el color de este, ya que en los casos en los que tan solo se presenta con el color blanco, hay algunas zonas de la pantalla que, debido al brillo del propio videojuego o al color de la escena, hacen imposible la lectura de este.

Y, por último, la condensación del texto de las escenas o de los diálogos de los personajes. La subtitulación en los videojuegos tiende a reproducir textualmente palabra por palabra lo que un personaje dice, en el momento en el que lo dice, por tanto, el tiempo de lectura de los subtítulos y la duración no es la adecuada ya que, si el texto es muy extenso, hay veces en las que los subtítulos no están programados a la velocidad correspondiente para que el usuario sea capaz de leer la información de manera adecuada.

3.2 Cuadros de texto

Otro de los factores que interactúan con el usuario son los bocadillos de información, los cuales ponen a disposición del usuario una serie de mensajes que complementan la trama e informan de las tareas a realizar. Aparecen en el margen superior derecho o izquierdo de la pantalla o en el margen inferior derecho o izquierdo en dependencia del modo en el que se plasmen. Suelen contener información adicional sobre tareas o instrucciones concretas de cómo realizar una o varias acciones concretas.

4. Metodología

El objeto de estudio de este trabajo es el videojuego perteneciente a la compañía Rockstar North, *Grand Theft Auto V*. Se trata de un videojuego que fue lanzado al mercado en el año 2013, hace casi 10 años, por la distribuidora Rockstar Games. Se trata de un videojuego de acción-aventura de mundo abierto en el que el usuario tiene miles de posibilidades de personalización de personajes, de conducta e incluso la capacidad de decisión del curso de la historia principal, ya que dispone de tres personajes distintos a los que tiene que manejar para poder avanzar en la historia de cada uno. Estos tres personajes se encontrarán y tendrán que colaborar, por medio de las habilidades y preferencias del jugador, para poder solucionar los problemas que se les presentan.

Por una parte, tenemos a Franklin, un joven estafador que, con la ayuda de su primo Lamar se dedica al embargo de vehículos para llevar a cabo su posterior venta. En segundo lugar, Michael, un atracador retirado, que pertenece al programa de protección de testigos, pero su destino no será el que él esperaba. Por último, Trevor, un drogodependiente que reaparece en la vida de Michael para vengarse por haberlo abandonado haciéndole creer que había muerto.

Estos tres personajes tendrán que colaborar para poder llevar a cabo una serie de misiones y de tareas, las cuales harán que sus vidas y sus historias se desarrollen hasta llegar al gran golpe final que tendrán que completar con la ayuda de otros personajes secundarios, quienes harán de apoyo a estos tres personajes principales.

Los idiomas en los que el videojuego está disponible dependen de la zona geográfica en la que el usuario se encuentre. En el caso de Norteamérica y Asia, el videojuego está disponible en inglés, francés, portugués de Brasil, coreano, chino tradicional y español latino. En Europa, Rusia y Oriente Medio está disponible en inglés, francés, italiano, alemán, español, ruso, portugués de Brasil y polaco. Por último, en Japón está disponible en japonés e inglés. Pero todo esto solo en cuanto a subtitulación e interfaz, los diálogos mantienen su idioma original, el inglés.

4.1 Presentación de la información

La manera en la que se plasma la información de interés en el videojuego sobre el que se apoya este trabajo es variada. Se trata de mensajes emergentes por medio de subtítulos en determinadas ocasiones como en el caso de la *Ilustración 1*, de texto sobre

fondo negro en la posición superior derecha e izquierda de la pantalla como en el caso de la *Ilustración 2*, mensajes que aparecen en elementos del propio videojuego como en el caso de la *Ilustración 4* y, por último, mensajes de texto o llamadas al móvil que el personaje puede manejar como en el caso de la *Ilustración 3*, haciendo que el usuario tenga que dividir su atención en muchas situaciones.

Este es uno de los principales problemas que se plantean en cuanto a la subtitulación de los títulos pertenecientes a la compañía Rockstar North, ya que la aparición de información de interés para el usuario que le hace tener acceso a la trama principal del juego aparece en momentos en los que este tiene que centrar toda su atención en otras tareas vitales para poder cumplir los objetivos que se plantean o las misiones que surgen de un momento a otro, por lo que la experiencia de un jugador perteneciente a una zona geográfica europea no es la misma que la de uno que pertenece a la zona de América del Norte. A lo largo del videojuego se pueden observar en muchas de las ocasiones, sobre todo en las misiones principales y secundarias a desempeñar, este tipo de errores.

Uno de los más evidentes es el momento en el que el usuario tiene que prestar atención al manejo de un vehículo o al enfrentamiento armado contra bandas o distintos tipos de enemigos y aparecen subtítulos que le brindan instrucciones de las tareas a completar o de los antecedentes que han hecho que llegue a esa situación concreta.



Ilustración 1: Información por medio de subtítulos.



Ilustración 2: Información por medio de cuadros de texto y llamadas telefónicas.

En otras ocasiones, la información se le presenta al usuario por medio de llamadas telefónicas o mensajes de texto, los cuales contienen información importante e instrucciones para poder completar las tareas que se le proponen al usuario, lo que hace que éste, en dependencia de la situación, deba hacer una tarea de atención dividida, algo que puede provocar errores debido a la capacidad de desarrollo de esta técnica.



Ilustración 3: Información por medio de mensajes SMS.

A lo largo de todo el videojuego aparecen cinemáticas en todas las misiones que son de vital importancia para poder llegar a comprender toda la información necesaria para

completar las misiones que se le proponen al usuario, las cuales contienen subtitulación como puente de acceso a dichos mensajes.

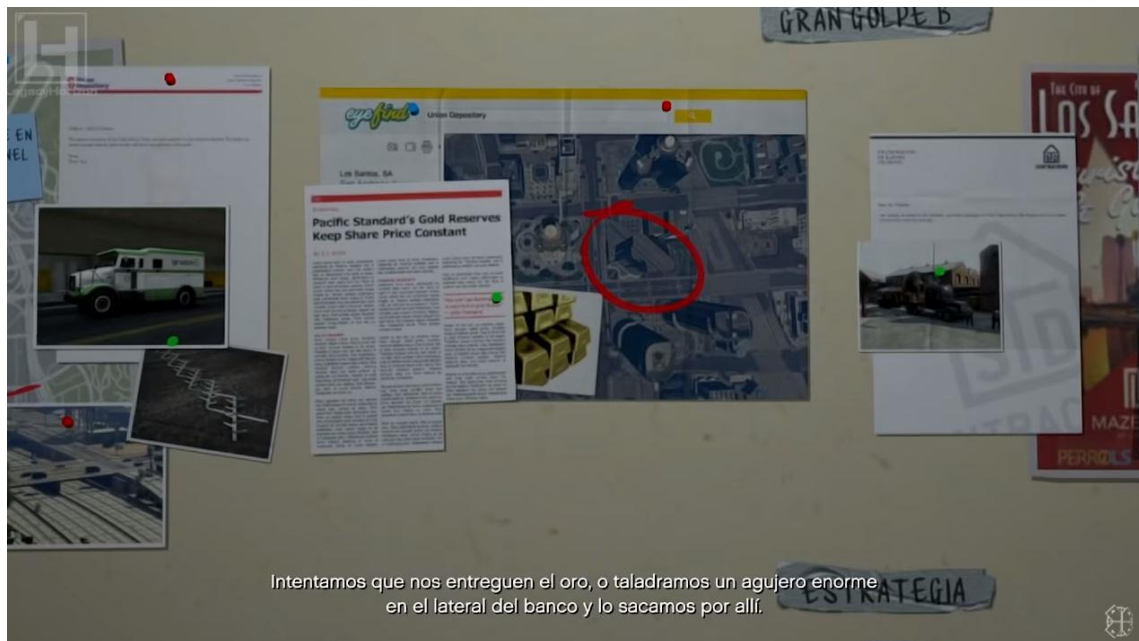


Ilustración 4. Mensajes por medio de subtítulos e información suprasegmental.

El usuario, en determinados momentos, tiene acceso a la información de manera adecuada, por lo que puede analizar todo aquello que se le presenta y procesar toda la información que el videojuego ofrece, como en el caso de los mensajes en el móvil, ya que se puede controlar el momento en el que el personaje interactúa con él y volver a acceder a ellos en caso de no haber comprendido por completo lo que se plasma.

Por otra parte, en el caso de las cinemáticas como la que se plantea en la *Ilustración 4*, es necesario que el usuario preste atención a la pizarra de la misión con el objetivo de que comprenda en su totalidad la manera de actuar durante la misma, por lo que no es posible observar el plan que se le muestra en la pizarra a la misma vez que se leen los subtítulos ya que, en casi todas las ocasiones, la velocidad de lectura de estos subtítulos es excesiva.

4.2 Justificación del caso escogido

4.2.1 Contexto

Grand Theft Auto V es un videojuego en el que los diálogos y los mensajes emergentes abundan debido a la cantidad de tareas que el usuario tiene que desempeñar para poder completar las acciones que se le requieren y, de este modo, progresar en la

historia de los personajes y el videojuego. Se trata de un videojuego muy denso y con muchas opciones distintas de jugabilidad, teniendo en cuenta que, a diferencia de la mayoría de sus competidores, este cuenta con no solo un personaje principal, sino con tres distintos y cada uno con su historia individual.

Por tanto, a medida que la historia de cada uno se desarrolla, los mensajes que recibe y los diálogos aumentan exponencialmente ya que cada vez es necesario que completen más y más tareas.

4.2.2 Justificación

El objetivo de este trabajo es realizar el estudio y análisis de la información que se plasma en pantalla a lo largo del videojuego con la intención de obtener datos sobre la legibilidad o las posibilidades del usuario de comprender toda la información que se brinda debido a las tareas de atención dividida que tiene que realizar para poder recibir y comprender toda la información que se le brinda. De este modo, tras el análisis de subtítulos, mensajes emergentes, cuadros de texto y otro tipo de notificaciones como mensajes SMS, se determinará si todos los usuarios son capaces de recibir los mensajes de manera adecuada.

4.3 Procedimiento de análisis

En el presente trabajo se va a llevar a cabo un análisis a partir del texto meta en cuanto a la información que se presenta en pantalla de manera escrita, tanto subtitulada como presentada en cuadros de texto y mensajes de otros tipos.

Para poder llevar a cabo dicho análisis, se ha tomado como referencia información propuesta por (Mangiron, 2013), mediante la cual se ha podido confeccionar una ficha de análisis que recoge parámetros indispensables para la realización de dicho trabajo. En ella se recogen datos como la velocidad de lectura, extraída de los subtítulos a partir de su traslado al programa Subtitle Workshop (SW) con el objetivo de que sea lo más fiable y preciso posible.

En primer lugar, se extraerá el texto directamente de la cinemática en cuestión. Tras esto, se trasladará al programa SW junto con el clip de video para poder calcular la velocidad de lectura en Caracteres por segundo (CPS). Tras haber realizado este proceso, se analizará la forma en la que aparece la información al igual que la posición donde aparece para posteriormente obtener una serie de conclusiones a partir de dicho análisis.

Tras el análisis, se determinarán las ocasiones en las que se ha detectado la aparición simultánea de distintos tipos de texto y la legibilidad y comprensión de estos conforme a criterios establecidos por Bernal-Merino, (2014)

4.4 Ficha de trabajo

Tipo de texto	Texto				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
Comentarios					

Mediante la ayuda de esta ficha de trabajo confeccionada con ayuda de criterios y convenciones establecidos por (Mangiron, 2013), se va a llevar a cabo el análisis del texto en pantalla.

Texto: En este apartado se plasma el texto que aparece en pantalla.

Tipo de texto: (Mangiron, 2013) hace referencia a cuadros de texto y subtítulos a la hora de localizar un videojuego. En este caso, la información estará basada en esta clasificación a la que se le añadirá, además de los cuadros de texto o los subtítulos, mensajes de e-mail, llamadas o SMS.

Extensión: Se determinará de cuántos caracteres y líneas se compone el mensaje plasmado en pantalla. Los caracteres se expresarán mediante la abreviatura C y las líneas mediante la abreviatura L.

Función textual: En este apartado se alude a la función del texto en pantalla. Esta puede ser informativa, orientativa o conativa, es decir, imperativa.

Relevancia: Se determinará si el mensaje plasmado en pantalla es fundamental para la comprensión de la trama, complementario o accesorio, es decir, sin relevancia. Siguiendo con este punto, tras el análisis se hará referencia a la superposición de elementos en cuanto a la relevancia de estos.

Velocidad (CPS): Hace referencia a la velocidad medida en caracteres por segundo, la cual se ha obtenido con ayuda del programa SW.

Posición en pantalla: Lugar de la pantalla donde aparece el mensaje, pudiendo ser este el centro inferior (Posición 2), el margen superior izquierdo (Posición 7) o derecho (Posición 9) o los márgenes inferiores derecho (Posición 3) o izquierdo (Posición 1).

Convivencia con otros elementos: En este apartado se llevará a cabo el análisis de la coexistencia de información de distintos tipos en pantalla. Esta relación puede ser entre subtítulos y cuadros de información u otro tipo de información suprasegmental como instrucciones por medio de acciones.

Comentarios: Tras la recopilación de toda la información perteneciente a los puntos ya mencionados anteriormente, se determinará en este apartado si la velocidad es adecuada, si las líneas en relación con el tiempo en pantalla son legibles y si el usuario es capaz de recibir la información que se le brinda eficazmente en dependencia del momento y la situación. Además, se analizará la coexistencia de varios textos en pantalla junto con la tarea de atención dividida a realizar por el usuario. Todo el texto en pantalla se analizará bajo los mismos criterios para, de este modo, poder obtener unas conclusiones fiables y adecuadas sobre el estudio.

5. Análisis del caso

A continuación, se va a plasmar el análisis de las escenas recopiladas en las que se ha detectado aparición de información simultánea en pantalla con la combinación de diálogos plasmados en forma de subtítulos, información plasmada en forma de cuadros de texto de fondo negro, mensajes emergentes y otro tipo de elementos mediante los cuales se ha transmitido información al usuario por medio de la ficha de trabajo descrita anteriormente junto con las capturas de pantalla extraídas del videojuego.

Tras el análisis, se determinarán las ocasiones en las que se ha detectado la aparición simultánea de distintos tipos de texto y la legibilidad y comprensión de estos conforme a criterios establecidos por Bernal-Merino, (2014).

Como complemento, se realizará un comentario sobre la calidad de la jugabilidad en relación con la atención dividida en el caso concreto de *Grand Theft Auto V*, no solo en relación con la aparición simultánea del texto en pantalla, sino también con relación a la atención que el usuario tendrá que prestar a la hora de completar misiones, manejar al personaje con todos los aspectos que esto implica.

5.1 Ejemplos de análisis

Ejemplo 1: Cuadro de texto junto con diálogo plasmado en forma de subtítulo.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Para bajar/subir el techo de un descapotable, mantén pulsado → cuando estés parado.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
83 C 3 L	Informativa	Accesorio	9 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Joder, este cabrón tiene un robotecho y toda la pesca, negro.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
61 C 1 L	Informativa	Fundamental	16 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadros de texto
Comentarios					
<p>Tras realizar el análisis del ejemplo 1, el cual se encuentra disponible en el anexo 2, se pueden extraer una serie de conclusiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La segmentación del texto en pantalla no sigue una separación concreta de sintagmas como se hace en la subtitulación convencional, por lo que la tarea de lectura y comprensión de subtítulos y texto en pantalla se vuelve una tarea con una dificultad añadida. 					

- Por otra parte, aunque la información perteneciente al cuadro de texto sea de carácter accesorio, es decir, no sea fundamental, hace que el usuario tenga que desempeñar una tarea de atención dividida y pierda atención al subtítulo que transcribe el diálogo de los personajes, el cual sí es fundamental para comprender la trama de la misión y los actos que están realizando.
- Esta tarea de atención dividida hace que se pierda experiencia de jugabilidad ya que no es posible la completa atención a los aspectos importantes del momento de juego.



Ilustración 5: Cuadro de texto junto con diálogo plasmado en forma de subtítulo.

Ejemplo 2: Cuadro de texto junto con información por medio de elementos ambientales.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Este es el concesionario de coches de Simeon, Franklin puede venir aquí a recibir misiones.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
89 C 3 L	Informativa	Fundamental	15 CPS	Posición 7	Convivencia con elementos ambientales
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En este caso, la convivencia de la información del cuadro de texto en posición 7 de la pantalla se da con información plasmada en el ambiente del juego, concretamente en la fachada del edificio donde el personaje acude a completar la misión o a solicitar una nueva. Por tanto, la tarea de atención dividida se puede desempeñar con total normalidad debido a que la velocidad de lectura es adecuada, aunque también tenga que prestar atención a otros elementos ambientales presentes en la misma escena. 					

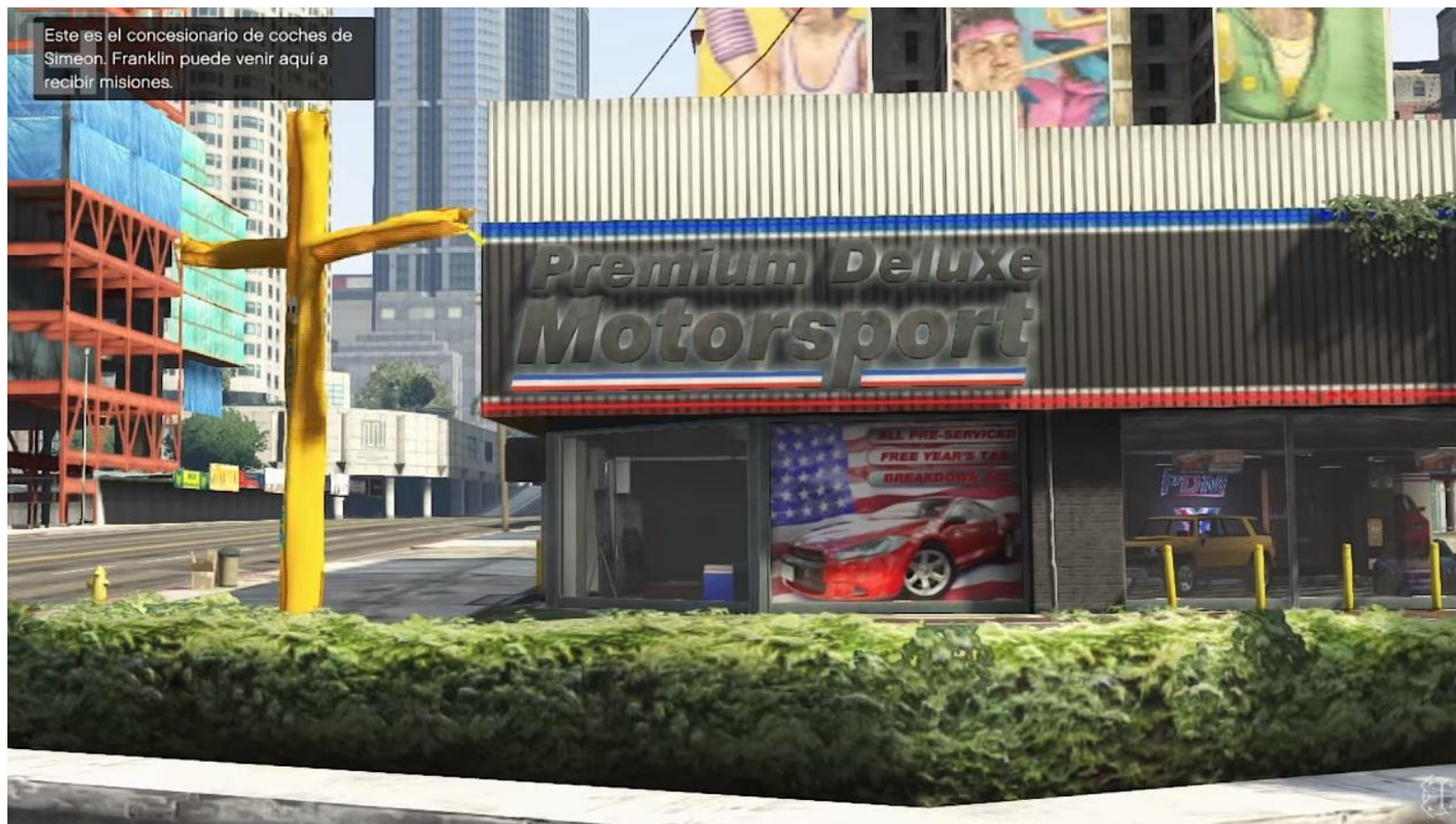


Ilustración 6: Cuadro de texto junto con información por medio de elementos ambientales.

Ejemplo 3: Cuadro de texto junto con mensajes emergentes y llamadas telefónicas.

Tipo de texto	Texto				
Mensaje del sistema	La opción de Autoguardado del menú de pausa está desactivada actualmente. Selecciónala para activar el autoguardado en GTA V.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
123 C 4 L	Informativa	Accesorio	12 CPS	Posición 7	Convivencia con mensajes emergentes y llamadas
Tipo de texto	Texto				
Mensaje emergente	Contenido del Social Club añadido.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
34 C 1 L	Informativa	Accesorio	3 CPS	Posición 4	Convivencia con cuadros de texto y llamadas
Tipo de texto	Texto				
Llamada	Simeon. LLAMADA ENTRANTE				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
24 C 2 L	Conativa	Fundamental	X	Posición 3	Convivencia con cuadros de texto y mensajes emergentes
Comentarios					

- En esta ocasión, la tarea de atención dividida pasa a componerse de tres aspectos a los que prestar atención. Se compone de un cuadro de texto, el cual contiene información de carácter accesorio no indispensable para la comprensión de la trama, un mensaje emergente del mismo carácter y una llamada fundamental para la continuación de la historia del videojuego.
- En este caso, ya que el usuario tiene que realizar una tarea de división de atención en tres elementos distintos, puede perder la concentración omitiendo alguno de estos mensajes de manera que la experiencia de juego se vea afectada.
- Por último, la segmentación de los elementos que componen los textos que aparecen en pantalla no es correcta debido a la división de sintagmas preposicionales y nominales.



Ilustración 7: Cuadro de texto junto con mensajes emergentes y llamadas telefónicas.

Ejemplo 4: Cuadro de texto junto con diálogo en forma de subtítulos e información suprasegmental.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Puedes descargar la aplicación de iFruit a tu smartphone o tableta para mejorar la experiencia de juego. Descárgala para enseñarle trucos a Chop y para modificar tu coche.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
167 C 5L	Informativa / Conativa	Accesorio	11 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos e información suprasegmental
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Eso es calderilla, tío. ¿Cómo me voy a cepillar a una zorra mayorcita y con ganas de marcha si no tengo la cartera llena?				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
120 C 2L	Informativa	Complementario	24 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadro de texto e información suprasegmental
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En el caso de este ejemplo, la convivencia se compone de cuadros de texto, subtítulos e información suprasegmental en forma de mapa, el cual hay que seguir para poder alcanzar el destino que se le propone al usuario. En primer lugar, aparece un cuadro de texto con información de carácter accesorio con una velocidad apta, ya que son 11 caracteres por segundo. Por otra parte, la transcripción del diálogo tiene una velocidad de 24 caracteres por segundo, lo que hace que la tarea de comprensión del texto sea complicada. - Además, como ya se ha mencionado anteriormente, en este caso el usuario tiene que prestar atención de manera continuada al recorrido marcado en el mapa que se encuentra en posición 1 de la pantalla, por lo que la tarea de atención dividida se dificulta aún más y, por tanto, esto dificulta la comprensión de la información textual que se brinda en pantalla. 					

- Una vez más, en este caso no se respeta en el caso del texto que aparece en el cuadro de texto la segmentación adecuada de los mensajes, ya que los sintagmas aparecen segmentados sin seguir ningún tipo de normativa.
- Todo esto, sumado a la tarea de atención que el usuario tiene que realizar con el objetivo de manejar al personaje a la hora de la conducción de vehículos hace que se pierda mucha de la información que aparece en pantalla, por lo que no se consideraría adecuado el formato de los textos.



Ilustración 8: Cuadro de texto junto con diálogo en forma de subtítulos e información suprasegmental.

Ejemplo 5: Cuadro de texto junto con subtítulos.

Tipo de texto	Texto				
Texto de ayuda	Si aumentas la estadística de fuerza, causarás más daño en los ataques cuerpo a cuerpo, subirás las escaleras con más rapidez, aguantarás más daño y mejorarás tu rendimiento deportivo.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
180 C 5 L	Informativa	Complementaria	10 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Él aceptó la financiación.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
26 C 1 L	Informativa	Fundamental	19 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadros de texto
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En este caso, los subtítulos están en convivencia con un cuadro de texto en el que se refleja información complementaria, no fundamental para la comprensión de la trama, pero sí complementaria para poder mejorar ciertas habilidades de los personajes en el juego. En el caso del cuadro de texto, posee 180 C y su velocidad de lectura es de 10 CPS en relación al subtítulo que se ha seleccionado simultáneamente, pero, durante los 19 segundos que el cuadro de texto permanece en pantalla, aparecen, de manera simultánea un total de 7 subtítulos que contienen información fundamental para la comprensión de la trama del videojuego, por lo que el usuario tiene que dividir su atención para poder entender la cinemática, los diálogos de los personajes y, además, la información complementaria que se le brinda. 					



Ilustración 9: Cuadro de texto junto con subtítulos.

5.2 Análisis de los datos recopilados

Para la extracción de conclusiones sobre el análisis de las escenas en las que aparece texto en pantalla de manera simultánea se van a aplicar convenciones establecidas por Bernal-Merino, (2014) en su libro *Translation and Localisation in Video Games: Entertainment Software Global*, concretamente en el capítulo 4. El autor establece que la velocidad máxima de lectura de subtítulos para poder comprender con claridad los mensajes es de un máximo de entre 15 o 17 caracteres por segundo (CPS). Asimismo, establece que, al no haber convenciones definidas para la localización de videojuegos, en la mayoría de los casos se exceden estas velocidades.

Por otra parte, se van a tener en cuenta las apariciones de texto simultáneas para la extracción de conclusiones en referencia a la velocidad de lectura y comprensión de subtítulos junto con el desarrollo de tareas de jugabilidad por parte del usuario extraídas a partir de la experiencia y criterio del propio alumno.

Como posible solución al problema en cuanto a la condensación y, por tanto, a la velocidad de los subtítulos, planteo una posible solución en el siguiente caso concreto:

En el caso de la **Ilustración 4**, correspondiente con el **Ejemplo 4** plasmado anteriormente, la propuesta de mejora de subtítulos con el objetivo de que sean más accesibles podría ser la siguiente:

ORIGINAL: Eso es calderilla, tío. ¿Cómo me voy a cepillar a una zorra mayorcita y con ganas de marcha si no tengo la cartera llena?

PROPUESTA: Eso es calderilla. ¿Cómo me tiro a una zorra mayorcita si no tengo pasta?

En el original, la velocidad de lectura es de 24 CPS. En la propuesta, de 15 CPS. La diferencia es la pérdida de parte de la jerga oral utilizada en el videojuego, pero el mensaje es el mismo.

5.2.1 Gráfica

La siguiente gráfica plasma la cantidad de subtítulos que superan la velocidad máxima recomendada de lectura en CPS con el objetivo final de determinar la calidad de estos en función de su velocidad de aparición.

Como se puede observar, tras el análisis realizado se obtiene el dato de que un 40,48% del texto en pantalla que aparece en los segmentos analizados no es apto para su lectura,

por lo que es un porcentaje muy alto considerando la complejidad del juego y la importancia de la trama para la comprensión de la historia principal.

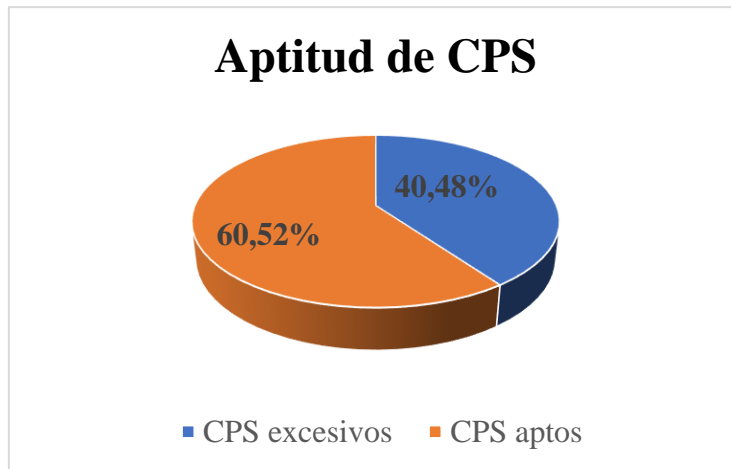


Ilustración 10: Aptitud de CPS

5.3 Comparación con la versión original

En el caso de la versión original, los subtítulos aparecen con velocidades superiores debido a que está dirigida a público angloparlante, por tanto, la capacidad de comprensión es superior debido a que son capaces de comprender aquello que se escucha y, como apoyo, aparecen los subtítulos, los cuales son una transcripción total de todo aquello que los personajes formulan. Por este motivo, los subtítulos superan con creces las velocidades de lectura recomendadas ya que tienen que ajustarse al tiempo de locución de los personajes.

6. Conclusiones

Una vez realizado el análisis del texto en pantalla en determinados segmentos del videojuego, determinaremos los objetivos a cumplir.

En primer lugar, se ha analizado la forma en la que se presenta la información junto con los momentos en los que sucede, siendo este uno de los objetivos secundarios del trabajo.

En segundo lugar, se han cumplido tres de los objetivos mediante la creación de tablas de datos que reflejan tanto la velocidad de lectura como la convivencia simultánea del texto en pantalla, todo esto con la ayuda del programa Subtitle Workshop (SW). Además, se ha llevado a cabo una serie de comentarios en función de los criterios y convenciones establecidos para la subtitulación de piezas audiovisuales destinadas a TV, ya que, actualmente, no existen convenciones definidas para la localización de videojuegos.

Por otra parte, se ha determinado, también en las tablas citadas anteriormente, la relevancia del texto en pantalla en función de su aparición en cada posición de la pantalla en cuanto a la trama principal del videojuego.

Tras haber cumplido todos los objetivos que en el primer punto se planteaban, el alumno ha obtenido las siguientes conclusiones:

El problema que en este videojuego se plantea es la manera en la que la información se plasma, es decir, los momentos en los que aparecen los subtítulos y los cuadros de texto, que siempre suelen ser momentos en los que el usuario debe estar concentrado en una tarea principal y de vital importancia. Además, la aparición de texto en pantalla no condensado hace que el usuario pierda atención constantemente en un intento de no perder ningún tipo de información. Como solución a estos problemas, se proponen principalmente dos:

- Doblaje de videojuegos manteniendo esencias en cuanto a jerga y argot.
- Utilización de técnicas de condensación y selección de momentos en los que brindar información.

El trabajo realizado está relacionado de manera directa con los conocimientos que se han impartido en el Grado de Traducción e Interpretación, ya que sin información acerca de convenciones o programas como SW no podría haber llevado a cabo el análisis realizado. Además de esto, gracias a la educación sobre documentación que he recibido me ha sido posible encontrar información fiable y de calidad.

Por lo general, me ha sido atractiva la realización del trabajo ya que este fue uno de los primeros videojuegos que pude jugar, por lo que lo conocía al milímetro y he sabido dónde y cómo buscar la información y en qué secciones de este hacerlo. Gracias a este trabajo he podido profundizar en una rama de la traducción en constante desarrollo, lo cual me parece una gran oportunidad.

Bibliografía

Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Taylor & Francis Group.

Cómo clasificamos los juegos. PEGI (2017). Pegi Public Site. Recuperado 4 de abril de 2022, de <https://pegi.info/es/node/47>

Grand Theft Auto 5 - Introducción y Misión #1 - Franklin y Lamar (Medalla de Oro / 100%). (2013, 30 septiembre). YouTube. Recuperado 4 de mayo de 2022, de

https://www.youtube.com/watch?v=eh7cPkKgF6Y&list=PLGwNapBMhVMRwVISyZ071AJ34_QrZJkOQ&index=2

Grand Theft Auto 5 - Misión #4 - Padre/Hijo (Medalla de Oro / 100%). (2013, 2 octubre). YouTube. Recuperado 4 de mayo de 2022, de

https://www.youtube.com/watch?v=nC5_J9bPvjQ&list=PLGwNapBMhVMRwVISyZ071AJ34_QrZJkOQ&index=5










Grand Theft Auto 5 - Misión #5 - Chop (Medalla de Oro/100%). (2013, 4 octubre). YouTube. Recuperado 28 de abril de 2022, de













https://www.youtube.com/watch?v=LEaK3GaL8KQ&list=PLGwNapBMhVMRwVISyZ071AJ34_QrZJkOQ&index=6

Granell, X., Mangiron, C., & Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Editorial Bienza.

Mangiron, Carme. (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives*. 21. 42-56. 10.1080/0907676X.2012.722653.

ANEXO 1. CLASIFICACIÓN POR EDAD PEGI

3-2009	Icono 2009-2010	Icono actual	Clasificación	Descripción
			Apto para todo público.	El contenido de los juegos con clasificación PEGI 3 se considera adecuado para todos los grupos de edad. El juego no debe contener sonidos o imágenes que puedan asustar a los niños pequeños. Se acepta una forma de violencia muy leve (en un contexto cómico o en un entorno infantil). No debe haber palabras malsonantes.
			Apto para todo público.	Solo en Portugal, sustituye al PEGI 3. El contenido de los juegos con esta clasificación se considera adecuado para todos los grupos de edad. Es aceptable cierta violencia en un contexto cómico. El niño no debe ser capaz de asociar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real; deben ser personajes totalmente fantásticos. El juego no debe contener sonidos o imágenes que puedan asustar o atemorizar a los niños pequeños. No se debe utilizar un lenguaje inapropiado.
			Apto para mayores de 6 años.	Solo en Portugal, sustituye al PEGI 7. En este grupo de edad, los niños pueden estar expuestos a un poco más de violencia. Sin embargo, esta violencia debe dirigirse a personajes de fantasía poco realistas. Cualquier juego que normalmente se clasificaría como 4, pero que contiene escenas o sonidos posiblemente aterradores, puede considerarse adecuado en esta categoría.

			Apto para mayores de 7 años.	El contenido de los juegos con escenas o sonidos que puedan asustar a los niños más pequeños debe entrar en esta categoría. Las formas de violencia muy leves (violencia implícita, no detallada o no realista) son aceptables para un juego con clasificación PEGI 7.
			Apto para mayores de 12 años.	Los videojuegos que muestran violencia de naturaleza ligeramente más gráfica hacia personajes de fantasía o violencia no realista hacia personajes de tipo humano entrarían en esta categoría de edad. Las insinuaciones sexuales o las posturas sexuales pueden estar presentes, mientras que las palabras malsonantes en esta categoría deben ser suaves. También puede haber juegos de azar tal y como se llevan a cabo en la vida real en casinos o salas de juego (por ejemplo, juegos de cartas que en la vida real se jugarían por dinero).
			Apto para mayores de 16 años.	Esta clasificación se aplica una vez que la representación de la violencia (o la actividad sexual) alcanza un nivel que se asemeja al que cabría esperar en la vida real. El uso de palabras malsonantes en los juegos con clasificación PEGI 16 puede ser más extremo, mientras que los juegos de azar y el uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales también pueden estar presentes.
			Solamente adultos.	La clasificación para adultos se aplica cuando el nivel de violencia alcanza una fase en la que se representa la violencia bruta, el asesinato aparentemente sin motivo o la violencia hacia personajes indefensos. La glorificación del uso de drogas ilegales y la actividad sexual explícita también deberían entrar en esta categoría de edad.


			<p>Control parental</p>	<p>Además de la clasificación por edades, PEGI también aplica una clasificación especial representada por un signo de exclamación con la etiqueta "control parental recomendado". Estos contenidos están disponibles para todas las edades, pero se recomienda que los padres (sobre todo con hijos menores de 18 años) supervisen las actividades dentro del programa. Algunos ejemplos son Facebook, Instagram o Twitter. Esto no se aplica a los sitios de citas (por ejemplo, Tinder), donde se utiliza la clasificación PEGI 18.</p> <p>Este icono puede verse en algunas tiendas de aplicaciones online, como Google Play.</p>
--	--	---	-------------------------	--

Tabla 1: Clasificación por edad PEGI

ANEXO 2. TABLAS DE ANÁLISIS

Tabla 1.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Puedes descargar la aplicación iFruit para tu smartphone o tableta. Esto te permitirá modificar el comportamiento de Chop y enseñarle trucos. Visita www.rockstargames.com/V/downloads/ para más información.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
199 C 7 L	Informativa	Accesoria	17 CPS	Posición 7	Convivencia simultánea con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	¿F, esa es tu tía?				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
18 C 1 L	Informativa	Complementaria	14 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Sí. Menos mal que no me ha visto.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
33 C 1 L	Informativa	Complementaria	17 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto

Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Ahora le ha dado por las caminatas espirituales y todo eso...				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
61 C 1 L	Informativa	Complementaria	31 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Lo único que pretende es...				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
27 C 1 L	Informativa	Complementaria	27 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	¡Eh, oye! No te metas con tu tía, colega,				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
41 C 1 L	Informativa	Complementaria	28 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Está bastante...				

Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
16 C 1 L	Informativa	Complementaria	11 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Quiero decir que mola bastante, tío.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
36 C 1 L	Informativa	Complementaria	22 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
	Vámonos.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
8 C 1 L	Conativa	Fundamental	10 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
	¿Adónde?				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
8 C 1 L	Informativa	Fundamental	10 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
	Tenemos que recoger unas cosas ahí al lado.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos

43 C 1 L	Informativa	Fundamental	29 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
	Podemos caminar y charlar al mismo tiempo, colega.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
50 C 1 L	Informativa	Fundamental	25 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Comentarios					
<p>Tras el análisis del texto en pantalla detectado en la misión 5 del videojuego <i>Grand Theft Auto V</i>, cabe comentar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, el análisis se compone de todos los subtítulos que aparecen de manera simultánea en coincidencia con el cuadro de texto que contiene información accesoria para el desarrollo de ciertas actividades disponibles en el juego. Todo el texto que aparece en pantalla está analizado según los mismos criterios con el objetivo de poder obtener conclusiones más precisas. - Como se puede observar siguiendo los datos plasmados en la tabla, la velocidad de la mayoría de los subtítulos que aparecen en pantalla es excesiva, por lo que es posible que el usuario pierda la concentración debido a la tarea de atención dividida y, por tanto, no sea capaz de comprender totalmente la información que se le brinda por medio de los diálogos subtítulados, por ende, no podrá comprender parte de la trama. - Autores como Miguel Ángel Bernal Merino o Carme Mangiron hacen referencia a este tipo de problemas a la hora de localizar videojuegos ya que, en la mayoría de los casos, no se utilizan técnicas de condensación de la información, por lo que los subtítulos tienden a exceder los caracteres y, por tanto, la velocidad adecuada de lectura para el ojo humano. 					

Tabla 2.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Puedes descargar la aplicación iFruit a tu smartphone o tableta para modificar tu coche y crear matrículas personalizadas. Visita www.rockstargames.com/V/downloads/ para más información.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
186 C 6L	Informativa	Accesoria	16 CPS	Posición 7	Convivencia simultánea con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Sí, Franklin. O el tío del fraude de crédito, el allanador profesional, ya sabes... Llámame como quieras, tío.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
109 C 2L	Informativa	Complementaria	17 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Sí... no. Es decir, claro...				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
28 C 1 L	Informativa	Complementaria	10 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				

Subtítulo	Jimmy, ¿verdad? ¿O James?				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
25 C 1 L	Informativa	Complementaria	13 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Jimmy. O si no... Jizzle.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
23 C 1 L	Informativa	Complementaria	8 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Comentarios					
<p>Tras el análisis del texto en pantalla detectado en la misión 4 del videojuego <i>Grand Theft Auto V</i>, cabe comentar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, el análisis se compone de todos los subtítulos que aparecen de manera simultánea en coincidencia con el cuadro de texto que contiene información accesoria para el desarrollo de ciertas actividades disponibles en el juego. Todo el texto que aparece en pantalla está analizado según los mismos criterios con el objetivo de poder obtener conclusiones más precisas. - Como se puede observar siguiendo los datos plasmados en la tabla, la velocidad de los subtítulos es apta, ya que tan solo se supera en una ocasión la velocidad de 16 CPS, por lo que estos deberían ser accesibles. El problema de esta secuencia de subtítulos en coincidencia simultánea con el cuadro de texto es la misma que el ejemplo anterior: en el cuadro de texto se brinda información de carácter accesorio, es decir, no indispensable, y esto es lo que hace que el usuario pierda la atención en los subtítulos, los cuales son de carácter complementario para la comprensión de la trama del videojuego. Por otra parte, además de 					

estos dos factores textuales, se añade la tarea de la jugabilidad, en la que, en este caso, el usuario debe prestar atención a la calzada y al mini mapa que se encuentra en posición 1 de la pantalla.

Tabla 3.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	La barra amarilla bajo el radar muestra la habilidad especial de Franklin. Pulsa L3 y R3 a la vez para activarla.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
111 C 3 L	Informativa	Accesoria	7 CPS	Posición 7	Convivencia simultánea con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Eh, recuerda, hay que tener cuidado con estos coches. Si Simeon vuelve a dejarme sin paga...				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
89 C 2 L	Informativa	Complementaria	23 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Tío, si necesitas guita, te puedo poner en contacto con JB, el tío de la grúa.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos

77 C 2 L	Informativa	Complementaria	26 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	No es glamuroso, pero se saca pasta.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
36 C 2 L	Informativa	Complementaria	15 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	¿Para que Tonya y él puedan fumar crack tranquilitos? Paso, colega.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
67 C 1 L	Informativa	Complementaria	24 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Los pichacorta como tú prefieren los coches pequeños.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
53 C 1 L	Informativa	Complementaria	26 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Comentarios					

Tras el análisis del texto en pantalla detectado en la misión 1 del videojuego *Grand Theft Auto V*, cabe comentar los siguientes aspectos:

- En primer lugar, el análisis se compone de todos los subtítulos que aparecen de manera simultánea en coincidencia con el cuadro de texto que contiene información accesoria para el desarrollo de ciertas actividades disponibles en el juego. Todo el texto que aparece en pantalla está analizado según los mismos criterios con el objetivo de poder obtener conclusiones más precisas.
- Como se puede observar siguiendo los datos plasmados en la tabla, la velocidad de los subtítulos es excesiva ya que tan solo uno de los subtítulos cuenta con la velocidad apta según lo expresado por Miguel Ángel Bernal Merino (2014). Debido a esto, la calidad de la experiencia de juego disminuye haciendo que el usuario pierda atención a uno de los 4 factores que se plasman en pantalla y con los que tiene que interactuar de manera simultánea: los diálogos plasmados en forma de subtítulo, la información que se brinda a modo de cuadro de texto, el mini mapa que indica el recorrido a seguir y la tarea de juego en sí, la cual, en este caso, consiste en llevar a cabo una conducción acelerada, por lo que tiene que prestar atención para poder esquivar obstáculos y conseguir llegar al destino.

Tabla 4.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Pulsa R1 cuando estés junto a un vehículo para usarlo como cobertura				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
68 C 2 L	Informativa	Accesoria	6 CPS	Posición 7	Convivencia simultánea con subtítulos

Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Ponte tras esa camioneta, colega.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
33 C 1 L	Informativa	Complementaria	22 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Ahora tú mira la que has armado.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
32 C 1 L	Informativa	Complementaria	13 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Sígueme, a ver si salimos de esta.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
34 C 1 L	Informativa	Complementaria	19 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Maldita sea, aquí hay toda una banda. Tienen a todo el barrio de su lado.				

Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
73 C 1 L	Informativa	Complementaria	25 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Comentarios					
<p>Tras el análisis del texto en pantalla detectado en la misión 2 del videojuego <i>Grand Theft Auto V</i>, cabe comentar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, el análisis se compone de todos los subtítulos que aparecen de manera simultánea en coincidencia con el cuadro de texto que contiene información accesoria para el desarrollo de ciertas actividades disponibles en el juego. Todo el texto que aparece en pantalla está analizado según los mismos criterios con el objetivo de poder obtener conclusiones más precisas. - Como se puede observar siguiendo los datos plasmados en la tabla, la velocidad de los subtítulos es excesiva ya que la mayoría de los subtítulos supera la velocidad recomendada establecida, por lo que es posible que el usuario pierda la concentración o no sea capaz de completar ciertas tareas debido a la división de su atención. 					

Tabla 5.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	La estadística de tiro aumentará al disparar con éxito a los enemigos. Para aumentarla más rápidamente, visita la galería de tiro o consigue tiros a la cabeza.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
155 C 5 L	Informativa	Complementaria	13 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con subtítulos

Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	¿Mentalmente? Estoy de puta madre.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
34 C 1 L	Informativa	Complementaria	17 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Mi corazón llevaba años sin latir así. ¡De putísima madre!				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
58 C 1 L	Informativa	Complementaria	14 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Tío, pareces un chiflado.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
26 C 1 L	Informativa	Complementaria	18 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	El embajador de los bajos fondos mexicanos en Los Santos te ha marcado como objetivo.				

Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
85 C 2 L	Informativa	Complementaria	26 CPS	Posición 2	Convivencia simultánea con cuadro de texto
Comentarios					
<p>Tras el análisis del texto en pantalla detectado en la misión 2 del videojuego <i>Grand Theft Auto V</i>, cabe comentar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, el análisis se compone de todos los subtítulos que aparecen de manera simultánea en coincidencia con el cuadro de texto que contiene información accesoria para el desarrollo de ciertas actividades disponibles en el juego. Todo el texto que aparece en pantalla está analizado según los mismos criterios con el objetivo de poder obtener conclusiones más precisas. - Como se puede observar siguiendo los datos plasmados en la tabla, la velocidad de los subtítulos es excesiva ya que la mayoría de los subtítulos supera la velocidad recomendada establecida, por lo que es posible que el usuario pierda la concentración o no sea capaz de completar ciertas tareas debido a la división de su atención. Además, la información de carácter accesorio aparece en momentos en los que el usuario debe prestar atención a diálogos subtítulados en los que se plasma información necesaria para comprender la trama, por lo que se convierte en un obstáculo más que en una ayuda. 					

Tabla 6

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Para bajar/subir el techo de un descapotable, mantén pulsado → cuando estés parado.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
83 C 3 L	Informativa	Accesorio	9 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Joder, este cabrón tiene un robotecho y toda la pesca, negro.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
61 C 1 L	Informativa	Fundamental	16 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadros de texto
Comentarios					
<p>Tras realizar el análisis del ejemplo 1, el cual se encuentra disponible en el anexo, se pueden extraer una serie de comentarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La segmentación del texto que aparece en pantalla es errónea, ya que, aunque los videojuegos no sigan las directrices marcadas por la norma UNE en cuanto a la subtitulación o escritura de texto en pantalla, no es correcta la separación de sustantivos de sus artículos ni la separación de sintagmas conjuntos como pueden ser los sintagmas preposicionales. - Por otra parte, aunque la información perteneciente al cuadro de texto sea de carácter accesorio, es decir, no sea fundamental, hace que el usuario tenga que desempeñar una tarea de atención dividida y pierda atención al subtítulo que transcribe el diálogo de los personajes, el cual sí es fundamental para comprender la trama de la misión y los actos que están realizando. 					

- Esta tarea de atención dividida hace que se pierda experiencia de jugabilidad ya que no es posible la completa atención a los aspectos importantes del momento de juego.

Tabla 7.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Este es el concesionario de coches de Simeon, Franklin puede venir aquí a recibir misiones.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
89 C 3 L	Informativa	Fundamental	15 CPS	Posición 7	Convivencia con elementos ambientales
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En este caso, la convivencia de la información del cuadro de texto en posición 7 de la pantalla se da con información plasmada en el ambiente del juego, concretamente en la fachada del edificio donde el personaje acude a completar la misión o a solicitar una nueva. Por tanto, la tarea de atención dividida se puede desempeñar con total normalidad debido a que la velocidad de lectura es adecuada, aunque también tenga que prestar atención a otros elementos ambientales presentes en la misma escena. 					

Tabla 8.

Tipo de texto	Texto
Mensaje del sistema	La opción de Autoguardado del menú de pausa está desactivada actualmente. Selecciónala para activar el autoguardado en GTA V.

Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
123 C 4 L	Informativa	Accesorio	12 CPS	Posición 7	Convivencia con mensajes emergentes y llamadas
Tipo de texto	Texto				
Mensaje emergente	Contenido del Social Club añadido.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
34 C 1 L	Informativa	Accesorio	3 CPS	Posición 4	Convivencia con cuadros de texto y llamadas
Tipo de texto	Texto				
Llamada	Simeon. LLAMADA ENTRANTE				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
24 C 2 L	Conativa	Fundamental	X	Posición 3	Convivencia con cuadros de texto y mensajes emergentes
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En esta ocasión, la tarea de atención dividida pasa a componerse de tres aspectos a los que prestar atención. Se compone de un cuadro de texto, el cual contiene información de carácter accesorio no indispensable para la comprensión de la trama, un mensaje emergente del mismo carácter y una llamada fundamental para la continuación de la historia del videojuego. - En este caso, ya que el usuario tiene que realizar una tarea de división de atención en tres elementos distintos, puede perder la concentración omitiendo alguno de estos mensajes de manera que la experiencia de juego se vea afectada. 					

- Por último, la segmentación de los elementos que componen los textos que aparecen en pantalla no es correcta debido a la división de sintagmas preposicionales y nominales.

Tabla 9.

Tipo de texto	Texto				
Cuadro de texto	Puedes descargar la aplicación de iFruit a tu smartphone o tableta para mejorar la experiencia de juego. Descárgala para enseñarle trucos a Chop y para modificar tu coche.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
167 C 5L	Informativa / Conativa	Accesorio	11 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos e información suprasegmental
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Eso es calderilla, tío. ¿Cómo me voy a cepillar a una zorra mayorcita y con ganas de marcha si no tengo la cartera llena?				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
120 C 2L	Informativa	Complementario	24 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadro de texto e información suprasegmental
Comentarios					
<ul style="list-style-type: none"> - En el caso de este ejemplo, la convivencia se compone de cuadros de texto, subtítulos e información suprasegmental en forma de mapa, el cual hay que seguir para poder alcanzar el destino que se le propone al usuario. En primer lugar, aparece un cuadro de texto con información de carácter accesorio con una velocidad apta, ya que son 11 caracteres por segundo. Por otra parte, la 					

transcripción del diálogo tiene una velocidad de 24 caracteres por segundo, lo que hace que la tarea de comprensión del texto sea complicada.

- Además, como ya se ha mencionado anteriormente, en este caso el usuario tiene que prestar atención de manera continuada al recorrido marcado en el mapa que se encuentra en posición 1 de la pantalla, por lo que la tarea de atención dividida se dificulta aún más y, por tanto, esto dificulta la comprensión de la información textual que se brinda en pantalla.
- Una vez más, en este caso no se respeta en el caso del texto que aparece en el cuadro de texto la segmentación adecuada de los mensajes, ya que los sintagmas aparecen segmentados sin seguir ningún tipo de normativa.
- Todo esto, sumado a la tarea de atención que el usuario tiene que realizar con el objetivo de manejar al personaje a la hora de la conducción de vehículos hace que se pierda mucha de la información que aparece en pantalla, por lo que no se consideraría adecuado el formato de los textos.

Tabla 10.

Tipo de texto	Texto				
Texto de ayuda	Si aumentas la estadística de fuerza, causarás más daño en los ataques cuerpo a cuerpo, subirás las escaleras con más rapidez, aguantarás más daño y mejorarás tu rendimiento deportivo.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
180 C 5 L	Informativa	Complementaria	10 CPS	Posición 7	Convivencia con subtítulos
Tipo de texto	Texto				
Subtítulo	Él aceptó la financiación.				
Extensión	Función textual	Relevancia	Velocidad (CPS)	Posición en pantalla	Convivencia con otros elementos
26 C 1 L	Informativa	Fundamental	19 CPS	Posición 2	Convivencia con cuadros de texto
Comentarios					
<p>- En este caso, los subtítulos están en convivencia con un cuadro de texto en el que se refleja información complementaria, no fundamental para la comprensión de la trama, pero sí complementaria para poder mejorar ciertas habilidades de los personajes en el juego. En el caso del cuadro de texto, posee 180 C y su velocidad de lectura es de 10 CPS en relación al subtítulo que se ha seleccionado simultáneamente, pero, durante los 19 segundos que el cuadro de texto permanece en pantalla, aparecen, de manera simultánea un total de 7 subtítulos que contienen información fundamental para la comprensión de la trama del videojuego, por lo que el usuario tiene que dividir su atención para poder entender la cinemática, los diálogos de los personajes y, además, la información complementaria que se le brinda.</p>					

