

La trayectoria de TransMedia Catalonia en el ámbito de los videojuegos: formación, investigación y transferencia

Carme Mangiron, Pablo Muñoz, Pilar Orero

Universitat Autònoma de Barcelona¹

carme.mangiron@uab.cat, pablo pmstrad@gmail.com;
pilar.orero@uab.cat

Abstract. El grupo de investigación TransMedia Catalonia (2014SGR27) de la Universitat Autònoma de Barcelona lleva más de una década dedicado a la formación, la investigación y la transferencia del conocimiento de la traducción audiovisual y la accesibilidad. Desde el año 2004, algunos miembros del grupo se han centrado en el ámbito de los videojuegos, que han abordado desde distintas perspectivas. En este artículo, se presentan las principales aportaciones del grupo en el campo de los videojuegos desde el punto de vista de la traducción y localización, la accesibilidad y el diseño de juegos serios con finalidades educativas y terapéuticas o como herramientas de diagnóstico.

Keywords: videojuegos, localización, accesibilidad, juegos educativos y terapéuticos, TransMedia Catalonia, formación, docencia, transferencia

1 Introducción: TransMedia Catalonia

El grupo de investigación TransMedia Catalonia comenzó su andadura hace más de una década, y como objeto de estudio se centró en la Traducción Audiovisual. Aunque esta especialidad de la traducción parezca una obviedad en la actualidad, tanto en 2004 como hoy sigue sin estar completamente integrada en los Estudios de Traducción, que consideran cualquier traducción audiovisual como una traducción

¹ Este artículo forma parte del proyecto europeo HBB4ALL (FP7 CIP-ICT-PSP.2013.5.1 # 621014), así como del proyecto financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad FFI2012-39056-C02-01 ("Subtitling for the deaf and hard of hearing and audio description: new formats") y los fondos 2014SGR27 de la Generalitat de Catalunya.

“subordinada” [1] porque debe tomar en consideración la información textual, pero también la información de audio y la visual.

Dentro de los estudios de traducción audiovisual, en TransMedia Catalonia nos hemos especializado en los géneros de cine y documental, ópera y videojuegos. Mientras que la metodología de investigación en la traducción audiovisual suele ser descriptiva, en TransMedia Catalonia optamos desde el principio por una aproximación experimental y centrada en el usuario. Para ello fue necesario ampliar el grupo de investigación a otras disciplinas complementarias como la ingeniería y la psicología, y así montar un grupo multidisciplinar. Desde esta aproximación a la investigación, hemos organizado nuestra actividad en los siguientes ámbitos: formación, investigación y transferencia. En este artículo presentaremos cada uno de estos ámbitos con relación a los videojuegos.

2 Formación en videojuegos

En 1999, en la UAB comenzamos a organizar cursos de postgrado centrados en la traducción audiovisual [2, 3] y tres años después la demanda de estos cursos nos hizo diseñar la formación online [4] en un master que todavía se imparte con gran aceptación y que en la actualidad se conoce como Máster Europeo en Traducción Audiovisual (METAV).² A los módulos troncales de Subtitulado, Doblaje y Traducción Multimedia se fueron añadiendo módulos de Accesibilidad o el de Traducción de Videojuegos, que se ofreció como asignatura optativa por primera vez en el curso académico 2005-2006.

Al igual que el resto de módulos, el de traducción de videojuegos tiene una duración de 10 semanas y un valor de 10 créditos ECTS. El equipo docente del módulo de videojuegos está compuesto actualmente por tres profesores, con años de experiencia en el sector. Los contenidos se han ido actualizando para mantenerse al día de los cambios y las necesidades en la práctica profesional ocasionados por el gran avance tecnológico que experimenta esta industria de entretenimiento. Las unidades del módulo se organizan en torno a los temas siguientes: la industria de los videojuegos; la localización de videojuegos; el ciclo de localización; aspectos técnicos; la localización de los diferentes assets o componentes de un videojuego (texto en pantalla; componentes artísticos; componentes cinemáticos y de audio; manual, carátula); el control de calidad; la traducción de otros tipos de texto relacionados, como notas de prensa, textos de marketing y legales, y la traducción de juegos online.

² Para obtener más información, veáse <http://metav.uab.cat/acc/pagina.php?cod=21>.

Se trabajan también estrategias para enfrentarse a las múltiples referencias culturales, el humor y la creatividad presentes en los videojuegos, y cada semana los alumnos deben leer un artículo académico relacionado con los temas que se trabajan en el módulo, de modo que la teoría les ayude a mejorar en su práctica profesional y a su vez la práctica profesional contribuya a ampliar la teoría en este campo.

Asimismo, en el módulo de Traducción Multimedia del METAV también se trabaja con juegos y aplicaciones para móviles, lo que permite que los alumnos se familiaricen con las distintas plataformas de videojuegos y sus distintas características, así como con los retos que comporta traducir un producto para cada una de ellas.

En definitiva, los estudiantes del METAV salen bien preparados para dedicarse profesionalmente a la localización de videojuegos, y actualmente hay ex alumnos trabajando en grandes empresas del sector, como Blizzard, Nintendo y Electronic Arts. El objetivo del equipo de videojuegos del METAV es continuar ofreciendo una formación de primera calidad que se adapte constantemente a los avances en el campo y tenga en cuenta las necesidades del mercado.

3 Investigación en videojuegos

Además de la formación en traducción audiovisual y videojuegos, TransMedia Catalonia es pionera en la investigación en este campo. Hasta el momento, las líneas de trabajo principales son la traducción y la localización de videojuegos, la accesibilidad en videojuegos, y los juegos educativos (*edutainment*) o para la salud (*Games for Health*), así como la aplicación de videojuegos con fines diagnósticos.

Carme Mangiron, profesora del METAV, es una de las pioneras en el ámbito de la investigación en traducción y la localización de videojuegos, al que se dedica desde el año 2004. Entre los temas de estudio destacan las prioridades y restricciones de esta emergente modalidad de traducción [5]; la localización de videojuegos japoneses y el grado de adaptación cultural al que son sometidos [6, 7, 8]; los desafíos que comporta la localización de videojuegos y las competencias necesarias para traducirlos con éxito [9]; la traducción del humor en videojuegos [10] y el análisis de las prácticas de subtítulos actuales en videojuegos [11].

Más recientemente, en el año 2013, O'Hagan y Mangiron [12] publicaron la primera monografía sobre localización de videojuegos, en la que intentan situar esta modalidad de traducción en los Estudios de Traducción, comparándola con la localización de software y la traducción audiovisual, teniendo siempre en cuenta lo que los Estudios de Videojuegos pueden aportar a la disciplina. Las autoras también analizan con profundidad el ciclo de localización, la libertad creativa de la que gozan los traductores

de videojuegos, que denominan *transcreación*, los contextos culturales en los que se enmarca la producción de videojuegos, la didáctica de la traducción de videojuegos y la investigación en este campo, incluyendo accesibilidad, traducción automática y estudios de recepción centrados en el usuario y su experiencia de juego.

Mangiron, Orero y O'Hagan han editado también el volumen *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games* [13], en el que se recogen distintas contribuciones de profesionales y académicos de los campos de la traducción y la accesibilidad de videojuegos, cubriendo temas como la accesibilidad universal, el diseño accesible, directrices para mejorar la accesibilidad en videojuegos, estudios de caso de localización de videojuegos, la adaptación cultural, estrategias de traducción de videojuegos, la terminología de los videojuegos, las dificultades que entraña traducir sin contexto y la traducción hecha por aficionados.

Pablo Muñoz, traductor especializado en localización de productos multimedia y videojuegos y profesor de los módulos Traducción Multimedia y Traducción de Videojuegos del METAV, ha dedicado su línea de investigación desde 2006 a la traducción de aficionados, y actualmente centra su trabajo en aprovechar su valor pedagógico de cara a la formación de traductores de videojuegos. Tras un primer trabajo sobre el fenómeno de los *fansubs* en productos audiovisuales de animación japonesa [14], comenzó a interesarse por describir la metodología utilizada por los traductores de videojuegos aficionados, conocida como *romhacking*, así como sus aspectos legales y la calidad de las traducciones, entre otros [15, 16, 17].

En 2013, Muñoz realizó una tesina de máster [18] en la que describía cómo recrear un entorno de trabajo real de localización de videojuegos mediante el mencionado proceso de *romhacking*. En concreto, se trabajó en el desarrollo de una macro para el programa Microsoft Excel que, en combinación con otros programas existentes, permite traducir sin apenas conocimientos técnicos el videojuego *Final Fantasy VI* para la antigua Super Nintendo. En 2014 se han aprovechado los resultados de este trabajo en el módulo de Traducción de Videojuegos del METAV para que los alumnos puedan ver su propia traducción en pantalla, lo cual, a falta de un estudio más formal, parece arrojar buenos indicadores de motivación, participación y aprendizaje.

Asimismo, y aunque no se trate de producción científica, desde 2007 Muñoz también intenta contribuir a la divulgación de las particularidades de la localización de videojuegos en su blog *Algo más que traducir*, donde ha publicado 67 artículos sobre esta especialidad [19].

La segunda gran línea de investigación en el ámbito de los videojuegos desarrollada por TransMedia Catalonia es la accesibilidad [20]. Desde finales del año 2009,

Mangiron se ha centrado en este campo investigando el estado de la cuestión en accesibilidad en videojuegos. Analiza las distintas barreras con las que se enfrentan los jugadores según su discapacidad y propone diversas estrategias para fomentar la accesibilidad en videojuegos, como por ejemplo, fomentar el diseño accesible desde la fase conceptual de desarrollo de un videojuego, promover el desarrollo y el uso de dispositivos de tecnología adaptativa compatibles con las distintas plataformas de juego y concienciar a la industria y a la sociedad de la importancia de la accesibilidad, [21, 22]. Mangiron [23] hace hincapié en la accesibilidad para jugadores sordos y con discapacidad auditiva mediante el estudio del uso de subtítulos en videojuegos, que no cumplen con las pautas y directrices establecidas para otros productos audiovisuales, lo que dificulta su lectura y puede tener un impacto negativo en la experiencia de juego. La autora llevó a cabo un proyecto de investigación sobre la recepción de los subtítulos de una demo desarrollada por los estudiantes del Máster de Creación de Videojuegos de la Universitat Autònoma de Barcelona en la que se incluyeron distintos tipos de subtítulos (con presentación, tipo de letra, tamaño, alineación y segmentación diferentes). El estudio se realizó con usuarios oyentes y usuarios sordos y consistía en un cuestionario para determinar sus preferencias y un estudio con tecnología de seguimiento ocular para obtener datos objetivos sobre el tipo de subtítulo que había resultado más fácil de leer [24]. Mangiron [23] propone una serie de pautas para mejorar la subtitulación en los videojuegos como poder personalizar el tipo de letra, utilizar una caja de fondo negro con una fuente de color blanco de palo seco sin remates o segmentar los subtítulos de forma que se respeten la unidad gramatical y de sentido, a fin de facilitar su lectura y, por ende, mejorar la accesibilidad para personas con dificultades auditivas.

La tercera gran línea de investigación de TransMedia Catalonia es el desarrollo de videojuegos serios con fines educativos y terapéuticos, en el que colabora con Kaneda Games, una empresa especializada en el desarrollo de juegos serios. TransMedia Catalonia ha participado en distintos proyectos financiados con finalidades sociales, como el desarrollo del juego Laia.cat, que promueve la igualdad de género y fue financiado por el Institut Català de la Dona.³ Otro de los juegos, CIPOActivity, patrocinado por la Obra Social de la Caixa, se diseñó conjuntamente con el equipo de psicólogos de CIPO, una empresa social sin ánimo de lucro, para potenciar el bienestar físico y emocional de las personas con discapacidades mentales. También con la empresa Kaneda Games se ha venido desarrollando el juego PROLOG para la Cátedra INDRA/Adecco de Tecnologías Accesibles de la que disfruta Pilar Orero.

³ El juego está disponible en <http://www.kaneda-games.com/Laia/Game.html>

Este juego es un proyecto a largo plazo para facilitar la inserción laboral de los discapacitados intelectuales, ya que es un factor importante que mide la capacidad de bienestar social y moral de una sociedad. En la actualidad existen protocolos que permiten medir el grado de inserción laboral de una persona discapacitada, pero actualmente los llevan a cabo personal especializado y es necesaria una presencialidad tanto en el aprendizaje como en la evaluación de estas capacidades en personas discapacitadas. El proyecto tiene como objetivo desarrollar un sistema, en que la interfaz del usuario final es de videojuego, donde se adquiere, aprende o potencia unas capacidades y habilidades tanto físicas (coordinación de movimientos, ejercicios) como cognitivas (percepción, memoria, etc.), así como de trabajo en grupo. El sistema validada estadísticamente los resultados de los ejercicios de los usuarios (trabajadores con discapacidad intelectual) al inicio, durante y al final su etapa laboral y puede informar de forma objetiva sobre las causas que justifican su demanda de una pensión de invalidez. El sistema también es una buena herramienta para evitar los riesgos laborales, y mantener las capacidades, en este caso que hemos desarrollado, de atención [25].

4 Transferencia

Además de centrarse en la formación y la investigación, TransMedia Catalonia también realiza actividades de transferencia. Desde el año 2010 el grupo de investigación organiza el congreso internacional *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games and Virtual Worlds*, en el que académicos y profesionales se reúnen para compartir su investigación y su trabajo en estos campos y fomentar el debate entre el mundo académico y la industria.

TransMedia Catalonia colaboró también en la elaboración del documento de *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos* [26] del Centro de Referencia Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas (CEAPAT) del IMSERSO, proporcionando una visión global sobre el panorama actual de la accesibilidad en videojuegos [27], aportando pautas para la mejora del subtítulo en videojuegos [28] y proporcionando un recopilatorio de enlaces útiles sobre la accesibilidad en videojuegos [29].

Otro ejemplo de transferencia de conocimiento lo encontramos en la participación de Carme Mangiron y Pablo Muñoz organizando sendos talleres de localización de videojuegos en el marco del LocJam 2014, el primer concurso de traducción de videojuegos a nivel mundial sin ánimo de lucro destinado a dar a conocer la localización de

videojuegos y abrir la puerta a este mundo a traductores noveles interesados en este campo.⁴

Uno de los objetivos principales de TransMedia Catalonia es seguir fomentando la transferencia de conocimiento e innovación tecnológica a nuestro entorno social más inmediato, contribuyendo a avanzar a una sociedad más inclusiva, en la que tanto las tecnologías como la cultura son accesibles para todos.

5 Conclusiones y futura investigación

Los videojuegos en los Estudios de Traducción se siguen considerando de forma anecdótica, lo que refleja la situación de esta disciplina en la sociedad, donde muchos todavía los perciben como una actividad lúdica, sin darse cuenta del poderío económico de esta industria, de su potencial como área de investigación multidisciplinaria y de su versatilidad como herramienta en la formación, ya sea como objeto de estudio o como medio de aprendizaje de otras materias. Los videojuegos comienzan tímidamente a considerarse en convocatorias de investigación a nivel estatal y europeo. La visualización de las actividades que se llevan a cabo en la Universidad con relación a los videojuegos desde los diferentes campos es necesaria para poder mapear las iniciativas que existen en la actualidad y organizar el futuro de forma eficiente y optimizar las energías. La colaboración entre disciplinas, metodologías, tecnologías y enfoques es en la actualidad la mejor forma de trabajar, y TransMedia Catalonia comenzó su andadura desde esta aproximación y espera seguir haciéndolo en el futuro.

6 Referencias

1. Orero, P. A New Dynamic Umbrella. In P. Orero (Ed.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins: vii-xiii (2004)
2. Díaz-Cintas, Jorge y Orero, P. Postgraduate Course in Audiovisual Translation. *The Translator* (9) 2: 371-388 (2003)
3. Mas López, J. & Orero, P. Diplôme de spécialiste en traduction audiovisuelle (TAV). *Traduire* 199: 74-5 (2003)

⁴ Para más información, véase <http://www.locjam.org/>

4. Amador, M., Dorado, C. y Orero, P. e-AVT: A Perfect Match: Strategies, Functions and Interactions in an On-line Environment for Learning. In *Topics in Audiovisual Translation*, Amsterdam, Benjamins, 141-153 (2004)
5. Mangiron, C., O'Hagan, M. Video Games Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 6, 10-21 (2006) http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
6. Mangiron, C. La localización de videojuegos japoneses: Traducir para divertir. En Cid-Lucas, F. (ed.) *Japón y la Península Ibérica*. 311-330. Oviedo: Satori (2012)
7. O'Hagan, M., Mangiron, C. Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation. In *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. Otago: University of Otago (2004)
8. Mangiron, C. The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalisation and Localisation II*, 1-21 (2012)
9. Mangiron, C. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. In *Perspectives: Journal on Translatology*, 14-4, 306-317 (2006)
10. Mangiron, C. The Importance of not Being Earnest: Translating Humour in Video Games. *Translation, Humour and the Media. Translation and Humour*, volumen 2.2, London: Continuum, 89-107 (2011)
11. Mangiron, C. Subtitling in Game Localisation: A Descriptive Study. *Perspectives: Studies in Translatology*. 21-1, 42-56 (2013)
12. O'Hagan, M., Mangiron, C. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam & New York: John Benjamins (2013)
13. Mangiron, C., Orero, P., O'Hagan, M. *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Berna: Peter Lang (2014)
14. Muñoz, P., Díaz-Cintas, J. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation* 6, 37-52 (2006) http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf
15. Muñoz, P. Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados. *Tradumática 5* (2007) <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07.pdf>
16. Muñoz, P. En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales. *The Journal of Specialised Translation* 9, 80-95 (2008). http://www.jostrans.org/issue09/art_munoz_sanchez
17. Muñoz, P. Video Game Localisation For Fans By Fans: The Case of Romhacking. *The Journal of Internationalisation and Localisation* 1, 168-185 (2009).
18. Muñoz, P. Recreación de un entorno de trabajo real de localización de videojuegos mediante romhacking. Tesina de máster no publicada. (2013)
19. Muñoz, P. *Algo más que traducir*. <http://algotrasducir.com> (2014)
20. Mangiron, C. Exploring new paths towards game accessibility. En Remael, A., Orero, P. and Carroll, M. *Media for All 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads*. Holanda: Rodopi 43 - 59 (2012)
21. Mangiron, C. The reception of game subtitles. Forthcoming.
22. Pérez-Castilla, L. *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad. (2012) http://www.imserso.es/imserso_01/documentacion/publicaciones/colecciones/coleccion_estudios/serie_dependencia/IM_056807

23. Mangiron, C. y Orero, P. ¿Videojuegos para todos? Panorama actual de la accesibilidad en videojuegos. En *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad 23-28 (2012)
24. Mangiron, C. Pautas para mejorar el subtítulo en videojuegos. En *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad 108-113 (2012)
25. Vilaro, A. y Orero, P. PROLOG: Evaluating Attentional Capacity in Special Working Centers Kinect technology tasks for cognitive assessment of disabled workers. *Think Mind*. 114-116 (2014)
26. Mangiron, C. Directorio de enlaces útiles relacionados con la accesibilidad en videojuegos. En *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad 231-237 (2012)