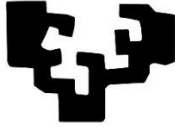


eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

LETREN
FAKULTATEA
FACULTAD
DE LETRAS

Modelo de calidad holístico para las localizaciones de videojuegos

Gonzalo Seco Gato

Grado en Traducción e Interpretación
2021/2022

Tutor: José Tomás Conde Ruano

*Departamento de Filología Inglesa y Alemana y Traducción e Interpretación
Área de Traducción e Interpretación*

RESUMEN

El presente trabajo conforma una revisión teórica acerca de la calidad en la localización de videojuegos, la propuesta de un modelo holístico que permita valorarla y la aplicación práctica del modelo a un videojuego, en cuya localización al español participó el autor del estudio.

La investigación está dirigida, por una parte, a la comunidad académica, ya que pretende acercarla a una modalidad de traducción aún joven. Por otra, está orientada a los profesionales de la localización, puesto que expone conceptos de aplicación práctica y propone un modelo para localizar mejor.

A tal fin, se han presentado los aspectos clave de la localización de videojuegos y de la calidad en la traducción, con los que se ha confeccionado un modelo de calidad adaptado al sujeto de estudio. Posteriormente, el modelo se ha probado con el videojuego *Biomutant* en una partida de 15 horas para recopilar información, desglosada en el trabajo y acompañada por capturas de pantalla. De igual manera, se expone el desarrollo del proceso localizador partiendo de la experiencia del autor del trabajo.

Con los resultados se apunta a las razones por las que la localización española de *Biomutant* es mejorable. También se constata cómo los numerosos errores de traducción generan una deficiencia normativa que repercute negativamente sobre la funcionalidad del producto y el provecho económico que el consumidor obtiene de él.

Las conclusiones revelan la importancia de concebir la calidad desde el producto y el proceso. Además, muestran que los ejes de calidad (normativo, funcional y económico) se encuentran intrínsecamente vinculados y señalan la conveniencia práctica y didáctica de localizar desde los puntos de vista de agentes diferentes. Por último, ponen de manifiesto la complejidad técnica y traductológica del medio del videojuego, que, dada su interactividad, incorpora una concepción de texto distinta, que apenas se ha explorado en entornos académicos.

Palabras clave: localización, calidad, videojuegos, análisis, traducción.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 LA LOCALIZACIÓN	5
2.2 LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	6
2.2.1 <i>Skopos y enfoque</i>	6
2.2.2 <i>Tipologías textuales y lenguajes especializados</i>	7
2.2.3 <i>Aspectos técnicos</i>	7
2.2.4 <i>Proceso de localización</i>	9
2.3 LA CALIDAD	10
2.3.1 <i>Modelo de calidad de Conde</i>	10
2.4 LA CALIDAD EN LA LOCALIZACIÓN	11
2.4.1 <i>Errores técnicos</i>	12
2.4.2 <i>Errores de traducción</i>	12
2.5 LA CALIDAD EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	13
3. MATERIALES Y MÉTODOS	16
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
4.1 EJE NORMATIVO	18
4.1.1 <i>Aciertos</i>	18
4.1.2 <i>Errores de traducción en Biomutant</i>	19
4.1.3 <i>Valoración de la normatividad</i>	24
4.2 EJE FUNCIONAL	25
4.2.1 <i>Errores técnicos y su impacto</i>	25
4.2.2 <i>Impacto de los errores de traducción</i>	25
4.2.3 <i>Cohesión semiótica</i>	26
4.2.4 <i>Valoración de la funcionalidad</i>	26
4.3 EJE ECONÓMICO	27
4.3.1 <i>Valoración del rendimiento</i>	27
4.3.2 <i>Valoración de la rentabilidad</i>	27
5. CONCLUSIONES	30
6. BIBLIOGRAFÍA	32

1. INTRODUCCIÓN

Desde su nacimiento, bien entrada la segunda mitad del siglo XX, los videojuegos se han consolidado como un motor económico de la industria del entretenimiento: solo en 2016, el sector representó el 0.11 % del PIB español (Collado 2018: 2). Puesto que los mercados de videojuegos principales se concentran en China, Japón y Estados Unidos (Buchholz 2021: párr. 2), resulta lógico que aumente la demanda de localizaciones para satisfacer a los públicos de diferentes lenguas y territorios.

No obstante, se espera que dichas localizaciones estén bien hechas, objetivo que, aunque vago, comparten otros tipos de actividades traductoras y remite al concepto de calidad. No es de extrañar, entonces, que los Estudios de Traducción hayan visto en la calidad un objeto de estudio complejo pero necesario, en tanto que constituye una finalidad por sí misma y encierra todo un entramado teórico, filosófico, práctico y ético (Conde 2022: 4-5).

El interés en el análisis de la calidad de las localizaciones de videojuegos queda justificado por el poder económico de la industria del entretenimiento interactivo y por la naturaleza ecléctica de la localización de estos productos, que combina características de diversas modalidades de traducción y las aplica a un medio joven y distinto. Sin embargo, la ausencia de herramientas de acceso público para medir la calidad en la localización de videojuegos supone un obstáculo para el estudio de este campo. Por consiguiente, el objetivo de este trabajo es el desarrollo de un modelo de calidad holístico adaptado a las localizaciones de videojuegos que permita conocer los factores que afectan a los diferentes criterios de calidad.

A continuación, la segunda sección del trabajo aborda el marco teórico sobre el que se asientan los conceptos empleados en el estudio. Por su parte, la tercera sección expone y justifica el modelo de calidad desarrollado y la elección del objeto de análisis sobre el que en la cuarta sección se aplica el modelo. Finalmente, las conclusiones obtenidas tras probar el modelo se muestran en la quinta sección.

2. MARCO TEÓRICO

Aquí se exponen, desarrollan y delimitan los conceptos de localización y calidad, que se relacionan y concretan para llegar al tema principal de la investigación: la calidad en las localizaciones de videojuegos.

2.1 LA LOCALIZACIÓN

El concepto de localización genera discusiones académicas, dados los diversos puntos de vista de los autores al respecto de su naturaleza. Aunque se comparte la idea básica de que localizar es adaptar un producto a un mercado de venta (denominado *locale*), no hay unanimidad a la hora de fijar los tipos de modificaciones y los sectores que abarca. Surgen, en respuesta a los ámbitos de aplicación del término, dos opiniones principales:

- 1) Todo producto modificado de cualquier manera para su comercialización en un *locale* está localizado en mayor o menor medida (The Localization Industry Standards Association 2007: 11-15).
- 2) La localización solo responde a la adaptación lingüística y cultural de *software* y páginas web, ámbitos de donde originó el concepto (Reineke 2005: 117; Esselink 2000: 1).

A efectos de practicidad, la definición de localización que se ha tenido en cuenta es la segunda, pues resulta más concreta y permite indagar en los aspectos técnicos que la condicionan de manera directa.

Por otra parte, tampoco existe consenso acerca de la relación entre la localización y la traducción. Así, tal y como se ilustra en la Figura 1, puede entenderse que:

- a) la traducción es tan solo una de las actividades que requiere la localización, a la que está subordinada (*ibid.*: 4),
- b) que ambas son disciplinas distintas con una función de transferencia intercultural común (Nauert 2007: 4) o
- c) que la localización es una modalidad más de los Estudios de Traducción (*ibid.*: 5).

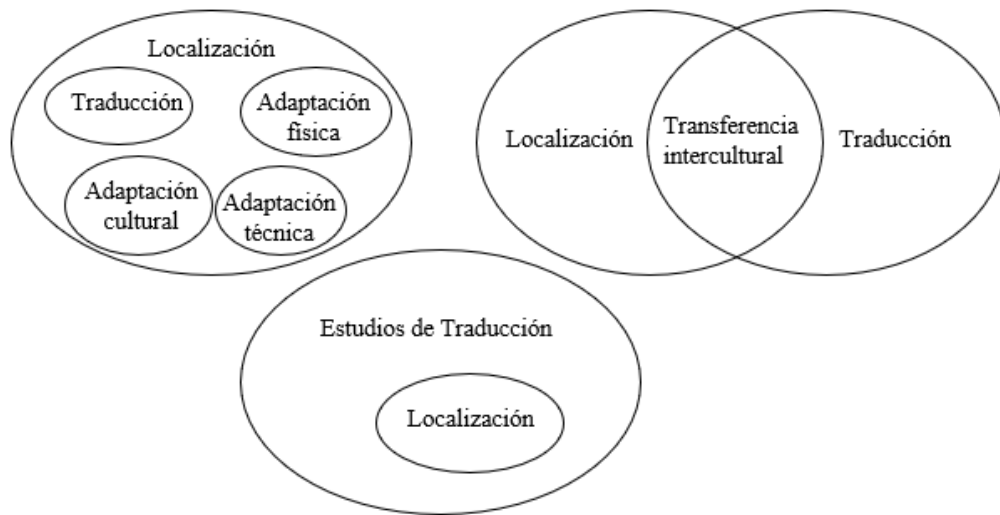


FIGURA 1. Relaciones entre localización y traducción (adaptada de Nauert 2007: 4-5)

En este trabajo se considera la localización como una modalidad de los Estudios de Traducción (opción c), dado que se crea un contenido meta partiendo de un contenido original, con el que se corresponde, bajo el cumplimiento de indicaciones acordadas (Melby, Fields, Hague *et al.* 2014: 395).

2.2 LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La localización de los videojuegos es una de las modalidades más complejas y exigentes de la traducción (Méndez 2013: 57). Las dificultades se deben a las características inherentes a los videojuegos, que determinan el *skopos* y enfoque, las tipologías textuales y lenguajes especializados, los aspectos técnicos de la actividad localizadora y la metodología de trabajo. Pese a que estos factores van a desglosarse individualmente a continuación, funcionan como un todo y se condicionan entre sí.

2.2.1 Skopos y enfoque

El *skopos* de cualquier localización de videojuegos es, por una parte, la inmersión del jugador en la experiencia virtual (*ibid.*: 63) y, por otra, la creación de una versión de destino que mantenga la apariencia, sensación y diversión del producto original, por el que se hará pasar (Mangiron y O'Hagan 2006: 20). Los videojuegos pueden concebirse como entretenimiento hecho a medida, pues la personalización cobra especial importancia a la hora de ofrecer experiencias interactivas y únicas (Bernal 2006: párr. 23). Así pues, la localización de videojuegos produce traducciones domesticadas priorizando la adaptación a la cultura meta (*ibid.*: párr. 24-25; Méndez 2013: 60).

Con el fin de lograr la sumersión de los jugadores, el localizador trabaja con libertad de modificar cualquier elemento que juzgue necesario para acercar el videojuego al público de destino (Mangiron y O'Hagan 2006: 20). Esa libertad, poco habitual en otras modalidades, recibe el nombre de transcreación (*loc. cit.*) y puede afectar a factores extratextuales, como cambios en las mecánicas o en la dificultad del videojuego.

2.2.2 Tipologías textuales y lenguajes especializados

El sector de los videojuegos presenta gran variedad de tipos de texto y lenguas de especialidad. Se puede asociar con el mismo reto de diversidad discursiva y temática que la traducción literaria, pero, dado el complejo medio del videojuego, el desafío se torna mayor. Así, los videojuegos cuentan con textos narrativos, descriptivos, explicativos y diálogos de cualquier índole.

La precisión terminológica cobra especial importancia si la representación del término se manifiesta en pantalla, puesto que los jugadores pueden advertir las incongruencias del texto con lo que ven, oyen o juegan. Las empresas de localización pueden contratar a asesores profesionales ajenos al ámbito lingüístico para supervisar la traducción de los videojuegos más especializados (como los históricos, médicos o de aviación), cuyo público tiende a estar familiarizado con la temática y a ser más crítico con la terminología empleada (Méndez 2013: 58). Asimismo, el sector ha creado (y utiliza) sus propios términos, como *drop*, *buff* o DLC,¹ que no siempre cuentan con traducciones acuñadas. Por último, las sagas de videojuegos pueden tener sus propios glosarios, a los que suman nuevos términos con cada nueva entrega. También existen glosarios impuestos por y para la plataforma en que se jugará el videojuego, cuyo cumplimiento determina que el producto se lance al mercado o no.

2.2.3 Aspectos técnicos

Es necesario que el texto se adecúe a la experiencia de imágenes, sonido e interacciones que aflora en el videojuego (Méndez 2015: párr. 17). A tal fin, un localizador emplea las

¹ Atendiendo a definiciones propias, un *drop* es un objeto o botín que sueltan los enemigos al ser eliminados. Por su parte, un *buff* es una mejora temporal de alguna de las características del personaje. Finalmente, el término DLC proviene de *Downloadable Content* y denomina el contenido descargable por internet para un videojuego.

herramientas de código que el medio electrónico requiere, adapta los paratextos y es consciente de las limitaciones y características del medio, a saber:

- **Código.** El localizador puede tener que extraer, integrar y manipular fragmentos de texto (*strings*) para mantener una coherencia textual y corrección formal cuando se presenten en pantalla (O'Hagan 2009: 211-212). A lo largo de la localización textual, se hace necesario respetar las etiquetas de código (*tags*) del proyecto de traducción, que implementan aspectos como marcas de género variables en función del sexo del personaje, finales de línea o variaciones tipográficas (Méndez 2013: 64). Las *tags* no están estandarizadas y varían entre proyectos de localización, por lo que se valora que el localizador cuente con experiencia en estos textos (*loc. cit.*).
- **Paratextos.** Los videojuegos cuentan con paratextos (en forma de peritextos y epitextos)² que precisan adaptaciones lingüísticas y culturales (*ibid.*: 62, 65). La localización de peritextos gráficos y sonoros exige nociones de edición de imagen y sonido y del funcionamiento del dispositivo que los integrará. La adaptación de peritextos gráficos ilustra bien la complejidad del proceso. Si bien los desarrolladores tienden a emplear iconografía editable en los textos integrados en imágenes para facilitar su localización, hasta hace poco la indivisibilidad de imagen y texto ha sido la norma. En ese caso, la desarrolladora provee a los localizadores de transcripciones de los textos insertados, y ellos los traducen considerando el espacio y estética de la imagen. Finalmente, los vuelven a enviar a los desarrolladores o a un responsable de ingeniería de localización para que los redibujen en el idioma meta e implementen en el videojuego.
- **Limitaciones y características del medio.** Las peculiaridades del medio del videojuego condicionan la localización de los textos. Algunos de los factores que afectan al texto son las limitaciones de caracteres, líneas o duración en pantalla, su contexto dentro del videojuego o su naturaleza (caja de texto, subtítulo, menú, elemento de interfaz, etc.). Así, existen textos presentes en otras modalidades de

² Los peritextos de un videojuego engloban el conjunto de unidades de significado enmarcadas dentro de su espacio virtual, como el texto escrito, el audio o cualquier signo gráfico. Los epitextos, en cambio, presentan el juego fuera de su espacio virtual, como los textos de la carátula física, la descripción en tiendas digitales, las guías de juego o la publicidad (Méndez 2015: párr. 20).

traducción que se trabajan de manera distinta en la localización de videojuegos. Los subtítulos, por ejemplo, van más rápido que en el cine, no están tan condicionados por la unidad semántica y pueden medirse en píxeles y no en número de caracteres (Mangiron y O'Hagan 2006: 14).

2.2.4 Proceso de localización

Se observan distintos modelos de localización complementarios según se atiende a criterios temporales o espaciales sobre el trabajo del localizador.

- **Criterios temporales.** Coexisten dos modelos que responden a cuándo se localiza el videojuego: la localización *post-gold* y la *sim-ship* (*simultaneous shipment*) (Mangiron y O'Hagan 2013: 111). La localización *post-gold* se efectúa una vez desarrollada la versión original del juego, lo que permite al localizador trabajar sobre un producto terminado y estable que, además, podría jugar para resolver sus dudas. Sin embargo, el modelo compromete la fecha de lanzamiento de las versiones localizadas, puesto que pueden tardar meses o años en salir a la venta al público (*ibid.*: 117). En el mundo globalizado actual, los consumidores exigen lanzamientos simultáneos, por lo que el modelo *post-gold* se está dejando de lado a favor de localizaciones *sim-ship*, que salen a la venta junto con el videojuego original y requieren mayores esfuerzos de coordinación entre desarrolladores y localizadores (Bernal 2006: párr. 55).
- **Criterios espaciales.** Dos modelos atienden a dónde se llevan a cabo las localizaciones: la localización en plantilla (*in-house*) y la externalizada (*outsourced*) (Mangiron y O'Hagan 2013: 116). La localización en plantilla se completa en departamentos especializados de la empresa desarrolladora y permite una mayor coordinación con otros equipos, puesto que un coordinador de localización supervisa a los localizadores y actúa de intermediario entre ellos y los desarrolladores (*ibid.*: 121). Así, el modelo *in-house* facilita la familiarización y contextualización de los localizadores con el videojuego (*loc. cit.*) y, fruto de la mejor coordinación, otorga una flexibilidad relativa para realizar adaptaciones extratextuales imprevistas. Por el contrario, la localización externalizada consiste en la contratación de agencias de localización o de traductores autónomos y tiende a ofrecer un menor grado de contextualización y coordinación para los

localizadores, a pesar de los esfuerzos invertidos por las desarrolladoras para atender el problema (*ibid.*: 118-120).

2.3 LA CALIDAD

La calidad es el conjunto de propiedades que permite juzgar el valor de algo (Real Academia Española 2022, def. 1). Aplicada a la traducción, la calidad está sujeta a la traducción examinada, al criterio del examinador y a los contextos social, cultural e histórico bajo los cuales se juzga. Así, queda de manifiesto su naturaleza mutable y subjetiva, que dificulta un análisis objetivo sobre el propio producto.

Dado que se presupone que un traductor tiene la tarea de traducir bien, se han sucedido investigaciones sobre la calidad en los Estudios de Traducción (Conde 2022: 4-5), campo donde destacan publicaciones como la actualización del modelo de House (2014) o el estudio de Drugan (2013) sobre los sistemas de evaluación en el entorno profesional. No obstante, debido a su novedad y fácil aplicación, en este trabajo se ha seguido el modelo de Conde (2022).

2.3.1 Modelo de calidad de Conde (2022)

A la hora de establecer los criterios de calidad de cualquier traducción, puede prestarse atención al producto o al proceso desde tres ejes (*ibid.*: 10-11):

- el normativo, que responde a que el producto o proceso encaje,
- el funcional, que responde a que el producto o proceso funcione, y
- el económico, que responde a que el producto o proceso compense.

Los criterios que surgen de las combinaciones entre ejes y aplicación son los siguientes (Tabla 1):

EJE	APLICACIÓN	CRITERIO	DEFINICIÓN
NORMATIVO	PRODUCTO	PROPIEDAD	La traducción encaja en las convenciones de la lengua o de la modalidad: corrección gramatical, ortográfica, legibilidad, estilo, naturalidad, etc.
	PROCESO	CONFORMIDAD	El proceso se ajusta a las normas o estándares profesionales. Se distingue entre el ejercicio individual y el colectivo.
FUNCIONAL	PRODUCTO	PRECISIÓN	La traducción cumple con las intenciones de eficacia, usabilidad y cumplimiento de las expectativas del destinatario con las que fue creada.
	PROCESO	EFFECTIVIDAD	El proceso es eficaz cuando la práctica, que puede venir impuesta por diferentes agentes y diferir de las normas de calidad, permite alcanzar las metas fijadas.
ECONÓMICO	PRODUCTO	RENDIMIENTO	La traducción rinde cuando se percibe que el resultado compensa el precio. Su aceptabilidad se valora según su coste y repercusión.
	PROCESO	RENTABILIDAD	Un proceso es bueno si su implantación compensa (en términos económicos y de recursos) y supone una mejora para los mecanismos internos o para la empresa en su conjunto.

TABLA 1. *Criterios de calidad según la aplicación de cada eje al producto y proceso (Conde 2022: 11-20)*

2.4 LA CALIDAD EN LA LOCALIZACIÓN

La evaluación de la calidad varía según el objeto de estudio. Así, la calidad en productos manufacturados responde a criterios objetivos de funcionamiento, durabilidad o resistencia evaluados mediante distintas pruebas, mientras que la calidad de productos lingüísticos o artísticos no puede medirse con la misma objetividad (Dunne 2006: 95). La localización se encuentra en un punto medio, ya que aglutina aspectos técnicos del ámbito informático que pueden analizarse desde parámetros más o menos objetivos y aspectos lingüísticos de naturaleza esencialmente subjetiva (*loc. cit.*).

Dada la combinación de factores analizables, los investigadores sugieren abordar la calidad en el sector proponiendo pautas que la garanticen antes que estableciendo marcos normativos sobre el producto (Jiménez-Crespo 2009: 65). Asimismo, conviene observar la calidad de la localización desde una perspectiva funcionalista que considere el cumplimiento de la función de la localización en su cultura, del *skopos* original, de las indicaciones del cliente (*ibid.*: 66) y de los criterios de calidad.

Con todo, debe señalarse la relevancia del error de localización a la hora de analizar la calidad, puesto que, dependiendo del criterio de calidad perseguido, una tipología de error tendrá más peso que otra. Como la localización hace de puente entre la informática y la lengua y cultura, es lógico que los errores puedan nacer de ambas cuestiones. Así, se distinguen errores técnicos relativos al código y funcionamiento del programa o página web y errores propios de la actividad traductora (*ibid.*: 69).

2.4.1 Errores técnicos

En la localización, un error técnico afecta a la ejecución, a la reproducción audiovisual, al control o al funcionamiento del producto informático. Su gravedad varía, pero puede llegar a inutilizar el producto. Surgen de limitaciones tecnológicas como las incompatibilidades (con alfabetos, formatos de archivo, herramientas de traducción automática...), el rebasamiento de la memoria del soporte o la inseparabilidad del código y del texto traducible.

Para hacer frente a los obstáculos técnicos y garantizar la calidad de la localización, las empresas recurren a la internacionalización del producto. Constituye un proceso técnico previo a la localización e imprescindible para asegurar la compatibilidad del programa o página web con otros idiomas, minimizar errores técnicos y facilitar la tarea de los localizadores (The Localization Industry Standards Association 2007: 17). Los responsables de la internacionalización del producto son los ingenieros de localización.

2.4.2 Errores de traducción

Los errores puramente traductológicos de la localización pueden investigarse bajo marcos compartidos con otras modalidades. Se aprecian tres grandes tipos (extraídos de la tipología de Hurtado Albir 2001: 305-306):

- errores provocados por una mala comprensión del texto origen (falsos sentidos, omisiones, incomprensión de referentes culturales, etc.),

- errores en la redacción en el idioma de destino (gramática, puntuación, léxico, estilo, etc.), y
- errores pragmáticos que fallan al *skopos* de la traducción.

En la localización, un error de traducción pragmático impide que la adaptación se perciba como producto original en el mercado de destino. Para evitarlo, los textos deben redactarse y presentarse de la misma manera que se elaboraría un escrito original en la lengua de llegada (Jiménez-Crespo 2009: 67-68, 70). La dificultad para detectar este tipo de error favorece que pase desapercibido ante los examinadores, receptores del texto y modelos de control de calidad (*ibid.*: 70).

2.5 LA CALIDAD EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

En los videojuegos, el eje distintivo sobre el que se mide la calidad de una localización es la jugabilidad³ (Bernal 2020: 299). En tanto que producto conformado por varias capas de signos semióticos interconectadas de cuya comprensión dependen las acciones del jugador (y sus consecuencias virtuales), es imprescindible que la localización solvete las diferencias lingüísticas y culturales para permitir el progreso del usuario y su disfrute (*ibid.*: 300-301). La comprensión correcta de los signos que arroja el videojuego es determinante para que se mantenga la comunicación entre máquina y jugador. Así, un videojuego tiene una mala localización cuando un jugador de un *locale* encuentra dificultades lingüístico-culturales que no comparten los jugadores de la cultura origen del producto y que provocan una ruptura en la comunicación entre la máquina y el usuario, determinantes para el avance del juego (*ibid.*: 302-303).

Una localización debe mantener la armonía y unidad entre los elementos lingüísticos, sonoros, visuales y pragmáticos (interactivos) del videojuego para envolver al jugador en la experiencia (*ibid.*: 303). Como la calidad de la localización se percibe de manera holística, es de gran importancia que los localizadores puedan alterar con gran libertad los aspectos que supongan un problema en el mercado de destino. Para ello, resulta idóneo adoptar un modelo de autoría compartida entre desarrolladores y localizadores, que exige una comunicación constante entre ambos agentes para señalar qué aspectos del

³ La jugabilidad es la calidad de diseño de un videojuego, conformada por su funcionabilidad, usabilidad y la interacción dinámica de mecánicas del juego (Paavilainen 2020: 56, 60).

videojuego resultarán problemáticos en otros mercados o lenguas y proponer soluciones pertinentes (*ibid.*: 305).

Sin embargo, los ciclos de desarrollo actuales, que priorizan los lanzamientos simultáneos, limitan la extensión e integridad de la autoría compartida y obligan a reducir a los agentes de localización en traductores y correctores, que trabajan con textos exportados del juego, y en controladores de calidad, encargados de verificar que las traducciones sean apropiadas en los contextos donde se presentan y se correspondan con los demás elementos del videojuego (*loc. cit.*).

Los controladores de calidad son esenciales para garantizar la calidad en la localización de videojuegos. Su revisión, más orientada a lo técnico que a lo lingüístico —pues los textos traducidos ya están corregidos— se desarrolla a lo largo de varias fases (preparación, búsqueda de errores, informe de errores y control de las soluciones) e incorpora una comprobación de la jugabilidad (*ibid.*: 305-306). En una conferencia impartida en la Universidad Roehampton en 2011, Samora y Airey (*apud ibid.*: 306) recogieron algunos de los errores más comunes con los que lidian los controladores de calidad, a saber:

- de cumplimiento con convenciones y directrices (tanto de los desarrolladores como de los publicadores),
- técnicos (problemas con el código, texto corrupto o remisiones a fragmentos de texto incorrectas),
- de traducción (contenido o traducción inapropiados, errores de contexto o segmentos sin traducir),
- de terminología del juego (glosario, inconsistencia interna),
- de audio (el audio localizado, como el doblaje, falta, se corta, está a destiempo o en el idioma incorrecto),
- de presentación gráfica del texto (solapamientos, cortes, inadecuación con las cajas de texto), y
- de lengua (ortografía, gramática, puntuación, legibilidad, estilo, naturalidad).

Cabe subrayar que el control de calidad de la localización también antepone la jugabilidad del videojuego en el mercado meta a una deseable —pero difícilmente alcanzable—

perfección lingüística formal (*loc. cit.*). Como ilustra la Figura 2, los controles de calidad categorizan los errores lingüísticos en cuatro niveles según su gravedad (*loc. cit.*):

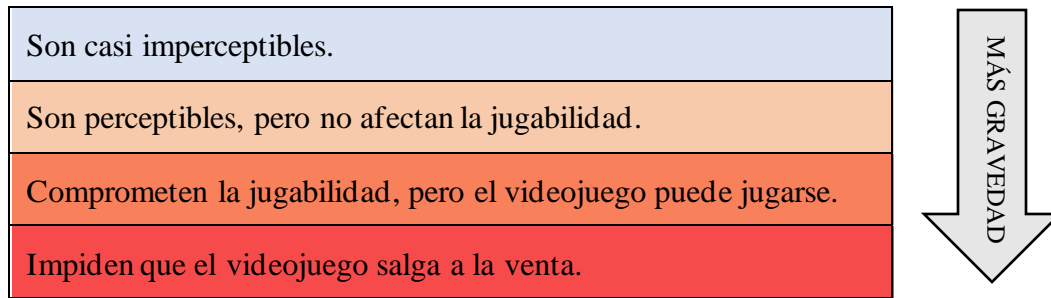


FIGURA 2. Niveles de gravedad de los errores lingüísticos en la localización de videojuegos (desarrollada a partir de Bernal 2020: 306)

Por otra parte, para evaluar la calidad de la localización de un videojuego desde la jugabilidad, se valora en términos absolutos si la localización es apropiada para cada una de las ocho posibles capas semióticas que pueden componer la experiencia de juego (véase Tabla 2): el texto escrito, texto oral, imágenes estáticas, animaciones, música, sonido, tacto, propiocepción y equilibriocepción (*ibid.*: 308).⁴

Written language	Spoken language	Image (textures)	Image (animations)	Music	Sound	Touch	Proprioception	Equilibrioception
-	+	-	+	+	+	+	+	0

TABLA 2. Modelo de evaluación de calidad de localización de videojuegos (extraído de Bernal 2020: 308)

A cada capa de la localización se le otorga un punto positivo (+1) si funciona tal y como en el mercado original. En caso de que haya un solo error en la categoría, esta se marca con un punto negativo (-1). Finalmente, las capas semióticas que no emplee la versión original del videojuego no se evalúan y se marcan con un cero (*loc. cit.*).

⁴ El tacto, la propiocepción y la equilibriocepción requieren *hardware* específico (paneles táctiles, motor de vibración del mando, sensores de movimiento, equipo de realidad virtual, cabinas de simulación de vuelos...).

3. MATERIALES Y MÉTODOS

El marco teórico muestra cómo cada apartado añade un nivel de complejidad a la evaluación de la calidad de las localizaciones de videojuegos, puesto que al carácter subjetivo y mutable propio de la calidad de las traducciones (Conde 2022: 4-5) se le suman los retos técnicos de la localización (Dunne 2006: 95) y la necesaria consonancia con la jugabilidad (Bernal 2020: 300). Quizá por ello, no existe todavía ningún modelo holístico de calidad en la localización de videojuegos.

La propuesta que sigue es una adaptación *ad hoc* del modelo de calidad de Conde (2022), que, como se ha demostrado ya con la evaluación de una audioguía (Conde 2021), es adaptable a distintos objetos de estudio. Así, con el trabajo se valora un caso de localización de videojuegos desde las perspectivas de experto lingüístico, jugador, consumidor y participante en el proceso para identificar qué factores lo afectan. El análisis de los tres ejes contribuye a una visión holística de la calidad, en tanto que sus propiedades normativas, funcionales y económicas están conectadas. Con la metodología inductiva planteada se pretende reflexionar sobre las pautas del proceso que puedan mejorar la calidad de las localizaciones de videojuegos (Jiménez-Crespo 2009: 65).

El análisis se centra en la localización de *Biomutant*, videojuego lanzado al mercado en 2021 para consolas y ordenador (se empleará la versión de PlayStation 4). El autor de este trabajo participó en la primera etapa del proceso, comprendida a lo largo de julio de 2020, y se encargó de traducir del inglés al español 20 000 palabras bajo petición, nombre y responsabilidad de Alejandro Gómez de la Muñoza, uno de los localizadores. No obstante, para garantizar la imparcialidad del análisis, no se han seleccionado ni tenido en cuenta los textos manipulados por el autor de este trabajo.

El reverso de la caja del videojuego lo clasifica como un RPG (juego de rol), género donde el texto cobra especial importancia. Puesto que las decisiones del jugador determinan qué líneas de diálogo o narración experimenta, el trabajo no puede cubrir la localización en su totalidad por su limitada extensión. En consecuencia, se ha trabajado sobre una muestra: los textos presentes a lo largo de una partida de 15 horas.

Cabe señalar algunas impresiones de la crítica española especializada acerca de *Biomutant*, como la «escritura demasiado pobre» (Castillo 2021: párr. 9), la falta de cohesión textual, responsable de que el jugador se perdiera en conversaciones sin sentido, y una «traducción un tanto deficiente» (Alonso 2021: párr. 19, 23). Tales afirmaciones

hacen de *Biomutant* un caso de interés desde el que estudiar la calidad de las localizaciones.

La metodología de análisis comprende tres fases:

- 1) Una partida para experimentar el producto como jugador. A través de los aciertos y errores de la localización, se determina la experiencia de juego.
- 2) Desglose de los errores atendiendo a:
 - Naturaleza: de traducción —siguiendo las divisiones de Hurtado Albir (2001: 305-306)— o técnicos.
 - Tipología: tipo de error concreto.
 - Contexto: el lugar donde aparezca el error condiciona su alcance (todos los jugadores experimentan los textos de la historia principal, pero no los de conversaciones opcionales o eventos concretos).
 - Explicación: por qué es un error y posibles soluciones.
 - Frecuencia: recurrencia del mismo tipo de error en la muestra.
- 3) Valoración de cada eje y criterio de calidad (Conde 2022: 11-20) atendiendo a la información obtenida sobre el producto y proceso.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se muestra el procedimiento de evaluación de calidad adaptado a cada eje y la valoración resultante del análisis. El orden seguido (eje normativo, funcional y económico) atiende al grado de independencia entre los ejes, puesto que los problemas normativos generan deficiencias funcionales, y ambos en conjunto influyen en el eje económico.

4.1 EJE NORMATIVO

El análisis parte del rol de experto lingüístico para observar la calidad normativa del producto (criterio de propiedad), cuya medición atiende a los aciertos y errores de traducción recopilados.

4.1.1 Aciertos

Destaca la transcreación para los nombres de objetos, personajes y habilidades. Así, en el mundo postapocalíptico del juego se pueden encontrar:

- golosinas con nombres similares a las del mundo real, como «Pata Zatas» (de Peta Zetas) o «Zugus» (de Sugus),
- herramientas corrientes rebautizadas con juegos de palabras sobre animales, como «zarpalanca»,
- creaciones léxicas para técnicas de combate, como «boquipolilla» o «saltormenta» y
- nombres de personajes traducidos con ingenio, como Best-Before por Obsoleto.

Cabe mencionar el esfuerzo de unificación ortotipográfica. A diferencia de algunas localizaciones al español (véase Figura 3), en *Biomutant* se sigue la norma académica de uso de minúsculas. Así, los nombres de las especies, tribus, vehículos y enemigos se escriben en minúscula por considerarse sustantivos comunes, como muestra la Figura 4.



FIGURA 3. Calco de las mayúsculas inglesas para designar la raza ficticia «maniquí» en Shin Megami Tensei 3: Nocturne HD Remaster

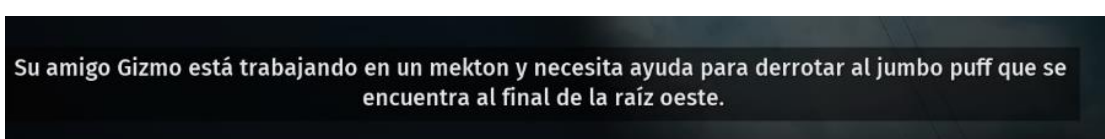


FIGURA 4. Uso correcto de minúsculas para los sustantivos comunes «mekton» y «jumbo puff»

4.1.2 Errores de traducción en Biomutant

A continuación, se presentan muestras de errores de traducción. El orden seguido es: errores de redacción (Tabla 3), de comprensión (Tabla 4) y pragmáticos (Tabla 5).

Errores de redacción				
Tipología	Frecuencia	Código	Contexto	Explicación
Puntuación	3	A1	Primer texto del juego.	Separación de sujeto y predicado con comas.
		A2	Conversación opcional.	
		A3	Historia principal.	
Ortografía	4	A4	Historia principal.	«Eliges» es con ge.
		A5	Conversación obligatoria.	Oración interrogativa: debe usarse «por qué».
		A6	Entrada en ubicación.	Oración de relativo: debe usarse la forma átona «donde».
		A7	Conversación obligatoria.	Oración de relativo: debe usarse la forma átona «quien».

Cacofonía	2	A8	Conversación opcional.	Exceso de pronombres personales de tercera persona.
		A9	Historia principal.	
Concordancia	5	A10	Conversación obligatoria.	Las opciones de diálogo no concuerdan con el género femenino del antecedente «arma».
		A11	Conversación opcional.	
		A12	Evento opcional.	La segunda oración no concuerda con el género femenino del antecedente «rampa».
		A13	Aviso: el jugador se ha quedado sin energía y no puede hacer volteretas o usar habilidades.	El complemento directo «lo» impide la concordancia con sustantivos de acción femeninos, como voltereta, que pueden activar la aparición del mensaje y convertirse en antecedentes semánticos. Bastaría con «Te falta energía ki».
A14	Interfaz: el jugador usa un objeto curativo.	El uso de un participio adjetivo obliga a la concordancia de género y número con el sustantivo. Para evitarla, puede usarse un verbo en forma impersonal, como el gerundio «usando».		
Sintaxis	6	A15	Historia principal.	Un gerundio no puede ser sujeto, pues su valor es adverbial.
		A16	Conversación obligatoria.	Falta un verbo declarativo que introduzca la subordinada «que ningún recuerdo está solo». Inconexión con el segundo predicado: «son solo parte del sendero que puedes seguir».
		A17- A18- A19	Conversaciones obligatorias.	Sobra la conjunción «que».
		A20	Evento opcional.	
Sentido	2	A21	Conversación obligatoria.	Modulación errónea: altera el sentido convirtiendo al objeto en sujeto en forma activa.

		A22	Evento opcional.	Faltan palabras léxicas para dar sentido a las oraciones.
Pobreza léxica	3	A23	Historia principal.	Abuso de la preposición «en» y del verbo «ayudar».
		A24	Historia principal.	Duplicidad del verbo «empezar».
		A25	Conversación opcional.	Poca variedad en los verbos declarativos: se abusa del verbo «decir».
Estilo	6	A26	Tutorial.	Inconsistencia con el resto de los nombres de acciones, que sí se traducen.
		A27	Efecto gráfico en combate.	La onomatopeya « <i>scrunch</i> » no es propia del español, a diferencia de otras traducidas, como «clic» o «plas».
		A28	Evento opcional.	Inconsistencia con los nombres de otros enemigos, que sí se traducen.
		A29	Nombre de objeto.	Inconsistencia con los nombres de objetos, que sí se traducen.
		A30	Evento opcional.	Solución artificiosa para evitar marcas de género.
		A31	Historia principal.	

TABLA 3. Errores de redacción

El análisis cuantitativo de la muestra de 31 errores expone una mayor frecuencia de las tipologías de errores de estilo, sintaxis y concordancia. Desde una lectura cualitativa pueden destacarse los distintos efectos de los errores sobre el texto. Mientras que la pobreza léxica, cacofonías e inconsistencias estilísticas afectan al texto a nivel superficial, los errores de concordancia, sintaxis y sentido entorpecen (A11), alteran (A21) o impiden (A16, A22) la comprensión del mensaje. Los recurrentes errores ortográficos también perjudican la calidad normativa de la localización (véase el error A4 en la Figura 5).



FIGURA 5. Error A4

Finalmente, interesa señalar cómo la corrección normativa de los errores *A13* y *A14* depende de los actos del jugador, por lo que conviene evitar fórmulas gramaticalmente restrictivas que puedan generar disonancias.

Pese a no presentar incorrecciones en la lengua de destino, los errores de comprensión seleccionados fallan a la coherencia textual, contextual o referencial.

Errores de comprensión				
Tipología	Frecuencia	Código	Contexto	Explicación
Traducción arbitraria	2	<i>B1</i>	Historia principal.	La traducción no se corresponde con el sentido del texto origen y falla en el contexto.
		<i>B2</i>	Conversación opcional.	
Incoherencia textual	4	<i>B3</i>	Conversación obligatoria.	La traducción de la respuesta falla a la coherencia textual con el enunciado inmediatamente anterior.
		<i>B4</i>	Conversación opcional.	
		<i>B5</i>	Conversación obligatoria.	
		<i>B6</i>	Conversación opcional.	
Referencial	2	<i>B7</i>	Menú de selección de clase.	La traducción no designa al referente adecuado.
		<i>B8</i>	Menú de tienda de armas.	

TABLA 4. Muestra de errores de comprensión

Mientras que los errores *B1* y *B2* presentan una traducción deficiente respecto a los segmentos de la lengua origen, los errores por incoherencia textual se dan en segmentos

bien traducidos individualmente que pierden la relación semántica al conformar la unidad textual. Los errores referenciales, por su parte, se originan en palabras polisémicas (B8, véase Figura 6) o con grafías similares (B7 confunde *commando* con *command*).



FIGURA 6. Error B8

Los errores pragmáticos expuestos atienden a dos tipos distintos: los fallos a las convenciones textuales en los videojuegos y los calcos. El contexto de aparición de los primeros es clave, dado que C1 aparece en el primer minuto de juego y C2 es recurrente a lo largo de la partida.

Errores pragmáticos				
Tipología	Frecuencia	Código	Contexto	Explicación
Convención textual	2	C1	Selector de dificultad.	En español, el nivel intermedio de dificultad se conoce como «normal», «medio» o «intermedio», no «mediano».
		C2	Aviso: el jugador pierde la mitad de la vida.	La expresión convencionalmente correcta es «vida a la mitad», no «media vida».
Calco	6	C3	Historia principal.	Calco de « <i>Life will find a way</i> », que puede traducirse por «la vida prevalecerá».
		C4	Texto aleatorio de evento: al	Calco de « <i>That'll work</i> », que puede traducirse por «No está nada mal».

			terminar de crear el personaje.	
		C5	Conversación opcional.	Calco del sujeto «they», usado para no marcar el sexo del personaje.
		C6	Menú de personalización.	Calco de posesivos, que son sustituibles por un artículo determinado.
		C7	Conversación opcional.	
		C8	Texto aleatorio de evento: amanece en el juego.	Calco de « <i>Any sun is better than none</i> ». En su lugar, podría emplearse una traducción libre, como «Y se hizo la luz».

TABLA 5. Muestra de errores pragmáticos

Por su parte, los numerosos calcos restan naturalidad y belleza al texto, pero no impiden comprenderlo. La Figura 7 muestra un ejemplo de este tipo de errores.



FIGURA 7. Error C5

4.1.3 Valoración de la normatividad

Los errores de traducción sobrepasan en número a los aciertos: en total, se han identificado 13 tipologías de error distintas recogidas en 47 casos particulares. La localización no encaja con la norma lingüística española ni con el sentido del texto original ni con las convenciones textuales de los videojuegos. Por tanto, podría afirmarse que la traducción de *Biomutant* no es apropiada.

4.2 EJE FUNCIONAL

Para determinar el cumplimiento del criterio de precisión, se toma la perspectiva del jugador para valorar, por una parte, el impacto de los errores técnicos y de traducción en la jugabilidad y, por otra, la cohesión que la localización conserva respecto a las capas semióticas de la versión original del videojuego. El análisis funcional comprueba así las críticas de la prensa (Castillo 2021: párr. 9; Alonso 2021: párr. 19, 23) que recibió la localización de *Biomutant*.

4.2.1 Errores técnicos y su impacto

El único error técnico hallado es la inhabilitación de la traducción de segmentos, en concreto: los créditos iniciales (D1), y los textos de interfaz «*area objectives*» (D2, véase Figura 8) y «*requirement*» (D3), correspondientes a los objetivos de zona y requisitos de mejora de vehículo respectivamente.



FIGURA 8. Error D2

No se trata de omisiones en la traducción, puesto que los textos se mantienen en inglés en el resto de lenguas. Mientras que D1 no afecta a la jugabilidad, D2 y D3 rompen la unidad lingüística del juego y pueden suponer una pérdida de información relevante para un jugador que no sepa inglés.

4.2.2 Impacto de los errores de traducción

Los errores de traducción, mostrados en el apartado 4.1.2, afectan a la experiencia de juego a distintos niveles. Aunque el progreso general no se ha visto impedido, la incoherencia de las conversaciones e intervenciones de los personajes confunde al jugador (errores B1 a B6), mientras que algunos errores sintácticos (A16), de pobreza léxica (A23) y de sentido (A21 y A22) lo detienen para entender la oración.

Asimismo, los errores referenciales (B7 y B8) destacan en particular debido a la disonancia inmediata que generan con el referente en pantalla. Por su parte, el efecto

antiestético de los calcos (en particular, *C1* a *C5* y *C8*) contribuye, de manera sutil pero reiterada, a la artificiosidad del lenguaje. Por tanto, si bien a grandes rasgos la trama principal se entiende, las deficiencias en la redacción constituyen una dificultad añadida para conectar con la historia, personajes y mundo, lo que perjudica a la inmersión y puede hacer que el jugador se desinterese por el videojuego.

4.2.3 Cohesión semiótica

Atendiendo al modelo de evaluación de cohesión semiótica de Bernal (2020: 308), la localización respeta todas las capas semióticas evaluables salvo el texto escrito y el texto oral, que presentan un funcionamiento deficiente respecto a la versión original del videojuego. Precisamente, los puntos anteriores detallan los problemas del texto escrito y su impacto en la jugabilidad.

Respecto al texto oral, conviene señalar que el doblaje de *Biomutant* se basa en la lectura en *off*, por parte de un único narrador, de las conversaciones de los personajes y de avisos al jugador de distinta naturaleza. El texto oral no emplea un guion ajustado y adaptado a la oralidad. Es más, coincide con el texto escrito, lo que origina que se reproduzcan los errores de traducción y el lenguaje oral resulte artificioso.

4.2.4 Valoración de la funcionalidad

Pese a que no se observa una cantidad elevada de errores técnicos, la funcionalidad de la localización se ve condicionada por los errores en los textos oral y escrito, capas semióticas determinantes para la experiencia en un juego de rol centrado en la narrativa textual. Así, los errores de traducción lastran la calidad funcional tanto que entorpecen el ritmo de lectura. A su vez, pueden invitar a los jugadores a cambiar el idioma a la versión original o, incluso, sentirse desinteresados por continuar jugando.

Por tanto, el análisis funcional arroja conclusiones similares a las expuestas en prensa (Castillo 2021: párr. 9; Alonso 2021: párr. 19, 23): las deficiencias de la traducción quedan reflejadas en la pobreza estilística y en la ausencia de cohesión entre texto y juego, con indudables efectos para el jugador. De esta manera, podría afirmarse que la localización no cumple con el criterio de precisión del eje funcional de calidad, al no satisfacer las expectativas del destinatario.

4.3 EJE ECONÓMICO

El eje económico de calidad se analiza atendiendo tanto al producto como al proceso. Para determinar si el producto rinde económicamente, se tienen en cuenta las perspectivas de la empresa y del consumidor. Por su parte, dado el número de agentes implicados y los límites de extensión, este trabajo no puede contemplar de manera global la rentabilidad del proceso. No obstante, se aporta una valoración parcial del criterio apoyada en la experiencia del autor como localizador de *Biomutant*.

4.3.1 Valoración del rendimiento

En su informe financiero para el primer cuarto del año fiscal de 2021, el *holding* Embracer Group, propietario de la desarrolladora de *Biomutant*, señala el éxito en ventas del videojuego como motivo principal del crecimiento económico durante ese mismo periodo (Embracer Group 2021: párr. 2, 4). La empresa recuperó la inversión en la primera semana del lanzamiento (*loc. cit.*), a lo que contribuyó el esfuerzo de localización a los 12 idiomas que ofrece el juego. En España, la clasificación por ventas de videojuegos para mayo de 2020, mes de lanzamiento del juego, coloca a *Biomutant* en el segundo, quinto y octavo puesto para las plataformas XBOX ONE, PC y PS4 respectivamente (Asociación Española De Videojuegos 2021). Por tanto, la desarrolladora ha obtenido rendimiento económico del esfuerzo de localización del producto.

No obstante, el rendimiento a ojos del consumidor puede percibirse diferente. El precio de venta listado para *Biomutant* es de 60 €, que se corresponde con el estándar de los videojuegos de grandes presupuestos durante la década de 2010 a 2020. Méndez (2013: 59) apunta que el elevado precio del entretenimiento interactivo exige que las localizaciones de videojuegos sean de la mayor calidad posible para no defraudar las expectativas del consumidor. Sin embargo, en el caso de la localización de *Biomutant*, la calidad normativa y funcional resultan notablemente inferiores a lo esperable en juegos del mismo precio. Por consiguiente, desde el punto de vista del consumidor, la localización como producto podría no compensar su coste.

4.3.2 Valoración de la rentabilidad

La localización de *Biomutant* se realizó por externalización y corresponde al modelo de lanzamiento simultáneo. Durante la etapa del proceso en la que participó el autor de este trabajo, se desarrollaron de manera sincrónica las siguientes actividades:

- Traducción: se efectuó empleando la herramienta de traducción asistida memoQ. Destaca, por una parte, la pérdida de eficiencia provocada por el tiempo de espera entre las continuas sincronizaciones del proyecto con su servidor. Por otra parte, el encargo no presentaba los segmentos de traducción ordenados y era necesario recurrir a documentos adjuntos para obtener la información contextual pertinente.
- Revisión: una sola persona se encargó de revisar un volumen de 120 000 palabras. Sobre la marcha, se notificaba a los traductores de errores recurrentes o cambios de estilo para que incorporasen las modificaciones oportunas.
- Elaboración del glosario: siempre que aparecía un término nuevo, era responsabilidad del traductor que lo encontraba acuñar su traducción e insertarla en el glosario incorporado a la herramienta de traducción asistida por ordenador. En varias ocasiones, se incorporaron traducciones inapropiadas y hubo que modificar retroactivamente los segmentos que las habían incluido.
- Documentación: un archivo Word de 1768 páginas recogía los segmentos de traducción ordenados con algunas indicaciones contextuales. No obstante, dada la extensión del archivo, resultaba de difícil manejo y quedaba relegado a un último recurso. Por otro lado, los desarrolladores dieron acceso a un documento en la nube para atender a las consultas los traductores, pero las respuestas (en su mayoría, vagas) tardaban varios días en llegar.
- Gestión del proyecto: el gestor de proyectos se ausentó por vacaciones poco después de empezar el encargo. La falta de involucración del sustituto afectó a la cohesión y unidad de las respuestas traductológicas, puesto que la comunicación y el consenso entre traductores eran escasos y ninguno tenía la competencia de imponer un criterio unificado.

En conclusión, pese a las ganancias económicas obtenidas por la traducción, pagada a un precio aceptable, el resultado cualitativo de la localización no ha motivado la satisfacción personal del autor de este trabajo. Al no disponer de vídeos o versiones de prueba del juego, la descontextualización en la que se trabajaba generaba una incertidumbre constante acerca de si lo traducido era apropiado o no. Tal falta de contexto provocó que, durante la partida de análisis de la localización, el autor descubriera aspectos básicos del producto que él mismo había localizado, como las mecánicas de juego o el estilo artístico.

Por otra parte, teniendo en cuenta la experiencia colectiva, no se percibía que los traductores compartieran una visión ni procedimientos comunes y el equipo de desarrollo pudo haberse esforzado más en considerar las peticiones de los localizadores (como la aportación de material contextual o la implementación de *tags* de género).

Como consecuencia, la localización solo cumple con el criterio de rentabilidad en términos de ganancias económicas, pero no de satisfacción o complacencia personal.

5. CONCLUSIONES

Como se ha mostrado, las aproximaciones teóricas a la calidad en la localización de videojuegos permiten consolidar las bases sobre las que apoyar un modelo que la analice. Además, resulta ventajoso aplicar el modelo a una localización de cuyos participantes se pueda extraer información, puesto que la valoración del proceso permite obtener una visión más completa de los factores que afectan a la calidad.

La división axial del análisis de la calidad ilustra cómo cada eje está conectado de manera intrínseca, por lo que las deficiencias en uno repercuten directamente sobre otro. En el caso de *Biomutant*, la insuficiente calidad normativa provoca fallos funcionales, en tanto que lastran la inmersión y el disfrute del jugador. Como resultado, el localizador no se ve satisfecho con el trabajo realizado y el consumidor siente que la calidad del producto es inferior a lo esperable por su precio. El único resultado positivo atiende a los beneficios económicos de la desarrolladora, pero la variedad de factores a los que pueden deberse impide aislar el fenómeno y establecer una relación inversa directa entre calidad y rédito económico.

En lo que respecta al proceso de localización, *Biomutant* puede ejemplificar los desafíos a los que se enfrentan los localizadores cuando los procedimientos y condiciones del proyecto no se adaptan a la naturaleza del producto. Pese a su rentabilidad económica, las localizaciones externalizadas y de lanzamiento simultáneo exigen a los desarrolladores mayores esfuerzos de contextualización, cooperación y comunicación, que remiten, en última instancia, a un deseable modelo de autoría compartida (Bernal 2020: 305). Por otra parte, el excesivo volumen de palabras asignado a un solo revisor ha podido propiciar la presencia de errores de localización en la versión comercializada del juego, aunque su aparición en los primeros minutos de la partida (errores *A1, A4, B7, C1*) y en contextos delatadores (errores *B8, D2*) hacen cuestionar la efectividad del control de calidad.

El modelo propuesto muestra que el cumplimiento de los criterios de calidad solo puede medirse por el agente al que afectan. Extrapolado al proceso de localización de videojuegos, resultaría beneficioso que el localizador trabaje desde las perspectivas de experto lingüístico y jugador para garantizar un producto apropiado normativa y funcionalmente; además, puede aprovechar su rol como participante en el proceso de traducción para incorporar mejoras que redunden en una mayor eficiencia. También convendría que el localizador contemplase la interactividad de los videojuegos a la hora

de traducir, ya que supone un cambio en la concepción del texto. Dado que las acciones del usuario crean una narración paralela, el texto debe guardar coherencia semántica y gramatical con ella (ver errores *A13* y *A14*), lo que requiere que el localizador sea consciente de la diversidad de contextos aplicables a un mismo fragmento textual.

Del trabajo pueden extraerse, asimismo, utilidades didácticas en forma de proyectos para concienciar a los alumnos acerca de los distintos tipos de calidad aplicables a las traducciones. Dada su relativa sencillez, la tarea podría consistir en encargos de localización de videojuegos mediante *romhacking*, en los que se trabajaran diversos aspectos, como la corrección, la jugabilidad o la eficiencia.

Adaptar el modelo de calidad de Conde (2022) para las localizaciones de videojuegos permite realizar una evaluación concreta de cada criterio y conocer los puntos fuertes y débiles de una localización particular, pasos cruciales para la resolución de problemas en el proceso. Pero, además, tanto su diseño como su aplicación a casos de estudio contribuyen a una reflexión teórica acerca de la naturaleza de las localizaciones de videojuegos. En suma, el modelo propuesto no solo cumple con sus objetivos prácticos, sino que también reconcilia las aplicaciones profesionales con las académicas, lo que le otorga un valor añadido.

No obstante, las limitaciones formales del trabajo —en particular, el límite de caracteres— han comprometido en cierta medida el grado de profundidad del estudio. En este sentido, puede señalarse la abundante literatura acerca de la calidad en los Estudios de Traducción, a la que se podría dedicar trabajos enteros, o la aplicación del modelo de calidad a otros videojuegos, de cuyos localizadores se recojan, mediante encuestas, testimonios para abordar el proceso. Tampoco se han podido medir los criterios de conformidad y efectividad, puesto que no existen normas ni estándares de calidad para el proceso de localización de este tipo de productos.

Para finalizar, es posible que el palpable crecimiento de la industria del videojuego acarree un aumento de interés en el estudio de la calidad en sus localizaciones. Los hallazgos en las investigaciones de este campo pueden servir, por una parte, para mejorar la calidad y el proceso de las localizaciones. Por otra, permiten indagar en el funcionamiento de los mecanismos de transferencia intercultural en productos interactivos e inmersivos que sobrepasan el nivel textual, un saber que facilitaría la aplicación de la traducción a futuros productos virtuales.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, A. (24/5/2021). Análisis Biomutant, un pastiche de ideas que no termina de convencer. *HobbyConsolas*. Disponible en: <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-biomutant-pastiche-ideas-no-termina-convencer-864835>.
- Asociación Española De Videojuegos (2021). *Ranking general: los videojuegos más vendidos en España*. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>.
- Bernal, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. Disponible en: https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php.
- Bernal, M. (2020). Key Concepts in Game Localisation Quality. En L. Bogucki & M. Deckert (Eds), *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility* (pp. 297-314). Palgrave Macmillan.
- Buchholz, K. (2021). *Asian countries make up 40% of the world's top 10 video gaming markets*. World Economic Forum. Disponible en: <https://www.weforum.org/agenda/2021/08/which-countries-have-the-largest-video-gaming-markets/>.
- Castillo, A. (25/5/2021). Biomutant, análisis. Un paraíso perdido. *MeriStation*. Disponible en: https://as.com/meristation/2021/05/24/analisis/1621868579_405419.html.
- Collado, J. C. (2018). *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*. Asociación Española De Videojuegos. Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf.
- Conde, T. (2021). Diseño y valoración de una audioguía multilingüe y accesible. *Revista Tradumàtica. Technologies de la Traducció*, 19, 253-275. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.280>.
- Conde, T. (2022). Calidad. En *Enciclopedia de traducción e interpretación*. AIETI. Disponible en: https://www.aieti.eu/enti/quality_SPA/entrada.html.
- Drugan, J. (2013). *Quality in Professional Translation: Assessment and Improvement*. Bloomsbury.
- Dunne, K. (2006). Putting the cart behind the horse: Rethinking localization quality management. En K. Dunne (Ed.), *American Translators Association Scholarly*

- Monograph Series: Perspectives on Localization* (Vol. 13, pp. 95-117). John Benjamins.
- Embracer Group (18/8/2021). Embracer group publishes interim report Q1 2021: operational ebit increased 79% to SEK 1,271 million. *Embracer Group Press Release*. Disponible en: <https://embracer.com/release/embracer-group-publishes-interim-report-q1-2021-operational-ebit-increased-79-to-sek-1271-million/>.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins.
- Fernández Costales, A. (2010). *Traducción, localización e internacionalización. El caso de las páginas web universitarias* [Tesis de doctorado, Universidad de Oviedo]. TESEO.
- House, J. (2014). How do We Know when a Translation is Good? En E. Steiner y C. Yallop (eds.), 2001. *Exploring Translation and Multilingual Text Production: Beyond Content*, 127-160. Mouton de Gruyter.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y Traductología. Introducción a la traductología*. Cátedra.
- Jiménez-Crespo, M. (2009). The evaluation of pragmatic and functionalist aspects in localization: towards a holistic approach to Quality Assurance. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1, 60-93. Disponible en: <https://doi.org/10.1075/jial.1.03jim>.
- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Disponible en: https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php.
- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2013). *Game Localization. Translating for the Global Entertaining Digital Industry*. John Benjamins.
- Melby, A.; Fields P.; Hague D.; Koby G. & Lommel A. (2014). Defining the Landscape of Translation. *Tradumàtica*, 12, 392-403. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.76>.
- Méndez, R. (2013). Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de la traducción en el siglo XXI. En X. Montero (Ed.), *Traducción para la comunicación internacional* (pp. 57-69). Comares.
- Méndez, R. (2015). La influencia de la localización de videojuegos en la percepción del producto por parte de los usuarios. *Translation Journal*, 18(2). Disponible en: <https://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>.

- Nauert, S. (1 de mayo, 2007). *Translating websites* [sesión 1]. MuTra 2007 – LSP Translation Scenarios: Conference Proceedings. Viena, Italia. Disponible en: https://www.euroconferences.info/proceedings/2007_Proceedings/2007_proceedings.html.
- O'Hagan, M. (2009). Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation*, 13, 211-233. Disponible en: https://jostrans.org/issue11/art_ohagan.php.
- Paavilainen, J. (2020). Defining playability of games: functionality, usability, and gameplay. *Proceedings of the 23rd International Conference on Academic Mindtrek*, 55–64. Disponible en: <https://doi.org/10.1145/3377290.3377309>.
- Real Academia Española. (2022). Calidad. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed., versión 23.5 en línea). Disponible en: <https://dle.rae.es/calidad?m=form>.
- Reineke, D. (2005). Localización o traducción: ¿no es lo mismo? En L. Cruz *et alii* (Eds.), *Traducir e interpretar. Visiones, obsesiones y propuestas* (pp. 107-119). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- The Localization Industry Standards Association. (2007). *The Globalization Industry Primer: An Introduction to preparing your business and products for success in international markets*. Disponible en: <https://www.novilinguists.com/sites/default/files/LISA%20-%20The%20Globalization%20Industry%20Primer%20.pdf>.