

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TRADUCCIÓN



BORRADOR DE TESIS

para optar por el Grado Académico de Maestro en Traducción

Calidad del doblaje al español latino
del videojuego Batman: Arkham Origins

Autor: Bach. Camino Urriaga Fernando Rafael

Asesora: Dra. Lévano Castro Sofía Francisca

LIMA – PERÚ
2019

PÁGINA DEL JURADO

AGRADECIMIENTO

A ella, que hizo que estuviera aquí.

A ellas dos, por su increíble paciencia y tolerancia.

A mi asesora, que tuvo también infinita paciencia para llevar adelante este proyecto conmigo.

Gracias.

Índice de Contenido

Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	1
Capítulo I Planteamiento del problema.....	5
1.1 Descripción del problema.....	5
1.2 Formulación del problema.....	8
1.2.1 Problema general.....	9
1.2.2 Problemas específicos.....	9
1.3 Importancia y justificación del estudio.....	10
1.4 Delimitación del estudio.....	11
1.5 Objetivos de la investigación.....	14
1.5.1 Objetivo General.....	14
1.5.2 Objetivos específicos.....	14
Capítulo II Marco teórico.....	15
2.1 Marco Histórico.....	15
2.1.1 Batman en el mundo de los cómics.....	15
2.1.2 Batman en el mundo de los videojuegos.....	16
2.2 Investigaciones relacionadas con el tema.....	18
2.3 Estructura teórica y científica que sustenta el estudio.....	26
2.3.1 El videojuego.....	26
2.3.1.1 <i>Clasificación de los videojuegos</i>	30
2.3.2 La localización de videojuegos.....	34
2.3.2.1 <i>El doblaje de videojuegos</i>	35
2.3.3 La calidad en traducción.....	38
2.3.3.1 <i>Sistemas de evaluación de calidad</i>	39
2.3.3.2 <i>Indicadores de calidad</i>	42
2.3.3.3 <i>El control de calidad y el error en traducción</i>	48
2.3.3.4 <i>El impacto del error en la calidad del doblaje</i>	52
2.4 Definición de términos básicos.....	53
2.5 Hipótesis.....	55
2.5.1 Hipótesis general.....	56
2.5.2 Hipótesis específicas.....	56

2.6	Variables	57
2.6.1	Variable 1: calidad del doblaje.....	57
2.6.2	Variable 2: instrumento ALPHA.	57
2.6.2.1	<i>Dimensión 1: indicador de frecuencia de errores.</i>	57
2.6.2.2	<i>Dimensión 2: impacto de los errores.</i>	58
Capítulo III Metodología del estudio		59
3.1	Tipo de estudio.....	59
3.2	Diseño	59
3.3	Población y muestra	61
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
3.5	Descripción de procedimientos de análisis	66
Capítulo IV Resultados y análisis de resultados		78
4.1	Resultados	78
4.1.1	Resultados del indicador de frecuencia de los errores.	78
4.1.2	Resultados del indicador de impacto de los errores.	97
4.2	Análisis de resultados.....	118
Conclusiones y Recomendaciones		122
Referencias bibliográficas.....		125
Anexos		130

Listado de tablas

Tabla 1 Indicador de calidad del doblaje	57
Tabla 2 Indicador de la frecuencia de los errores.....	57
Tabla 3 Indicador del impacto de los errores	58
Tabla 4 Ficha de frecuencia de los errores.....	63
Tabla 5 Ficha de impacto de los errores.....	64
Tabla 6 Cuadro de vaciado de datos	64
Tabla 7 Abreviaturas de los errores de traducción y de sincronía.....	65
Tabla 9 Rúbrica de evaluación de impacto	73
Tabla 10 Criterios de evaluación de impacto de los errores de sincronía	74
Tabla 8 Evaluación de validez	76

Listado de figuras

Figura 1. Viñeta realizada por Forges.....	1
Figura 2. Pong (1972).	27
Figura 3. Space Invaders (1978).	28
Figura 4. Proceso de sustentación de las hipótesis.....	55
Figura 5. Portadas de Batman Arkham Origins	87
Figura 6. Porcentaje total de errores	95
Figura 7. Porcentaje desagregado por errores	96
Figura 8. Porcentaje de errores según el impacto.....	118

Listado de fichas

Ficha 1.....	79
Ficha 2.....	80
Ficha 3.....	83
Ficha 4.....	84
Ficha 5.....	86
Ficha 6.....	88
Ficha 7.....	90
Ficha 8.....	91
Ficha 9.....	92
Ficha 10.....	93
Ficha 11.....	98
Ficha 12.....	99
Ficha 13.....	100
Ficha 14.....	101
Ficha 15.....	103
Ficha 16.....	104
Ficha 17.....	105
Ficha 18.....	107
Ficha 19.....	108
Ficha 20.....	109
Ficha 21.....	111
Ficha 22.....	113
Ficha 23.....	114
Ficha 24.....	115
Ficha 25.....	116

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo diseñar un instrumento para evaluar la calidad del doblaje, a través de un análisis de las escenas cinemáticas de un videojuego, que constituyen el elemento narrativo y cinematográfico principal. Para ello, proponemos indicadores para determinar el porcentaje de errores y el impacto que tienen los errores en el doblaje. Escogimos el Batman: Arkham Origins por ser un título que tiene un gran componente cinematográfico doblado al español latino. Primero realizaremos un recorrido por la historia de los videojuegos hasta nuestros días. Luego, analizaremos las principales teorías que nos permitirán sentar las bases para construir nuestros criterios de evaluación. Analizaremos después las escenas del juego realizando una comparación entre la versión original y la versión localizada, para detectar los posibles errores y su impacto en el doblaje. Se utilizaron las técnicas de análisis documental y observación directa simple para la recolección de datos. Encontramos así que tanto la frecuencia de los errores como el impacto que estos tienen, constituyen elementos de análisis consistentes y objetivos que nos permiten evaluar la calidad general del título seleccionado.

PALABRAS CLAVE: Localización, videojuegos, doblaje, calidad, Batman.

ABSTRACT

Our objective with this investigation was to design an instrument for the quality assessment of the dubbing of a videogame, through the analysis of the cinematic scenes of a videogame, as they are the main narrative and cinematographic element. To this end, we propose quality indicators to determine both the error frequency (percentage) and the errors impact on dubbing. We chose the Batman: Arkham Origins game because it is a game where movie elements are essential for the game experience, that is dubbed to Latin American Spanish. First, a review of the history of videogames will be made. Then, a necessary analysis of the main translation theories will be performed to set the basis for our assessment criteria. Scenes analysis will follow with a comparative corpus, to detect possible errors and their impact. Techniques used included documentary analysis and simple direct observation, to collect data. As for results, we found that the frequency of errors made and the impact they have in the dubbing of the videogame, are consistent and objective analysis parameters that can be used to assess the general quality of the dubbing of the selected game.

Key Words: Localization, video games, dubbing, quality, Batman.

INTRODUCCIÓN

Los libros son mundos en los que uno se sumerge para vivir la historia que alguien escribió. Las películas nos hacen sentir que vemos lo que nuestra imaginación puede crear. Los videojuegos crean una inmersión que combina el mundo de los libros y el de las películas, ya que logran crear la sensación de que es el jugador (nosotros) el que controla la historia, el que puede decidir qué es lo que va a ocurrir, el que tiene el control del destino de un personaje que con el correr de las horas comenzó a convertirse en el jugador mismo.

Los videojuegos están aún a mitad de camino entre ser reconocidos como productos culturales y considerados como arte, y ser productos exclusivamente de ocio electrónico. Sin embargo, ya han tenido reconocimiento oficial en países como Estados Unidos, Francia o España, al margen de que haya aún una comunidad de expertos en estos menesteres que se rehúse a aceptarlos. Podemos ver, por ejemplo, el caso en España de este enfrentamiento de criterios en el que el reconocido humorista gráfico, Antonio Fraguas –Forges–, muestra su desacuerdo con el rango cultural de los videojuegos con una viñeta publicada en El País:



Figura 1. Viñeta realizada por Forges. Fuente: el País, 10 de septiembre de 2014.

La respuesta no se hizo esperar, y llegó por parte de VIDA EXTRA¹ y un artículo de Alex CD, titulado “Que sí, Forges, que los videojuegos son productos culturales”. En el artículo se menciona además que:

“En marzo del año 2009, en la Comisión de Cultura del Congreso, se aprobó una iniciativa del PSOE a través de la cual los creadores de videojuegos quedaban reconocidos como “protagonistas de nuestra cultura”. Esto significó aceptar la industria del videojuego como industria cultural al mismo nivel que la del cine, la música o las artes plásticas.” (Alex CD, 2014)

En otro artículo, aparecido en la publicación electrónica “La vida alrededor”, titulado *Videojuegos y cultura, mundos separados (pero no enfrentados)*, del periodista Vicente Fernández de Bobadilla, este asegura categóricamente que los videojuegos no son, ni serán jamás productos culturales, ya que “estarían contradiciendo su propio concepto de asimilación rápida y diversión inmediata. La verdadera cultura da muchas satisfacciones, pero cuesta trabajo; supone dedicación, aprendizaje y, en no pocos casos, estudio.” (Fernández, 2014). El tema es por supuesto debatible, pero, aunque a muchos no les guste, esta nueva etiqueta de “producto cultural” ya está incrustada en el mundo del entretenimiento interactivo.

Para esta investigación, escogimos el videojuego Batman: Arkham Origins, porque resultaba un título muy atractivo para el análisis, dado que es uno de los pocos juegos localizados para el mercado americano. Por otro lado, lo escogimos porque nos permitía trabajar también con un ícono de la cultura popular: El Hombre Murciélago, Batman. Este personaje no es solo un ícono en los cómics, sino también en el cine, y por

¹ VIDA EXTRA es una página web en español especializada en videojuegos.

supuesto, en los videojuegos. Luego de jugar el título en cuestión (más de una vez), la idea de realizar una investigación en localización de videojuegos surgió desde dos ángulos. Primero, teníamos la oportunidad de analizar un producto que combina historias épicas como las de los libros de aventura con lo espectacular de una película; segundo, podíamos ver cómo se comporta la traducción audiovisual, en el caso del doblaje propiamente, para un mercado complejo a causa de la cantidad de países que abarca y, sobre todo, por la diversidad de variantes a las que se enfrenta el localizador. Como señala Sánchez; “El español de América no responde a una uniformidad idiomática, al igual que el español de España, sino que entre los diversos usuarios del idioma podemos reconocer sus diversidades, en primer lugar, nacionales y posteriormente diatópicas y diastráticas” (Sánchez, 1994, p. 554).

Nuestra intención es analizar estos aspectos desde la perspectiva del control de la calidad. Esta elección se fundamenta en que disponemos del producto tanto en inglés como en español, por lo que es posible analizar ambas versiones y ver cómo se ajusta la versión doblada a los estándares necesarios. Para ello, intentaremos diseñar instrumentos que nos permitan determinar el grado de calidad del producto doblado de la manera más objetiva posible.

En el primer capítulo abordamos el planteamiento del problema que abarca la descripción, la formulación del problema general y de los problemas específicos. Justificamos nuestro estudio en función del crecimiento del sector. Delimitamos el ámbito de estudio y establecimos los objetivos generales y específicos que guiaron la presente investigación.

En el segundo capítulo construimos el marco teórico que sustenta nuestro trabajo. Comenzamos con el marco histórico, que consiste en un breve repaso de la

historia del personaje central, Batman, en diferentes campos, como los cómics (dónde nació), el cine y por último en los videojuegos.

En el marco teórico recuperamos las teorías sobre todo de dos autores que han trabajado en el campo del doblaje y en el campo de la localización de videojuegos. Así, revisamos lo que propone Chaume sobre estándares para el doblaje, ya que esto nos permitió sentar las bases de nuestros instrumentos. Revisamos también lo que propone Bernal-Merino, ya que su trabajo en localización no solo nos permitió tener todo el contexto necesario para nuestra investigación, sino que su análisis del mundo profesional del localizador fue de gran ayuda para entender los fenómenos que encontramos en el análisis. Por otro lado, dimos un vistazo también a autoras como Hurtado, para establecer lo que entendemos por error en traducción, concepto clave para nuestro análisis.

Luego, revisamos las principales teorías que nos permitieron construir el concepto de calidad con el que trabajamos el análisis, centrado en la evaluación del doblaje. Luego de presentar nuestro marco teórico, trabajamos las hipótesis, tanto generales como específicas. Por último, presentamos los indicadores y la forma en la que fueron trabajados.

En el tercer capítulo presentamos la metodología de la investigación, que se basa en los estudios descriptivos de la traducción, en tanto pretendimos analizar el comportamiento de un tipo de traducción en particular, y a partir de ahí, determinar su calidad. Por último, presentamos las técnicas e instrumentos que utilizamos para recolectar los datos obtenidos. El modelo de análisis fue construido sobre la base de la propuesta de estándares de Chaume, en combinación con los conceptos de modelos como el de LISA.

En el cuarto capítulo presentamos los resultados de los dos indicadores elaborados y determinamos el nivel de calidad del doblaje del videojuego propuesto. Así, con la ayuda de fichas, presentamos ejemplos de los errores encontrados y del impacto que tuvieron en el doblaje.

Finalmente, presentamos las conclusiones según los objetivos planteados y demostramos el cumplimiento de las hipótesis. Para terminar, proponemos algunas recomendaciones e ideas para futuros trabajos que puedan orientarse en la misma línea que el aquí presentado.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El mundo de los videojuegos ha crecido de forma exponencial en los últimos treinta años. Las formas de jugar y las máquinas han cambiado también pues ya no es necesaria la televisión, la consola o la computadora para jugar, sino que se puede disfrutar de un buen título desde la comodidad de una tableta o de un teléfono celular. Los tipos de juegos han variado, se han hecho más complejos, más elaborados y más interesantes. Esto ha provocado que los jugadores también evolucionen y que sus gustos y exigencias sean también más complejas y elaboradas. Un estudio de GroupM, en conjunto con *jeuxvideos.fr* en Francia, por ejemplo, señalaba ya en 2012 que “uno de cada dos franceses es un *gamer*” y situaba la edad promedio en 31 años. Esto implica que el público consumidor es eminentemente adulto, y que probablemente empezó a jugar en la infancia durante los años 80 y 90 y que, por ende, no solo conoce los contenidos, sino que también es más exigente con estos.

Esto produjo que la industria buscara llevar los títulos a nuevos niveles, en el que la imagen era esencial para atraer a las nuevas generaciones. Así, los juegos evolucionaron y el nivel de realismo que alcanzan los gráficos no tiene nada que envidiar al mundo del cine, con la aparición de nuevas tecnologías de captura de imagen y de movimiento, con la aparición de tarjetas gráficas de alta prestación con calidad HD, Full HD y 4k, y con la aparición de monitores capaces de soportar esta calidad de imagen. El sonido tuvo una evolución importante también, desde los reproductores estéreo hasta el sonido digital de hoy.

Esta misma exigencia, junto con el avance de la tecnología y la aparición de los medios necesarios, permitió que los desarrolladores pudieran contar historias cada vez más complejas y más largas, en las que el jugador podía lograr un grado mayor de identificación con los personajes, ya que estas historias, al requerir no solo de una mayor cantidad de texto escrito, sino también de texto oral, contenían pistas de audio en las que ya era posible identificar las voces de los personajes. Sin embargo, para muchos jugadores, la barrera de la lengua constituía aún un problema para disfrutar totalmente de la experiencia.

Aunque la opinión aún está dividida entre los que creen que no se debería doblar y los que creen que es esencial hacerlo (lo mismo ocurre en el mundo del cine), queda claro que tener un producto localizado completamente a la propia lengua contribuye en gran forma a la identificación necesaria para poder disfrutar del juego en la forma en la que fue concebido para dicho efecto. Como señala Bernal-Merino (2015, p. 22), *“the game experience is not only concerned with mere button mashing but rather with the immersion of the player in the game world, however briefly, and this requires the skill and art of translation”*.

Esta opinión está dividida por un factor esencial: el de la calidad. La calidad del doblaje de videojuegos ha tenido sus altibajos en la industria, con títulos que rayaron en lo desastroso² y otros que lograron consagrar grandes títulos³, lo que demuestra que la traducción y la localización pueden contribuir al éxito o al fracaso de un título, una franquicia, o incluso de una desarrolladora. Como señala Méndez:

Pero hay que destacar que un sector importante del público, el de los usuarios tradicionales fundamentalmente, suele ser bastante crítico con el trabajo de doblaje, renegando de actores que no hagan bien su papel o del uso de frases incoherentes o descontextualizadas que no consigan cumplir adecuadamente su objetivo (Méndez, 2015a, p. 73)

Ahora bien, aunque el español es la tercera lengua más hablada en el mundo, esto no se ha visto plasmado en esa misma proporción en el mundo de los videojuegos. Para ser más exactos, la localización de un videojuego depende esencialmente del mercado al que va, y como todo proceso industrial dirigido a la producción de ganancias, depende del consumo. La traducción al español fue pensada originalmente para el caso del español de España, ya que, siendo un país europeo, constituía un mercado interesante no solo para los desarrolladores europeos, sino también estadounidenses y asiáticos. Sin embargo, en la ecuación entró otra variable, que fue el crecimiento del mercado latinoamericano⁴, con un número cada vez mayor de

² “10 doblajes desastrosos en castellano”, Soriano (2014). Artículo que aparece en la página web de IGN España, en el que se comentan algunos videojuegos que, por diversas razones, tuvieron trabajos de doblajes que deberían pasar al olvido, por su mala calidad.

³ Artículo corto de Emi75 (2016), publicado en la página web 3D Juegos, titulado: “Cual o cuales son los mejores videojuegos con los mejores doblajes según vosotros?” (el título no lleva signo de interrogación inicial) que recoge la opinión de los usuarios.

⁴ La región de América Latina y el Caribe comprende 46 países, territorios dependientes y departamentos de ultramar. En el caso de la presente investigación, nos interesan solo los países que utilicen el español como lengua predominante, dado que ellos son los destinatarios de los productos informáticos localizados a “español latinoamericano”, que son: Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador,

consumidores, como lo señala Parker (2017) en el artículo “América Latina es el mercado de más rápido crecimiento para los videojuegos”, publicado en el The New York Times en español. Parker hace hincapié en que esta evolución se inclina sobre todo por el desarrollo de juegos para computadoras personales. Sin embargo, este mercado plantea un problema de base para la traducción, que consiste en la dificultad para localizar a una lengua que comparten varios países, que sufre variaciones no solo lingüísticas sino también culturales. Así, en el caso de los productos informáticos, aparece la variante del “Español América Latina⁵” que constituye un esfuerzo por neutralizar el español que se habla en la región latinoamericana. Sobre esta base, se trabaja el concepto de “internacionalización”, Pym señala que esto significa la creación de una versión intermedia del texto o del producto que se va a localizar. Vale decir, una versión que carece de las características culturales del original y que está diseñada expresamente para ser localizada, para hacer que “la traducción sea más fácil y rápida” (Pym, 2012, p.149). Esto permite también que sea mucho más sencillo localizar el producto a diversas lenguas, en lugar de trabajar únicamente con un par de lenguas (origen/meta) que es lo que suele hacerse en traducción. En nuestro caso, analizaremos el doblaje de la versión localizada a este español que se pretende, en principio, neutro, y que, para efectos de la presente investigación, hemos denominado simplemente “español latino”.

1.2 Formulación del problema

Las consideraciones antes mencionadas nos llevaron a escoger el juego materia de análisis de nuestra investigación, el Batman: Arkham Origins. Nos pareció

El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

⁵ Se puede ver esta denominación en programas informáticos como el sistema operativo Windows® y en el programa de ofimática Microsoft Word®. Esta denominación se utiliza también en diferentes medios dedicados a los videojuegos (insertar página de ejemplo).

importante analizar un juego que reuniera las características necesarias para plantear el problema de la calidad del doblaje de videojuegos. Primero, se trata de un juego que tiene como base a un personaje creado en Estados Unidos, pero aceptado y querido en el mundo entero, un personaje con el que varias generaciones se identifican. Segundo, se trata de un título triple A⁶, lo que implica que tiene, en principio, el nivel de inversión necesaria para lograr un producto que satisfaga todas las expectativas del usuario. Por último, se trata de un juego que está traducido y doblado al español latino. Convencidos de que este es un factor esencial para la aceptación del videojuego en el mercado de destino, reparamos en el hecho de que la calidad en el doblaje debe responder a la satisfacción del usuario final, que comprende conceptos como el cumplimiento de sus expectativas y de sus exigencias. De este modo, surgieron los siguientes problemas general y específicos que nos ayudarán a resolver el problema antes planteado:

1.2.1 Problema general.

Según lo que hemos revisado, se deriva el siguiente problema general:

- ¿Cómo evaluar la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins?

1.2.2 Problemas específicos.

A partir de este problema general podemos derivar los siguientes problemas específicos.

- ¿Qué porcentaje de errores afecta a la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins?

⁶ Clasificación informal que reciben los juegos producidos, desarrollados o distribuidos por grandes empresas y que tienen por lo general una gran inversión.

- ¿Cómo determinar el impacto del error en la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins?

1.3 Importancia y justificación del estudio

La importancia de la investigación radica en el campo de estudio, vale decir, la calidad. Consideramos que, aunque es un tema crucial para el ejercicio profesional, y recurrente en las aulas como planteamiento para crear el modelo ideal de traducción, esta no ha recibido la cantidad de atención suficiente. Del mismo modo, consideramos que tampoco se ha logrado desarrollar, hasta hoy, una metodología adecuada para evaluar la calidad de un doblaje de videojuegos, puesto que no hemos podido hallar indicadores claros centrados en el tema. Se habla mucho de calidad, pero parece aún no haber un consenso en cuanto a cómo evaluarla.

Por otro lado, la investigación en traducción de videojuegos es un campo que comienza a recibir mayor atención en el marco académico y profesional, y creemos que es importante también adentrarnos en el tema. Los videojuegos son productos cada vez más complejos, no solo a nivel de avances tecnológicos, sino también a nivel de la cantidad y tipo de texto que pueden contener, que presentan retos para la localización y nuevos paradigmas de estudio para la investigación en traducción. Como señala Muñoz:

La localización de videojuegos se encuentra a caballo entre la localización de software y la traducción audiovisual, pues los videojuegos que se desarrollan actualmente no solo contienen elementos textuales como menús y diálogos escritos, sino también grandes cantidades de escenas cinemáticas y diálogos sonoros. Sin embargo, por ahora los principales estudios se han concentrado más en temas propios de la localización (uso de variables y etiquetas en el texto, limitación de caracteres, etc.) y de los diálogos escritos que en las posibles cuestiones traductológicas relativas al doblaje y la subtitulación. (Muñoz, 2007a, pp. 2-3).

Si tomamos en cuenta las cifras del mercado de los videojuegos en el mundo, nos damos cuenta de que es un sector que no solo soportó la crisis económica de 2007-2008, sino que, además, sigue en franco crecimiento. En el año 2017, el mercado de los videojuegos generó 116 mil millones de dólares⁷, y se espera que continúe creciendo con una tasa anual de 8.4 %. Esto significa que es un mercado muy atractivo y que tiene el potencial para generar oportunidades para muchos profesionales, entre ellos, los profesionales de la traducción. Así, realizar una investigación de estas características nos puede dar la posibilidad de acercar a los traductores nacionales a este mercado, con consideraciones metodológicas que puedan servir de fundamento para impulsar una práctica de calidad en nuestro país.

Por último, consideramos que el estudio se justifica también porque, aunque el tema ha sido tratado en otros países, como Estados Unidos, España, Francia o Países Bajos, este ha sido muy poco estudiado aún por la comunidad académica en el Perú y este trabajo, en nuestra humilde opinión por supuesto, podría contribuir a abrir esa vía que está despertando en nuestro país.

1.4 Delimitación del estudio

El estudio tuvo lugar en Lima, en el año 2019, y está enmarcado por el juego que es objeto de análisis, Batman: Arkham Origins (2013)⁸. Nos centramos solo en el juego principal, es decir, no analizamos ninguna de las expansiones o el contenido adicional.

Dado el gran tamaño de la muestra textual que nos propusimos analizar, (entre 15 y 20 horas) nos limitamos a analizar solo las escenas cinemáticas y solo nos

⁷ Extraído del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017,

http://www.europacreativamedia.cat/rcs_auth/convocatories/libro_blanco_dev_2017.pdf

⁸ Cabe notar en este punto que, si bien es cierto la versión “original” puede ser la versión en inglés, no se trata de una versión que haya sido traducida posteriormente. El lanzamiento de los títulos, desde hace algunos años, se realiza en multiplataforma (en varias plataformas y consolas) y en multilingüe en simultáneo. Por ende, todas las versiones comparten el mismo año de lanzamiento y publicación.

dedicamos a analizar el doblaje del inglés (Estados Unidos) al español (América Latina), sin tomar en cuenta el resto de la localización completa del título (subtitulado, traducción de portadas y material impreso, traducción de material legal, publicitario, entre otros). Optamos por esto porque muchos de los diálogos o de las líneas de los personajes (sobre todo extras) se disparan por acciones que el jugador realiza, y estas dependen de las diferentes elecciones que este pueda tomar. Por ejemplo, puede decidir recorrer una calle y que en esta se encuentren un par de policías discutiendo lo que ocurre en Ciudad Gótica (lo que llamamos “diálogo ambiental”), pero si no se recorre este camino, nunca se escuchará dicho diálogo. No existe una sola forma de jugar y es muy difícil elegir una en la que se disparen todas las líneas de diálogo grabadas. Como señala Sajna, “(...) *A different situation can be observed in the case of video games, which are nonlinear. Players can navigate through the world of a game and thus create many stories in one product* (Sajna, 2013, p. 229). Sin embargo, las cinemáticas conforman el elemento narrativo principal, lo que implica que, al margen de las decisiones tomadas, estas son casi “obligatorias”. Además, en estas escenas se concentra también la esencia del doblaje, al ser el elemento cinematográfico del juego. En estas escenas pudimos apreciar todos los elementos necesarios para nuestra investigación. Así, el material que nos propusimos analizar tiene poco más de una hora de duración, que dividimos en cuarenta y ocho escenas.

En cuanto al contenido, nuestra investigación está delimitada por la traducción audiovisual y la localización de videojuegos. Vale decir, aunque utilizamos otras teorías para poder identificar, explicar y evaluar nuestro material, el marco referencial es una combinación de lo que proponen tanto las teorías de traducción audiovisual como las investigaciones y teorías elaboradas en torno a la localización de videojuegos. En la traducción de videojuegos, “localización” es un término que está aún en discusión. Hay

autores como Bernal Merino que prefieren hablar de “traducción” cuando refiere al proceso mismo de traducción y de localización cuando se hace referencia a la adaptación de todo el producto. Así, “localización” haría referencia no a la traducción, sino al proceso completo de adaptación del material lúdico al mercado de destino. Otros autores, como Muñoz, hablan de localización como el proceso de traducción y adaptación del videojuego. En el *Gamerdic*⁹, podemos encontrar la definición siguiente de localización de videojuegos: “Proceso de adaptación de un videojuego desarrollado en un país a otro donde va a ser comercializado. Incluye diversas áreas, como la traducción, la adaptación lingüística, cultural, social, legal, etc. y en ocasiones el doblaje de las voces originales”. Se entiende entonces que la traducción es sólo una parte de todo el proceso. Coincidimos con lo señalado por Bernal Merino, por lo que, en la presente investigación, nos referimos de manera diferenciada a “localización” como proceso de la industria para adaptar los productos y a “traducción de videojuegos” como el proceso propiamente de traducción que incluye el doblaje. Nos referimos a “calidad del doblaje” como la evaluación del resultado del proceso de traducción para el doblaje.

Es necesario también delimitar el estudio por el tipo de juego que vamos a tratar. Por ello, definimos en el apartado 2.3.1.1 el género en el que está enmarcado ya que las características particulares son las que definen la forma en la que se va a doblar el material y son las que nos ayudarán a establecer las pautas con las que vamos a evaluar la calidad.

⁹ *Gamerdic* (de *Gamer* y *Dictionnary*) es una web sin fines de lucro que propone un diccionario de términos relacionados con los videojuegos, creado por Yova Turnes en el 2003, bajo una licencia de Creative Commons. <http://www.gamerdic.es/>

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo General.

- Diseñar un instrumento para evaluar la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins

1.5.2 Objetivos específicos.

- Proponer un indicador para determinar el porcentaje de errores que afectan la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins
- Proponer un indicador para determinar el impacto del error en la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Histórico

2.1.1 Batman en el mundo de los cómics.

En el mundo de los cómics, Batman tuvo varias fases y diversas caracterizaciones. No solo combatió el crimen en Ciudad Gótica, sino que también combatió contra los alemanes y otros peligros para los Estados Unidos y para el mundo. En un inicio, y hasta los alrededores de 1960, DC Comics no se preocupó por mantener una línea narrativa consistente o única (*The Essential Batman Encyclopedia*, 2008), lo que permitió que sus personajes mantuvieran una gran versatilidad de estilos y se enriquecieran con las diversas variantes. Lo que es innegable es que los superhéroes se han convertido en un fenómeno cultural importante de alcance mundial. Superman, Batman, la Mujer Maravilla, Iron Man o el Capitán América son modelos conocidos en casi todos los rincones del planeta (ejemplo de esto son las convenciones de cómics “Comic Con”, iniciadas en San Diego, Estados Unidos, que se han replicado en países como Francia, España, Japón, Rusia, India o, más recientemente, Perú). Estos productos culturales han trascendido las fronteras nacionales, lingüísticas y culturales. No sólo eso, sino que también han saltado del papel a la pantalla, al mundo del cine y la televisión, y al mundo de los videojuegos.

Bob Kane (artista) y Bill Finger (escritor) crearon a “*The Bat-man*”, que nació en 1939, luego de que *National Publications* lo incluyera en el *Detective Comics* #27. Bruce Wayne (Bruno Díaz) se convirtió en Batman luego de que sus padres, Thomas y Martha Wayne fueran asesinados frente a él en un callejón de Ciudad Gótica. Esto marcó al joven huérfano y lo hizo enfocarse en buscar venganza, para sus padres, para él y para su ciudad. Desde ese día, inició su lucha por erradicar el crimen. Bruce es un

ser humano casi común, casi corriente. No tiene super poderes, y a diferencia de su predecesor, Superman, es un terrícola. Sin embargo, es multimillonario, por eso es “casi común”. Hay quienes se han dedicado a intentar calcular su fortuna, a través de los artefactos que utiliza para luchar contra el crimen (*The Cost of Being Batman*, Darren Hudson, 2008). A esta gran fortuna y al deseo vehemente de erradicar el crimen, hay que sumar una inteligencia muy alta. Con eso, tenemos, en resumen, las principales características del personaje.

Batman no está solo. Junto a él, se encuentra Alfred, mayordomo de la familia, consejero, y en algunas líneas narrativas, agente del servicio secreto inglés. Robin es un personaje peculiar, ya que ha sufrido cambios y evoluciones, encarnado por diferentes personas, como Dick Grayson o Jason Todd. Lo que sí queda claro es que ha acompañado al justiciero en todas sus versiones y en todas ha sido el personaje “aprendiz”. Por último, y de manera totalmente arbitraria porque la lista podría ser larga, incluiremos a Batichica y a Oráculo (una exbatichica) que constituyen la contraparte femenina del héroe.

2.1.2 Batman en el mundo de los videojuegos.

En el mundo de los videojuegos, su paso ha sido extenso, desde 1986 y continua hasta nuestros días. El paso del enmascarado se inició en el mundo del entretenimiento electrónico con el videojuego *Batman*, desarrollado por Jon Ritman y distribuido por Ocean Software y lanzado en 1986. Este fue un juego de acción-aventura para las consolas de 8 bits.

Una saga que es digna de ser mencionada en este punto es la de Lego® Batman, que tiene tres títulos: *Lego Batman: The videogame* (2008); *Lego Batman 2: DC superheroes* (2012), y, finalmente, *Lego Batman 3: Beyond Gotham* (2014). Todos estos

juegos fueron desarrollados por desarrollado por Traveller's Tales y distribuidos por Warner Bros. Interactive Entertainment para multiplataforma¹⁰.

Uno de los últimos títulos lanzados fue el *Batman: Arkham VR* (2016), desarrollado por Rocksteady Studios y publicado por Warner Bros. Interactive Entertainment, para PC y PS4, en el que el héroe es parte de una aventura en primera persona con la ayuda de la realidad virtual.

Ahora bien, la saga que nos interesa es la de “Arkham”, que inicia con *Batman: Arkham Asylum* (2009), desarrollado por Rocksteady Studios y distribuido por Eidos Interactive y Warner Bros. Interactive Entertainment. Este es un juego en el que el manicomio de Ciudad Gótica, que alberga a los más peligrosos criminales (gracias a nuestro héroe, claro), ha sido tomado por el Joker (Guasón). Batman debe internarse en el recinto para contener a los criminales y proteger a Gótica.

El segundo juego, *Batman: Arkham City* (2011), desarrollado también por Rocksteady y publicado por Warner Bros. Interactive Entertainment, y es la continuación del Arkham Asylum. En este, un perturbado psiquiatra convence al alcalde de Gótica para que cree una zona “segura” en la ciudad, resguardada por murallas, en la que estarán sueltos los criminales del manicomio. El Joker, gravemente enfermo de una extraña y mortal enfermedad, toma nuevamente el control, y con la esperanza de que Batman encuentre una cura, amenaza con contaminar a todos los habitantes de la ciudad con su sangre. El caballero de la noche vuelve para poner orden y evitar que la situación se salga de control.

¹⁰ Multiplataforma refiere a que el(los) títulos fueron desarrollados y publicados en diferentes consolas y plataformas casi en simultáneo (Sony, Nintendo, XboX, y PC).

Cronológicamente, el juego que continúa la historia es el *Batman: Arkham Knight* (2015), desarrollado por Rocksteady Studios y publicado por Warner Bros. Interactive Entertainment, que saliera después del juego objeto de la presente investigación, y que trataremos líneas abajo. El título inicia con la muerte del Joker (con su cremación, más precisamente). En este, un misterioso personaje, “*Arkham Knight*”, junto con *Scarecrow* (Espantapájaros), se han apoderado de Gótica y ponen en jaque al justiciero. Este juego es la última entrega y conclusión de la saga de Arkham.

El juego materia de nuestra investigación, *Batman: Arkham Origins*, es una “precuela”, vale decir, se sitúa en un punto anterior en la narrativa a los juegos que ya habían sido publicados (el *Asylum* y el *City*). En este título, vemos los inicios del justiciero, sus dificultades para luchar contra el crimen organizado de la ciudad y con las fuerzas policiales que lo consideran un renegado, que opera fuera de la Ley. En este juego se explica también el origen de la relación entre Batman y el Joker (quien es también quien mueve los hilos de la trama) y donde intenta explicarse esta relación de necesidad entre ambos personajes. La historia comienza cuando los reclusos de la prisión de Gótica han realizado, con éxito, un motín y han secuestrado al alcaide. Batman llega entonces para intentar resolver la situación y se encuentra con que alguien ha puesto precio a su cabeza. Los asesinos más peligrosos quieren acabar con el héroe para cobrar una cuantiosa recompensa. Finalmente, Batman logra vencer a todos y cada uno de los villanos, amistarse con la policía, con James Gordon a la cabeza, y encerrar al Joker en el manicomio (que es como inicia el *Asylum*).

2.2 Investigaciones relacionadas con el tema

Para el siguiente apartado, solo contamos con investigaciones realizadas en el extranjero. Esto se justifica en que, actualmente en el Perú, no hay estudios de posgrado que hayan abordado el tema.

Roh (2011), en su tesis de maestría titulada: *Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (l'exemple de The Elder Scrolls IV: Oblivion)*¹¹, realizada en la Universidad de Ginebra, Suiza, tiene como objetivos, primero definir y conocer el proceso de localización; segundo, averiguar cuál es la necesidad y pertinencia de localizar los videojuegos para identificar cuáles son los elementos que constituyen una buena calidad en localización y por último, analizar el impacto que tienen los errores de traducción en la localización y cómo afectan estos a la experiencia del jugador.

Se trata de una investigación cualitativa en la que se recogen los errores de la versión localizada y se clasifican, en función del impacto que tienen en el jugador, en las siguientes categorías: adiciones, omisiones, falsos sentidos, las inadecuaciones de sentido, sin sentidos, ambigüedades, errores terminológicos, errores de lengua, incoherencias, errores en la traducción de topónimos. La muestra consistió en el texto correspondiente a las secciones de creación de personaje, el tutorial de inicio, las opciones del juego y el inicio de la *quest* (misión) principal¹². Aunque esta investigación analiza partes del videojuego más vinculadas con la jugabilidad, se relaciona estrechamente con nuestro trabajo en la medida en la que intenta identificar cuáles son los elementos que afectan a la calidad de la localización, sobre la base de un control de calidad. Esto nos permite ver cómo se aplica dicho control a otros elementos de la traducción de videojuegos y extrapolar dicha evaluación al doblaje.

¹¹ Los efectos de la traducción en la localización de videojuegos (el caso de The Elder Scrolls IV: Oblivion) – Traducción propia.

¹² En los juegos de rol de mundo abierto, sobre todo, el jugador debe resolver diferentes *quest* (misiones) para ya sea terminar el juego (en caso tenga un final), o revelar la o las historias. Estas misiones se dividen en misiones principales, que son las que narran la trama central, y submisiones (*side-quest*) que tratan aspectos menores o desarrollan la historia de personajes secundarios.

Concluye que, dentro de los elementos que constituyen una buena localización, el más importante es el respeto a la experiencia de juego, ya que la versión localizada debe ofrecer una experiencia similar a la que tiene el jugador en lengua origen. En cuanto al impacto de los errores de traducción, concluye que las faltas más graves son las que modifican el contenido de la información que se brinda al jugador, ya que se toman decisiones sobre esta base, y, por ende, el jugador de la versión localizada puede encontrarse en desventaja frente al jugador de la versión original. Además, señala que también encontró errores que “disminuyen la credibilidad del texto y revelan la presencia del traductor”, lo que afecta, también, a la experiencia de juego.

Kuo, S.-Y. (2014), en su tesis doctoral titulada “*Quality in Subtitling, Theory and Professional Reality*”, realizada en el Imperial College of London, Reino Unido, busca identificar los factores que influyen en la calidad de la traducción.

Para ello realizó una investigación mixta y utilizó la encuesta en línea como instrumentos de investigación. Esta fue aplicada a dos muestras. Por un lado, la primera encuesta estaba abierta a todos los subtituladores, y la población final fue de 429 respuestas válidas, ofrecidas por profesionales de 39 países (sobre todo europeos, pero también de países como China, Taiwán, Tailandia, Asia, o Argentina, Brasil, Chile y Venezuela, en América Latina). La mayoría de los subtituladores dijo que las lenguas de las que más traducían eran primero el inglés, luego por el francés y por último el alemán. La mayoría también traducía hacia su lengua materna, esencialmente, aunque se podía ver un aumento en el número de profesionales que trabajan hacia una lengua extranjera. La mayoría de los subtituladores respondieron también que tenían formación y grados en traducción, aunque solo 40 % afirmaron tener calificación en traducción audiovisual. El segundo grupo de encuestas, relacionado con el mandarín como lengua de trabajo (ya sea origen o meta), tuvo 49 respuestas válidas, en el que la mayoría de los

profesionales provenía de Taiwán, y otros de Canadá, China, Singapur, Suecia, Reino Unido y Estados Unidos. La mayoría de subtituladores trabajaban con el chino (simplificado y tradicional) como lengua de partida, además de inglés, francés, japonés y español, lo que corrobora la predominancia del inglés como la lengua origen de los encargos. En este caso, menos del 40 % de los participantes afirmaron tener formación y grado en traducción, y menos del 10 % reconocieron tener algún tipo de grado y formación en traducción audiovisual.

En las conclusiones, Kuo señala las posibles causas de esta pérdida de calidad notoria. Primero, argumenta que, según sus hallazgos, las “tarifas irracionalmente bajas” constituyen una de las principales preocupaciones de los profesionales. Señala sobre esto que esto toma raíces en diferentes aspectos, como lo que denomina como “inmadurez” de la industria de la subtitulación, referida a la falta de consenso entre los diferentes países para establecer estándares de calidad, provocada por la forma aislada en la que se trabaja en la industria. Como una posible solución, se vislumbra el hecho de que los profesionales formen parte de asociaciones y que comiencen a exigir, como conjunto, tarifas más justas y adecuadas al trabajo profesional.

Otro punto que contribuye a la baja del sector es la falta de formación especializada en el campo de la subtitulación y de la traducción audiovisual, ya que, al no tener formación, muchos de los subtituladores no pueden (o no quieren) exigir mayores precios por su trabajo, y terminan aceptando tarifas risibles. Otro punto es la falta de reconocimiento o visibilidad del trabajo realizado por los profesionales, ya que estos no aparecen (con nombre y apellido) en la lista de personas que han participado del material audiovisual (créditos). Esta invisibilidad provoca también que una suerte de falta de responsabilidad, por lo que la calidad del trabajo ya no es “tan” relevante. Otro factor es la falta de competencia para evaluar la calidad de parte del cliente mismo.

De esta forma, este estudio nos permite analizar las prácticas de traducción audiovisual en general, con un enfoque que sigue la misma dirección del nuestro, es decir, centrado en la búsqueda y aseguramiento de la calidad del producto final. El hecho de poder conocer un poco cómo funciona el mercado de la localización para el mercado asiático nos permite entender también cuáles son los elementos que influyen en la calidad, como la preparación y formación de los localizadores. Aunque este trabajo está centrado en la subtitulación, consideramos que sus observaciones pueden ser también utilizadas en el caso del doblaje, al ser ambas categorías de la traducción audiovisual incluidas en la localización de videojuegos.

Vásquez, A. (2014), en su tesis de fin de máster titulada: *El error de traducción en la localización de videojuegos: el caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*, realizada en la Universidad de Valencia, España, plantea como objetivo general, realizar un análisis descriptivo del error en traducción de un producto audiovisual, en este caso, un videojuego.

La metodología del trabajo consistió en desarrollar una investigación exploratoria descriptiva, a través de una revisión teórica del error en traducción y de la localización. Señala que es exploratoria en la medida en que se realiza “una aplicación práctica de algo que mayoritariamente solo ha sido teorizado” y que es descriptiva porque “trata de dar cuenta de una realidad, en este caso, traductora, a través de lo que sucede en un corpus específico” (Vásquez, 2014, p.11). Nos interesa sobre todo la revisión que se realiza del concepto del error, puesto que el autor elabora una taxonomía detallada de lo que se ha desarrollado teóricamente, hasta ese momento, en materia de errores en traducción, un área que si bien es cierto resulta esencial para el aseguramiento de la calidad, y se utiliza como punto de partida muchas veces para la formación en traducción, no ha sido tan detallada o estudiada por la teoría. Esta

taxonomía nos permite entonces encontrar puntos claros desde donde partir para poder establecer nuestros propios criterios y consideraciones de lo que se considerará un error (y de qué tipo será) para el análisis. De este modo, nuestro trabajo se vincula, no solo por el uso del concepto del error como base para el análisis de calidad, sino que, además, toma en cuenta los mismos principios de la localización en tanto las estrategias que se utilizan para caracterizar la traducción y su funcionalidad son muy similares. Esto está directamente relacionado con la experiencia del usuario, que tomamos en cuenta para nuestro análisis del impacto de los errores.

En cuanto a las conclusiones, rescataremos que se encontraron nuevos tipos de error, propios de la naturaleza de los videojuegos. Estos errores son de “variación lingüística” como error de reformulación, y consiste en “no ajustarse a la lengua que se esperaría en el texto de llegada”. El segundo, sería el error que el autor denomina como “ausencia de traducción”, y se diferencia de la omisión en la medida en la que no ha desaparecido un elemento del original en la versión meta, sino que “consiste en la no reformulación de parte del texto origen en la versión meta”.

Hernández, (2015), en su tesis de grado, titulada: *“Una aproximación aplicada del TQA-III: análisis y evaluación de la calidad del doblaje del DVD de Aladdín (1992) al español de España y al francés de Francia”*, realizada en la Universidad de Valladolid, España, se propone como objetivo general saber en qué medida el doblaje cumple su función para esta película, es decir, cuál ha sido la calidad del doblaje en los países receptores. Para ello, la autora propone diversos objetivos específicos, como: conocer la teoría sobre análisis y evaluación de traducción audiovisual, descubrir cuáles son los problemas de este tipo de traducción, analizar el texto tomando en cuenta el impacto en los países a los que va dirigido, conocer las técnicas de la traducción audiovisual, entender las estrategias que se utilizaron para este doblaje, entre otros.

Se trata de una investigación cualitativa, que trabaja sobre el análisis de corpus comparado con la versión original, la versión en francés, y la versión en español de la película. La autora elaboró unas fichas de trabajo trilingües para realizar esta comparación. Se busca evaluar la calidad del doblaje de lo que la autora denomina “referencias culturales”, por lo que se centrará en nombres propios, traducción de alimentos, apodos, títulos nobiliarios, onomatopeyas, insultos y expresiones idiomáticas.

En lo que respecta a las conclusiones, podemos rescatar que se demuestra la necesidad, por parte del traductor, de contar con un vasto conocimiento a nivel cultural, tanto de la lengua origen como de la lengua meta, para ajustar el producto traducido al público final. Rescataremos también que se reconoce que la traducción del producto audiovisual ha sido realizada para ajustarse a un medio cultural determinado, además de ajustarse a un público infantil. De este modo, se reafirma una de las bases teóricas de la localización para la traducción de videojuegos: la adaptación al mercado cultural de destino del producto audiovisual, base que se relaciona directamente con nuestra investigación puesto que es fundamental tomar en cuenta el factor cultural para el análisis de una localización al español de Latinoamérica.

Esta investigación se vincula también con la nuestra en la medida en que está dirigida a la evaluación de la calidad del doblaje a través del análisis de la traducción, que se basa sobre los mismos principios que intentamos aplicar. Hernández indica que los elementos culturales son los que “separan a una sociedad de otra” y lo sustenta “desde el punto de vista de los estudios descriptivos de traducción [puesto que] resultan elementos fundamentales de investigación porque las conclusiones que obtengamos nos permitirán concluir la calidad de las traducciones” (Hernández, 2015, p. 8). Vale decir, la autora pretende evaluar la calidad general de la traducción para doblaje de esta

película a través de elementos precisos: si se considera entonces que la traducción se logró en estos elementos, la traducción en general se ha logrado también. De esta forma, nosotros también intentaremos verificar si la calidad se logra en función de criterios determinados, como la frecuencia de los errores y el impacto de estos en el destinatario.

Petrenko (2015/2016), realizó la investigación titulada: “*Traducción audiovisual y cine ruso. Evaluación de la calidad del doblaje de ‘12’*” en el departamento de estudios clásicos, en el área de filología eslava, de la Universidad del País Vasco, España. La autora propone como objetivo general la evaluación de la calidad del doblaje del largometraje ruso “12” al español. Como objetivos específicos, plantea primero la descripción de las características de la traducción audiovisual y, por último, la comparación de la versión original con la versión doblada, realizada con un análisis descriptivo.

Se trata de una investigación de tipo cualitativa, de análisis comparativo-descriptivo de corpus. El corpus busca destacar los fenómenos de traducción y la forma en la que fueron resueltos. La autora define la evaluación sobre la base del modelo de Chaume (2004), y propone parámetros que se fijan en los dos canales propios de la traducción audiovisual: el canal acústico y el canal visual. En el canal acústico señala dos códigos, el código lingüístico (que se divide en el nivel morfológico, sintáctico y léxico-semántico) y el código paralingüístico. El canal visual se divide en los siguientes códigos: iconográfico, fotográfico, de planificación, de movilidad, y de gráficos. De este modo, la autora identifica los diferentes problemas hallados en el doblaje y el código al que pertenecen.

Esta investigación se relaciona directamente con la nuestra en tanto busca establecer parámetros para poder evaluar la calidad de un doblaje. Así, aprovecharemos

el método utilizado y el análisis, que sirve como base para el análisis de la presente investigación.

En las conclusiones, la autora señala que la imitación de la oralidad, es decir, del discurso oral espontáneo, es una de las características principales de este tipo de traducción. Menciona también que los parámetros han sido adecuados para la evaluación y que se reafirma que es posible realizar una evaluación “más” objetiva de la calidad de un doblaje sobre la base de la fundamentación teórica.

2.3 Estructura teórica y científica que sustenta el estudio

2.3.1 El videojuego.

Podemos definir el videojuego como un producto multimedia interactivo, una suerte de programa independiente que tiene un fin de entretenimiento (Bernal-Merino 2015, p. 18). Últimamente, estos productos han evolucionado no sólo en materia tecnológica (calidad de video en resolución 4k, mandos inalámbricos con sensor de movimiento, aparición de la tecnología VR de realidad virtual) sino también en cuestión de, lo que podríamos denominar, madurez. Los videojuegos ya no son únicamente programas con los que el jugador interactúe de manera solitaria, sino que puede conectarse con cientos o miles de jugadores a través de servicios en línea. Esto ha provocado que las desarrolladoras tengan que adaptarse a un mundo más amplio, más heterogéneo y que requiere de productos cada vez más elaborados. Esto, sumado a la evolución tecnológica, les ha permitido contar historias cada vez más complejas. En la mayoría de los casos, esto resulta en juegos que se asemejan cada vez más a películas interactivas. Ya lo dice Méndez, que señala que “En muchas ocasiones, los videojuegos acaban siendo una gran película en la que el usuario se convierte en el principal protagonista y participa en la acción de forma activa” (Méndez, 2015b, p. 88).

Si tomamos en cuenta la diversidad de definiciones que adopta “videojuego”, no resulta sencillo determinar cuándo apareció el primero. Sin embargo, algo en lo que parece haber consenso es la década en la que aparecieron y el contexto en el que lo hicieron. Sin embargo, algunos señalan que fue en la década de los 50 cuando los primeros videojuegos vieron la luz, con *NIM* (1951), creado para la computadora NIMROD o el *Nought and crosses* (1952), diseñado por Alexander S.

La industria del videojuego, propiamente dicha, vería sin embargo la luz con el nacimiento de dos juegos en particular: *Pong* (1972) creado por Nolan Bushnell y publicado por Atari y *Space Invaders* (1978), lanzado por Taito Co. en 1978 y creado por Toshihiro Nishikado.

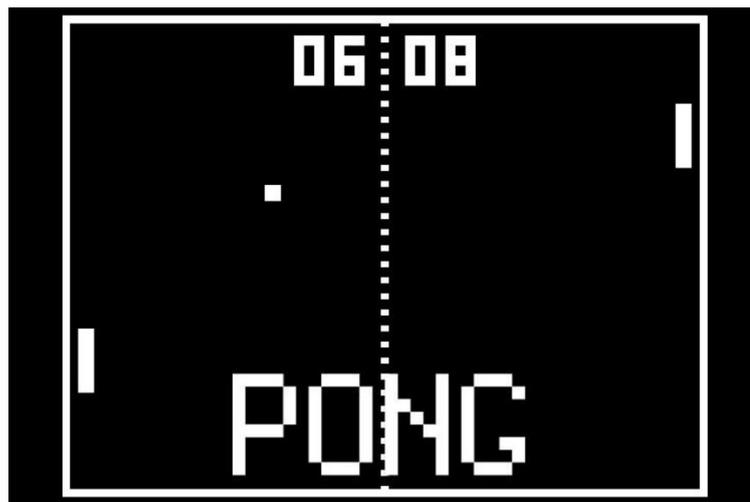


Figura 2. Pong (1972). Fuente: Nintendo Wiki¹³

¹³ Recuperado de: <https://nintendo.fandom.com/wiki/Pong/>



Figura 3. *Space Invaders* (1978). Fuente: Sega Does.¹⁴

Así comenzaría la gran industria que conocemos hoy, en la que después de gigantes como Atari, aparecerían Nintendo, Sega, Playstation o Xbox, en el mundo de las consolas domésticas.

La aparición de la computadora personal (PC) y su desarrollo también influyó el desarrollo de los videojuegos, e hicieron que su complejidad también aumentara, con el desarrollo de la tecnología, formatos que permitían cada vez disponer de mayores recursos de memoria y video, entre otros.

Hoy en día, el competitivo mercado de la PC se justifica no sólo por su capacidad y avance tecnológico, sino además por su versatilidad. La computadora siempre estuvo un poco detrás de la consola de juegos, no por cuestiones técnicas ni de desarrollo (ámbitos en los que es muy superior a su rival doméstica, de hecho), sino por su complejidad y costo. Hoy en día son más asequibles para el público en general y su

¹⁴ Recuperado de: <https://segadoes.com/2014/07/31/space-invaders/>

variedad de formatos (de escritorio, compactas, portátiles) hizo que su consumo sea cada vez mayor.

En la PC se desarrollaron principalmente cuatro tipos de videojuegos: los FPS (*first person shooters*), los RTS (*Real Time Strategy*), los juegos de aventura gráfica y los MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*). De estos últimos, aparecieron grandes e icónicos títulos como *Counter Strike*, *Quake* o *Doom* (FPS), la saga de *Warcraft*, *Starcraft* y el *Command & Conquer* (RTS), el *Monkey Island* (aventura gráfica), y los reconocidos *World of Warcraft* y *Guild Wars*. Algunos de estos juegos siguen vigentes, tras más de diez años de haber sido lanzados al mercado.

Por último, otro formato de videojuegos, los portátiles, nacieron en 1979 en consolas como Microvision, y han ido tomando posición en el mercado de forma importante. Nintendo ha tenido la cuasi hegemonía de este rubro desde que lanzara en 1989 la primera Game Boy, que funcionaba a pilas con una pantalla monocromática, y que consolidó emblemáticos títulos como *Tetris* o *Pokémon*.

Por otro lado, con el avance de la tecnología de teléfonos celulares, y sobre todo con la aparición de los *smartphones* (teléfonos inteligentes) que permiten la interacción en Internet y el uso de aplicaciones informáticas, se abrió todo un nuevo mundo de posibilidades lúdicas. Actualmente, plataformas como Play Store (en el sistema operativo Android) o AppStore (IOS, sistema operativo de Apple) permiten la descarga de cientos de miles de videojuegos, muchos de ellos gratuitos, que han hecho que la expansión del mundo de los videojuegos alcanzara a todos los usuarios, en todas partes del mundo.

Desde hace ya algunos años, los videojuegos han sido reconocidos como productos culturales. En países como Japón, Estados Unidos, o Francia, esto ha sido

aceptado, no sin algunas reservas y dificultades. En Latinoamérica esto parece haber sido absorbido sin mayores contratiempos y tenemos a algunos ministerios¹⁵ dedicados a un trabajo activo por incluir este tipo de material lúdico en sus objetivos estratégicos. En España, la transición no parece ser tan sencilla y se ha generado un acalorado debate en torno a este nuevo rango cultural. Obviamente, hay quienes se han agrupado en tres bandos principales: los videojuegos son cultura y arte, los videojuegos no son ni lo uno ni lo otro, y “no todos” los juegos son arte. Sin embargo, su aceptación es todavía difícil y hay muchos sectores que se resisten no sólo a aceptar su componente cultural sino también su componente artístico.

2.3.1.1 Clasificación de los videojuegos.

Intentaremos ahora definir en qué categoría se encuentra el título que vamos a analizar, Batman Arkham: Origins. Para ello entonces, revisaremos brevemente algunas clasificaciones de los videojuegos, según el contenido, la jugabilidad o la temática.

Scholand (2012) propone una clasificación basada en la temática de los títulos. Para ello, separa los juegos según las siguientes categorías: aventura, entre los que se encuentran los subgéneros de aventuras conversacionales, gráficas y juegos de rol. Juegos de acción, juegos de reacción y destreza, puzzles, simuladores (de vuelo, de carreras, de economía y ecología, de deporte y de estrategia) y *infotainment* (infotainment, presentaciones interactivas y entretenidas en las que se divulga información), *edutainment* (edu-tenimiento, programas educativos de entretenimiento). Scholand deja una última categoría abierta, que le sirve como una suerte de cajón de

¹⁵ En el Perú, el ministerio de cultura propuso un plan estratégico para desarrollar la industria de videojuegos en el país (abril, 2015). Del mismo modo, en agosto del 2017, organizó el primer festival de videojuegos peruanos, el Perú GAME EXPO – GPX. <https://goo.gl/faH8Nr> / <https://goo.gl/1v1Tz2>

sastre, para guardar ahí material audiovisual interactivo que no puede clasificarse según los ítems antes mencionados.

Por su parte, Pérez (2010) recoge diversas clasificaciones en su tesis doctoral. Indica que, desde el punto de vista de la traducción, es interesante mencionar tres distintas, que reagrupa según la interfaz, la temática y en el público hacia el que va dirigido el videojuego. En cuanto a la interfaz, podemos mencionar los títulos clasificados según sean Arcades, para PC, consolas (Playstation, Nintendo o Xbox), consolas portátiles (PSP, DS, 3DS, etc.), para teléfono (o tableta) móvil o si son juegos *on-line* (subcategoría de los juegos de PC, que no requieren únicamente de la computadora, sino también de una conexión constante a la red). En el aspecto temático, realiza una simplificación y recoge los tipos siguientes: aventura, acción, rol, estrategia, deportes, plataformas, simuladores y lógica. En esta suerte de forma simplificada, recoge como individuales lo que Scholand consideraba subgéneros. Esto puede deberse a que, lógicamente, por el paso del tiempo entre una clasificación y otra, la evolución de determinados géneros permite esta diferenciación. En cuanto a la tercera clasificación, la que corresponde al público hacia el que va dirigido el videojuego, no nos detendremos mucho, puesto que para sustentarla utiliza las diferentes clasificaciones de restricción al público (PEGI, ESRB), en las que los títulos son diferenciados según el contenido y la posibilidad de que un determinado tipo de público lo vea. Por ejemplo, si un título contiene desnudos explícitos, sangre, lenguaje soez y violencia, será clasificado como para mayores de 17-18 años, lo que condicionará probablemente su localización sobre todo en cuanto a nivel de lengua. Si tomamos en cuenta la cercanía que tiene el mundo lúdico con el cine (lo que trataremos de incluir posteriormente), estas restricciones deben ser consideradas.

Ahora, si bien estas dos clasificaciones nos dan un marco interesante para comprender los distintos tipos de videojuegos, no resultan del todo suficientes para enmarcar el juego que estudiaremos en esta investigación. Esto se debe sobre todo a que el mundo lúdico evoluciona y cambia con mucha rapidez y esto hace que cualquier intento de clasificación resulte válido solo temporalmente. Por otro lado, consideramos también que estas clasificaciones abren la puerta a que un solo título pueda ser definido en varias categorías al mismo tiempo. Por ejemplo, si tomamos en cuenta un clásico como el Super Mario Bros (NES-1985), podríamos insertarlo en varias categorías. Es un juego de habilidad/acción, ya que requiere de destreza y coordinación para completar las misiones o niveles en el tiempo requerido. Es también un juego de plataforma (en 2D). Es un juego de aventura, bastante simple si se quiere, pero aventura al fin y al cabo (el objetivo es, como en muchos de los juegos de aventura más complejos, rescatar a una princesa y a la vez deshacerse del súper villano, que aterroriza al mundo). Es un juego para consola (NES), pero ha saltado a otras consolas gracias a la posibilidad de emular (PSone, en una recopilación de roms clásicos de NES o la PC, con uno de tantos emuladores gratuitos que pueden encontrarse en la web).

Por otro lado, en el artículo Breve historia de los videojuegos, de Belli y López (2008), encontramos una clasificación que puede dirigirnos hacia donde queremos llegar. En esta, los autores clasifican los juegos según la interacción con el jugador, vale decir, con la forma en la que el usuario se acerca a la acción del título. Así, proponen juegos de tipo *Beat them up* (en los que hay que deshacernos de cuanto enemigo aparezca en pantalla, antes de continuar con el nivel), lucha (como *Street Fighter* o *Soul Calibur*), juegos de acción en primera persona (la mayoría de *shooters*), acción en tercera persona (personaje visto por lo general desde atrás, y categoría en la que podríamos enmarcar muchos de los juegos de rol y aventura), infiltración (como la saga

Metal Gear), de plataformas, simulación de combate, arcade, deportes, carreras, agilidad mental, aventura clásica (como *Zork*), aventura gráfica (el legendario *Monkey Island*), musicales (*Rocksmith*, *Guitar Hero*), *party games* y juegos *on-line* (*World of Warcraft*, por ejemplo).

Esta clasificación nos parece interesante porque nos permite incluir distintas características dentro de cada género, sin que esto los haga pertenecer a otra categoría.

Ahora bien, no pretendemos en este apartado realizar una extensa investigación sobre los distintos tipos de videojuegos, ni elaborar una clasificación que intente ser única y que resuelva los problemas ya vistos hasta ahora. Sin embargo, Posiblemente, agreguemos un problema adicional, y sería el de clasificar a un título por su narración. Consideramos esto importante porque, desde su origen, todas las mejoras tecnológicas han permitido a los desarrolladores contar mejores historias, o quizá, contar mejor sus historias. Así pasamos de *Pac-Man*, en el que un globo amarillo come fantasmas –sin razón aparente–, a *God of War*, en el que un hombre destruido y engañado por los dioses del Olimpo busca venganza, poder y redención a lo largo de (hasta ahora) ocho entregas en diferentes plataformas. Esta nueva forma de narrar ha acercado a los videojuegos al mundo del cine, mucho más que antes. Hay muchos títulos que podrían considerarse películas interactivas por la cantidad de material cinematográfico que contienen (la saga *Uncharted*, la saga *Assassin's Creed*, e incluso, la saga que nos compete, la de *Batman: Arkham*). Propondremos entonces, una nueva categoría a estas clasificaciones, la de los juegos con narrativa cinematográfica, los juegos que se encuentran en la categoría de historias interactivas.

Dada esta diversidad de criterios para clasificar a los videojuegos, es importante señalar que cada modelo que se plantea para evaluar la calidad de estos debe empezar

por señalar las características, para intentar a partir de ahí, establecer criterios que sean sensibles de ser medidos.

De este modo, clasificaremos el juego Batman: Arkham Origins como un juego de acción en tercera persona, con características de un juego de rol (progresión de las habilidades y equipamiento), con una estructura de narración cinematográfica estructurada a través de las cinemáticas.

Con el panorama un poco más claro acerca de cuál es el objeto que estudiaremos, pasaremos a revisar el ámbito de la localización de videojuegos en el que se encuentra enmarcada la traducción, y dentro de la cual identificaremos el doblaje.

2.3.2 La localización de videojuegos.

Como mencionamos en un apartado anterior, queda claro que hoy no sería posible el éxito de los videojuegos sin la traducción. Sin embargo, este mundo lúdico tiene características particulares que van a plantearle retos también particulares al profesional de la traducción. Consideramos necesario repasar estas características, antes de mirar propiamente el doblaje, para poder entender cuáles son las situaciones particulares de este campo.

En el caso de los videojuegos, la traducción forma parte de este proceso de localización, que es un proceso mayor en el que se adapta un producto (de tecnología) a un nuevo mercado. En este ámbito, a diferencia de lo visto con los programas informáticos, se requiere sobre todo una adaptación cultural, para lograr acondicionar el producto (la historia que este quiere contar o la experiencia que quiere lograr) a un nuevo mercado. Así, según Maxwell-Chandler, la localización de videojuegos podría definirse como “*the actual process of translating the language assets in a game into other languages*” (Maxwell-Chandler citado en Bernal-Merino, 2015, p. 87). Bernal

Merino considera sin embargo que este concepto es aplicable al campo de la industria de localización más no al ámbito teórico de la traducción, puesto que dicho proceso abarca más tareas que solo las de traducción y también implica la adaptación de elementos distintos al lingüístico (imágenes, ritmos y música, por ejemplo).

En este proceso intervienen también diversas modalidades y campos de traducción, desde la técnica (manuales) hasta la legal (avisos legales y normas que aplican en el caso de la protección de datos, por ejemplo) y desde la escrita hasta la oral. Cuando los títulos presentan otro tipo de texto que el escrito, intervienen otras modalidades como la subtitulación y el doblaje, modalidades están más asociadas con el cine y la televisión. Batman: Arkham Origins es un título que contiene todas las modalidades de traducción antes mencionadas, pero solo nos enfocaremos en el doblaje.

2.3.2.1 El doblaje de videojuegos.

Para hablar de esta modalidad de traducción dentro de la localización de videojuegos es necesario comenzar con sus orígenes en traducción audiovisual en el cine.

El doblaje comienza a finales de 1920, con una baja aceptación por parte del público que recién comenzaba a acostumbrarse al cine sonoro. Uno de los principales problemas fue la baja calidad, puesto que las voces no coincidían con la imagen y resultaba entonces un doblaje muy artificial. En la década de los 30, aparecen las primeras versiones multilingües, en donde los actores grababan las mismas escenas en lenguas distintas. Sin embargo, esta forma de trabajar resultaba muy costosa y tomaba demasiado tiempo. Era entonces imperativo encontrar otra solución para poder internacionalizar la industria del cine, y lograr que generara más ingresos.

En esa misma década, Edwin Hopking inventa el proceso de *dubbing*, en el que se graban diálogos en lengua original que utilizan la imagen como soporte, luego de rodar la película. El doblaje nace, propiamente, luego de que Jacob Karol tuviera la idea de realizar este mismo proceso, pero con la traducción de los diálogos a otras lenguas.

En el ámbito de los videojuegos, y con la aparición de las consolas de 32 bits (Playstation, esencialmente), la voz se hace presente. En las versiones de consolas anteriores (SNES y SEGA), el sonido estaba sobre todo en formato MIDI, lo que permite una cierta musicalización y efectos sonoros. Sin embargo, en materia de diálogos y voces, este formato de sonido era muy limitado y sólo podíamos oír “voces” que articulaban diálogos muy cortos y con un sonido distorsionado. Con la aparición de los 32 bits, el texto en formato de sonido aparece propiamente, en títulos como “*Metal Gear Solid*”, en los que gran parte de la historia se narra a través de las interacciones entre los personajes, y no únicamente a través de las acciones del personaje principal. Tenemos entonces un nuevo mundo en el que el diálogo (incluso los monólogos) es cada vez más importante para la narración, ya que como comentamos en el apartado sobre la clasificación de los videojuegos, existen géneros que añaden elementos cinematográficos a su narración.

Bernal-Merino (2015) se refiere a este proceso como *revoicing* y señala que se realiza casi exclusivamente en juego de primer nivel, que tienen altos márgenes de ganancia. Con el desarrollo de la tecnología y la posibilidad de ver expresiones detalladas en los rostros de los personajes digitalizados, el proceso de doblaje comienza a asemejarse mucho más al del cine, y ahora hay que prestar mayor atención a la sincronización. Tomemos en cuenta también que en esta práctica se realizan dos tipos de doblajes: el doblaje original y el doblaje interlingüístico.

El doblaje original se da también en las películas animadas y de animación digital en el cine (como en Shrek, Madagascar o Kung Fu Panda). Se denomina “doblaje” porque los diálogos no han sido grabados junto con la imagen, sino que estos han sido insertados posteriormente. Los actores de la versión original, tanto en videojuegos como en las películas, componen al personaje según los requerimientos del director y su propia creatividad, tienen acceso al guion completo y tienen libertad para improvisar. En el caso de la presente investigación haremos referencia a este simplemente como “original” o “versión original”.

En el caso del doblaje interlingüístico de videojuegos, el texto ha pasado por las manos de los traductores, que se han encargado de realizar la traducción y, en algunos casos, de ajustar el texto. Este texto llega luego a manos del estudio de doblaje, en el que el director y los actores se van a encargar de darle vida al juego en otra lengua. A diferencia de los actores de la versión original, los actores de doblaje no pueden componer al personaje desde cero, sino que deben ceñirse a la personalidad impresa en la versión original. Esto hace que el trabajo sea más limitado, al no poder tampoco improvisar. Es incluso común que los actores no tengan más guías que el guion traducido y pistas de sonido. En la mayoría de los casos, y a diferencia de los actores de la versión original, no tienen acceso al material de video, razón que explica en parte los errores que se cometen en este campo.

Por otro lado, no solo el trabajo de los actores está subordinado a estas condiciones, sino que el trabajo de los traductores también lo está. Como señala Dietz:

Many mistakes I have seen in game localizations were obviously caused by someone not being able to visualize what would be happening on the screen. If playing the game (or at least watching a QA tester play the game) is not possible, you should try to get as much information (screen shots, videos, plot summaries, walkthroughs) as possible in order to understand the world of the game. (Dietz, 2007, p. 2)

Tener la oportunidad de ver, probar o jugar el material que se va a localizar es crucial para La manera en la que el material llega es fundamental para el trabajo de los traductores. La codificación que reciben las líneas de diálogo puede no coincidir con la narración lineal de la escena, y la coherencia puede verse afectada. De ser así, la tarea se vuelve muy complicada al no poder tener claro el contexto en el que se da el diálogo.

Como señala Bernal-Merino:

Without the right sequence of events and a clear order in which dialogue exchanges take place, translations are bound to be wrong, with errors, for example, in who and how games address non-playing characters, meaning that words with a deictic function lose their antecedents, whether endophoric or exophoric. (Bernal-Merino, 2015, p. 120)

2.3.3 La calidad en traducción.

Comencemos por definir qué entendemos por calidad. Este concepto ha ido evolucionando con el tiempo, pero parece que hemos llegado a una suerte de consenso en algunos puntos, como se expresa en la siguiente definición: “[la calidad es] la totalidad de particularidades y características de un producto o servicio que influye sobre su capacidad de satisfacción de determinadas necesidades” (ANSI, citado por Villafaña, 2018, p.3). Por otro lado, la norma ISO 9000:2008 señala que la calidad es el “grado en que un conjunto de características inherentes cumple con los requisitos” (citado por García, 2016, p.17). De este modo, podemos ver que lo que queda claro con respecto al concepto de calidad es que finalmente se trata de la capacidad de un producto para satisfacer las necesidades y expectativas de un cliente.

Por otro lado, AENOR¹⁶ define la calidad como “el conjunto de características de una entidad que le confieren su aptitud para satisfacer las necesidades establecidas y las implícitas¹⁷” (Oliver, 2008, p.7). Esta noción de “satisfacción de necesidades”

¹⁶ Asociación Española de Normalización

¹⁷ Gestión de proyectos de traducción Antoni Oliver XP08/B0240/00285

refiere a lo que un cliente o consumidor pueda necesitar en un momento determinado, ya sea de un producto (como, por ejemplo, la funcionalidad de una computadora para realizar un trabajo determinado) o de un servicio (por ejemplo, la atención de un camarero en un restaurante).

Ahora bien, la traducción puede ser entendida como un proceso o como un producto y desambiguar ambos conceptos no resulta siempre una tarea simple (Vandepitte, 2017). Sin embargo, conceptos como ‘calidad’ y ‘evaluación’ están estrechamente ligados a la traducción, no solo en el ámbito académico, sino también en el ámbito profesional. El cliente y el receptor final son los que tienen la última palabra al momento de juzgar la traducción, puesto que de ellos depende no solo la aceptación sino además la remuneración del servicio, así que resulta casi esencial que queden satisfechos.

Por ello, elegimos centrarnos en el análisis del producto para determinar la calidad, vale decir, centrarnos en la versión doblada del videojuego. Queda claro entonces que no nos dedicaremos aquí a hablar acerca del proceso de traducción. Esta elección, totalmente arbitraria, se da porque consideramos no tener acceso a dicho proceso, ni pretendemos realizar un trabajo que trate sobre el aseguramiento de la calidad propiamente dicho. Por ende, cualquier consideración acerca de la calidad del trabajo de los traductores queda al margen de nuestro análisis y de nuestras opiniones.

2.3.3.1 Sistemas de evaluación de calidad.

Para poder establecer el concepto de calidad en traducción, revisaremos dos modelos de normas establecidos en la industria de la localización y en la industria automotriz.

El modelo de LISA¹⁸ para el aseguramiento de la calidad para la localización¹⁹, está enfocado en “la lectura de una serie de muestras del trabajo, para buscar una serie de errores clasificados por su gravedad” (Oliver, 2008, p.14). Si el producto excede una determinada cantidad de errores (estándar) será rechazado. El modelo contempla tres tipos de errores que son el error crítico, el error importante y el error leve (indicadores). Para la evaluación, estos tres errores tienen un margen de “aceptabilidad”. En el primer caso, no se acepta la presencia de ningún error crítico. En el caso del error importante, este tiene una valoración de cinco puntos y el error leve una valoración de un punto. La suma de los puntos obtenidos verificará el cumplimiento del estándar establecido con anterioridad. Ahora bien, el modelo de LISA contempla diferentes criterios de calidad para la localización de los productos, como criterios lingüísticos (precisión, terminología, etc.), criterios funcionales (coherencia, gráficos, etc.) y la interfaz del usuario.

Por otro lado, otra norma de calidad aplicada a la traducción de productos es la norma SAE J2450. Esta es una norma de calidad para las traducciones del sector automotriz. La idea es poder obtener una medida de calidad de la traducción de la documentación técnica que resulte objetiva, tanto para traducciones humanas como automáticas. Así, se logra una norma que permite a un evaluador establecer una puntuación numérica que represente la calidad de la traducción. Se establecen siete categorías de errores (indicadores): término erróneo, error sintáctico, omisión, error de estructura léxica o de concordancia, error ortográfico, error de puntuación y errores diversos. Estos se dividen en subcategorías, como grave y menor. Para la evaluación, se utiliza una escala en la que se ponderan los errores con una puntuación de tres a cinco

¹⁸ Localisation Industry Standard Association

¹⁹ Definido según LISA como el “Proceso de modificación de productos o servicios para adaptarlos a diferentes mercados”.

puntos para los errores graves, y de uno a dos puntos para los errores menores. Luego se elabora el cálculo para establecer el total de puntuación y verificar si se cumplió con el estándar impuesto.

Los ejemplos antes mencionados nos permiten tener una visión clara de lo que se podría establecer como variables e indicadores de calidad para la traducción del doblaje de videojuegos, ya que sientan las bases de una evaluación dirigida a controlar el nivel de calidad de las características de un producto, que, en este caso, es la traducción misma.

De este modo, si enfocamos este concepto de calidad en los videojuegos como producto, tendremos que deben cumplir con las necesidades (y expectativas) de los usuarios finales, es decir, de los jugadores. Estas necesidades estarán relacionadas sobre todo con el entretenimiento, pero en ciertos casos específicos también estarán relacionadas con la competitividad (en el caso de los juegos que son parte de competencias internacionales²⁰) o el aprendizaje (en el caso de los videojuegos que se utilizan en el aula, también llamados *serious gaming*).

Resulta casi evidente que el videojuego como producto debe cumplir con ciertos estándares para poder lograr el nivel de calidad requerido por el usuario. Ahora bien, estos estándares tienen que ver no solo con la capacidad técnica (programación, diagramación, arquitectura del videojuego) sino también con las características lingüísticas, ya que el juego va a ser comercializado en varios países y tendrá como destino jugadores de varias culturas diferentes. Aquí nace entonces la necesidad de evaluar la calidad lingüística, para lograr un producto completo que pueda satisfacer

²⁰ Juegos tipo FPS (*First Person Shooter*) como *Counter Strike* o tipo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) como *DOTA (Defense of the Ancients)* para citar algunos ejemplos.

todas las necesidades del usuario. ¿De qué serviría un título técnicamente muy logrado si no podemos tener acceso al contenido por la barrera lingüística?

2.3.3.2 *Indicadores de calidad.*

Para poder evaluar la calidad de un producto o servicio, es necesario sentar las bases de dicha evaluación sobre indicadores que nos permitan medir los valores necesarios para poder establecer el resultado deseado. El indicador de calidad podría definirse como: “Los Indicadores de Calidad son medidas cuantitativas que pueden usarse como guía para evaluar, controlar y valorar la calidad de las diferentes actividades. Es decir, la forma en la que se evalúa o se mide cada uno de los criterios” (Gómez, 2008). Los indicadores son entonces unidades de medida establecidas según criterios para la evaluación de las diferentes características de un bien o de un servicio para determinar el grado de calidad. Así, el estándar de calidad sería el grado de cumplimiento de estos criterios, establecido según la medición de los indicadores.

Para poder evaluar la calidad del doblaje del videojuego Batman: Arkham Origins, estableceremos criterios, estándares e indicadores de calidad que se relacionen no solo con la propiedad lingüística del texto, sino también con la influencia que tenga este en la comprensión de la trama por parte del jugador.

En el caso de los videojuegos, ya que se trata de productos audiovisuales con características particulares, será necesario abordar el problema de los indicadores de calidad sobre la base de un enfoque que tome en cuenta tanto la traducción audiovisual como la localización de videojuegos. Para ello, decidimos revisar primero lo propuesto por Frederic Chaume en cuanto a estándares de calidad. Luego, revisamos lo que señala Miguel Á. Bernal Merino, centrado en el tema de videojuegos.

Frederic Chaume, en “Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual” (2005), propone seis estándares que la traducción audiovisual, para el doblaje, debe respetar. Estos son: ajuste, verosimilitud, coherencia, fidelidad, dramatización y norma.

El ajuste está directamente relacionado con el “respeto a los movimientos bucales, corporales y la duración de los enunciados” (Chaume 2005, p. 6). El concepto de “sincronía” es el que entra a tallar en este aspecto, y se diferencian tres tipos de sincronía, que son la sincronía fonética o labial, la sincronía cinésica y la isocronía. La sincronía labial tiene que ver con el ajuste del texto respetando el movimiento bucal, vale decir, coordinar el texto meta con el movimiento facial del texto original (respetar, por ejemplo, consonantes como “b” o “p”, o sonidos de vocales abiertas como la “a”). La sincronía cinésica implica ajustar el texto con el movimiento corporal. Chaume señala que este es probablemente el tipo de sincronía al que menos atención se le presta, ya que los gestos y las expresiones faciales son rasgos que presentan más diferencias culturales. Menciona, sin embargo, que la isocronía es probablemente la que más se debe respetar y establece con esta el “umbral de permisividad” (lo que los espectadores están dispuestos a aceptar). Los espectadores —aunque se sugiere se hagan estudios más profundos al respecto— parecen estar dispuestos a tolerar que el ajuste labial no sea tan preciso, e incluso que la sincronía cinésica se deje de lado, pero suelen señalar un mal ajuste isocrónico.

La verosimilitud está relacionada a lo que puede ser aceptado en la cultura meta. De este modo, “otro de los pilares básicos de la calidad (...) es que el texto meta suene real, creíble, verosímil” (p. 8). En este sentido, se pretende lograr un texto oral que se pretenda espontáneo, una suerte de oralidad prefabricada que sea aceptada por el

espectador. Deben evitarse los calcos estructurales y léxicos, para no romper la sensación de naturalidad.

La coherencia se entiende desde tres flancos distintos. Por un lado, la coherencia entre palabra (texto) e imagen, que resulta esencial para que el espectador pueda mantener la ilusión de realidad creada por el texto audiovisual. Luego, la coherencia interna del “hilo narrativo argumental”, sin el que, por obvias razones, la trama perdería sentido. Esto no podría sino confundir al espectador. Por último, la cohesión de los diálogos que, según Chaume, puede perderse al momento de la traducción por las restricciones espacio / tiempo propias de la traducción audiovisual.

La fidelidad es el concepto que relaciona al texto original con la traducción. La fidelidad al contenido, a la función, al efecto. El concepto puede tomar varios aspectos o posturas teóricas, pero Chaume señala que es innegable que el espectador espera ver, en la versión doblada, la misma película que vio el espectador de la versión original.

La dramatización es un concepto que no está relacionado con la traducción. Sin embargo, es importante tomarlo en cuenta si hablamos de calidad de un doblaje. Son los actores (de voz) los que interpretan los textos y materializan el doblaje. De este modo, una sobreactuación o infractuación pueden influir negativamente en la percepción del espectador. Un concepto que incluiremos en este punto es el de sincronía de caracterización (Fodor, 1976), que refiere a la “congruencia entre la cualidad de las voces del doblaje con las voces del doblaje original” (citado en Santamaría, 2017, p. 2). En lo que a videojuegos refiere, este punto tiene que ver con la elección de la voz ‘correcta’ para el personaje, aunque no sea similar a la voz del doblaje original, ya que consideramos que es esencial que la voz vaya acorde con las características (físicas, psicológicas) del personaje. Así, si tenemos por ejemplo a un guerrero grande y con

aspecto de gladiador romano, la elección de una voz aguda o chillona puede acabar con el efecto de credibilidad de la actuación.

El último estándar es el del cumplimiento de las normas técnicas de doblaje. En este punto, Chaume señala que es el aspecto en el que el traductor no tiene ningún tipo de influencia, ya que se trata del proceso de grabación de las pistas de audio, y de la edición del material de video. Sin embargo, señala que es un factor importante para hablar de calidad, puesto que una mala calidad de sonido, una mala sincronización de tiempos, o una notoria diferencia de los canales de audio, pueden perjudicar la percepción de la película (serie u otros).

Luego de revisar esta propuesta en el campo de la traducción audiovisual, revisemos otra que se encuentra enmarcada en el mundo de los videojuegos.

Bernal-Merino (2002) en “La traducción audiovisual”, propone el concepto de traducción filológica, en la que se “estudia el contexto sociocultural que rodea a una obra y busca posibles similitudes entre dos culturas” (Bernal-Merino, 2002, p. 20). Bernal-Merino menciona que este proceso de traducción es en realidad un proceso en el que el texto va a ser reconstruido en su totalidad, lo que implica una suerte de reescritura en la versión meta. Para esto, señala que es necesario ir más allá de la obra y del texto en algunos casos, para descubrir cuál es “la razón que se esconde detrás de cada ítem lingüístico” (Bernal-Merino, 2002, p. 20). Esta noción de traducción es interesante porque se aleja del concepto de equivalencia clásico e incluso del concepto de funcionalidad, para lograr una forma de traducción que esté centrada, en el caso de los videojuegos, en el usuario de la traducción, es decir, en el usuario final que no es otro sino el jugador.

En *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, Bernal-Merino trata específicamente el caso de la localización de videojuegos y señala, que, en materia de calidad, algunas empresas tienden aún a contratar estudiantes que demuestran algunas competencias lingüísticas, para intentar obtener un máximo de calidad con la menor inversión posible. Sin embargo, esto casi nunca se logra y los usuarios son los primeros en denunciar las deficiencias lingüísticas del producto. El autor señala también que “*decision-makers are finally starting to realise the rather obvious idea that, if the language quality of the original, normally English or Japanese, is important for storytelling and player immersion, the same applies to all other language versions*” (Bernal-Merino, 2015, p. 3), lo que obviamente abre las puertas de un futuro promisorio para la industria de la localización, o en principio debería hacerlo.

La relación entre la calidad de la localización y la jugabilidad es, según Bernal-Merino, no solo necesaria sino además palpable. Esto se refleja, por ejemplo, en las numerosas quejas que presentan los jugadores en los foros oficiales, tras la salida de un título en el que la localización no funciona, y en la conformación de grupos de localizadores amateurs, que intentan mejorar esta situación a través de propuestas propias. Algo similar mencionaba Muñoz Sánchez (2007b) en su manual de localización de videojuegos, cuando habla del *roomhacking*. Bernal-Merino (2015) sostiene que la jugabilidad debe ser tomada en cuenta con seriedad, puesto que la interacción del jugador con el juego puede verse potenciada o venida a menos según la calidad de la localización.

El autor define los tipos de cadenas (*strings*) de sonido que deben localizarse para el doblaje (*voiceover*). Así identifica tres categorías: *lip-synchronisation* (sincronización labial) que se puede encontrar en los anuncios (*trailers*), cinemáticas de introducción y animaciones dentro del juego (*game-engine animation*). Bernal-Merino

señala que esta es localización que más trabajo requiere y que más tiempo consume, ya que, dada la alta calidad gráfica en la que suelen estar estas secuencias, es posible ver movimiento facial/labial y las secuencias imitan a las películas del cine. El *Dubbing* (doblaje), que se encuentra también en cinemáticas y *cutscenes*. En este caso, menciona que solo es necesario sincronizar la duración total de la pista de audio, puesto que las bocas de los personajes no son visibles. Señala que la duración es el factor más importante a tener en cuenta, para que la grabación en las lenguas localizadas corresponda a la cantidad de datos del paquete de audio original, y así, se cumpla con mantener la cantidad de memoria total utilizada en el disco. Por último, el autor menciona el *voiceover*, que se realiza en archivos que solo contienen sonido, y que se utilizan en distintos “lugares” del juego. En este caso, los rostros de los personajes que hablan no son visibles, por lo que el sonido localizado puede tener mayor o menor duración que el audio original. Estos archivos incluyen diálogos de “ambiente”, sonidos ininteligibles, que son emitidos por extras o criaturas sin trascendencia para la trama principal.

Bernal-Merino señala también que las normas que se aplican al doblaje para cine y televisión son también aplicables en los videojuegos. Los aspectos más difíciles son también similares a los del cine y televisión, como, por ejemplo, la sincronía labial que debe respetarse para mantener la ilusión. Sin embargo, la precisión de este ejercicio va a depender también del tipo de juego, puesto que, aunque se trate de primeros planos, el personaje que se va a doblar puede estar usando una máscara, o puede cambiar según las características del arte del juego (gráficos más o menos cuadrados o que se asemejen a las caricaturas). Otra característica consiste en el uso de acentos y diferentes modos de hablar, para caracterizar y desarrollar a los personajes. El autor señala que la precisión en este aspecto es también muy importante, puesto que estos elementos contribuyen a

completar la personalidad de los personajes y a darles características únicas. Así, menciona que los traductores pueden proporcionar a los ingenieros, determinadas sugerencias acerca de cómo debe sonar tal o cual personaje, o recomendaciones sobre los actores que podrían interpretarlos. Esta precisión debe buscar la inmersión del jugador. Stevenson (en Bernal-Merino 2015, p. 118) señala que, en los videojuegos, la cuarta pared se rompe y se crea un tercer espacio, en el que el jugador se convierte, a través del personaje principal, en el protagonista de la historia. Por ello, este concepto de “empatía” entre el jugador y los personajes es de suma importancia para que pueda crearse una situación en donde la experiencia de juego sea óptima.

Si bien es cierto no se trata con extensión el concepto propiamente de calidad en el doblaje de videojuegos en esta obra, consideramos que lo que señala Bernal-Merino en el apartado que hemos recogido nos da la pista correcta para elaborar los criterios necesarios para intentar evaluar la calidad del doblaje en nuestro título.

2.3.3.3 El control de calidad y el error en traducción.

El error en traducción ha sido un concepto muy utilizado no solo en la teoría, sino también en las aulas de traducción para formar a los profesionales en el campo. Sin embargo, como señala Fernando Navarro en el prólogo de *El Don de Errar* de Miguel Tolosa (2013), aunque todo el mundo habla del error como un “fenómeno omnipresente” en la traducción a lo largo de su historia, se trata de un concepto que no goza de consenso en ningún campo, ya sea académico o profesional.

Sin embargo, en el presente estudio intentaremos hacer un tratamiento determinado sobre la base de la observación (lo más objetiva posible) del producto. Cabe señalar entonces que, desde la partida, evitaremos el debate entre el análisis de la traducción como producto o proceso, y nos centraremos en el análisis del producto. Esto

se debe, con toda simpleza, al hecho de que no tenemos acceso al proceso de localización del videojuego materia de nuestra investigación. Como mencionamos anteriormente, las desarrolladoras mantienen un celo particular en cuanto a la divulgación de sus procesos, y la localización no es ajena a este celo. Por ende, nos centraremos en la identificación del error desde el punto de vista del producto, puesto que es el material que tenemos al alcance para poder realizar el análisis y la evaluación.

Para poder hablar entonces del concepto de error que utilizaremos, citaremos a Hurtado (2011) que realiza un análisis del error en traducción desde el punto de vista de la didáctica de la traducción, vale decir, desde un punto de vista en el que el error de traducción puede servir de herramienta para la enseñanza de la traducción. La autora señala que el error depende de una equivalencia de traducción inadecuada y que pueden “afectar al sentido del texto original (...) y/o a la reformulación en la lengua de llegada” (Hurtado, 2011, p. 289). Con esto como base, Hurtado propone una clasificación del error en tres categorías, según si las inadecuaciones afectan a la comprensión del texto original, a la expresión en la lengua de llegada o si son inadecuaciones funcionales.

En el primer caso, el de las inadecuaciones que afectan a la comprensión del texto original, la autora las clasifica como: contrasentido, falso sentido, sin sentido, adición innecesaria de información, supresión innecesaria de información, alusiones extralingüísticas no solucionadas, no mismo sentido, e inadecuación de variación lingüística.

En el segundo caso, el de las inadecuaciones que afectan a la expresión en la lengua de llegada, la autora las clasifica como: ortografía y puntuación, gramática, léxico, textual, y estilística.

Por último, en el caso de las inadecuaciones funcionales, la autora las clasifica como: inadecuación a la función textual prioritaria del original e inadecuación a la función de la traducción.

Utilizaremos este concepto como marco general, ya que consideramos que, al contemplar los niveles de comprensión, expresivos y funcionales, se ajusta a nuestra necesidad para identificar los errores de traducción en el doblaje. Como también señala Mallo, consideraremos lo propuesto por Hurtado sobre la evaluación de traducciones:

(...) where mainstream ideas on translation quality assessment are contemplated and supplemented by additional categories of analysis that we consider necessary in order to attain the goal of evaluating the quality of professional audiovisual translation (Mallo, 2016, p. 724).

Esto nos permite también poder agregar categorías para ajustarlas al tipo de texto que estamos analizando.

En la propuesta de errores que hace Vásquez (2014, p. 48), se pueden ver errores agrupados en torno a la comprensión del texto original y en torno a la reformulación del texto meta. Nosotros rescataremos de esta formulación, la existencia de errores de sentido, sobre todo. Sin embargo, no buscamos hacer una diferenciación tradicional entre los errores de falso sentido, contra sentido o sin sentido (Hurtado 2011), sino que agruparemos todos estos errores en el indicador “errores de sentido”. Esto nos facilitará la identificación del error y nos permitirá una catalogación más simple para el análisis.

Es necesario tomar en cuenta que la traducción para el doblaje debe contemplar el problema de las variantes del español, en tanto se traduce para el público latinoamericano, en tanto se traduce en simultáneo para varios países distintos, que utilizan variantes distintas de la lengua. Por ello, consideramos también los errores de

adecuación cultural, que son aquellos que no “cumplen las convenciones estilísticas de la cultura de llegada” (Nord citada por Vásquez, 2014, p. 32).

Por otro lado, debemos también destacar que, en el caso del videojuego escogido, se trata de una nueva historia dentro de un universo existente y no de un título para el que se haya creado un universo nuevo. Además de enfrentarse a la traducción subordinada (Mayoral, 1985), los localizadores también se enfrentan a otro tipo de restricción, que como mencionamos, está marcada por el universo en el que se encuentra el videojuego. Esto quiere decir, que se deben traducir los referentes propios (todo lo referente al universo de Batman o DC en general) respetando las traducciones que ya están acuñadas. Esto debe hacerse para evitar el rechazo por parte de los usuarios finales (los jugadores), como señala Pérez en su tesis de doctorado:

[Los] usuarios, por lo tanto, tendrán formadas unas expectativas, probablemente muy altas, en torno al producto. En ningún caso aceptarían, por ejemplo, cambios en los nombres de los personajes, objetos, etc. De este, ante un trabajo de estas características, el localizador deberá realizar previamente un buen trabajo de documentación, con objeto de conocer no sólo la terminología, sino de ser capaz también de captar el estilo en el que se ha traducido, ya sea el libro o la película, y poder emplearlo en su traducción del videojuego (Pérez, 2010, p. 223-224).

Según esto, estableceremos entonces un indicador que denominaremos errores de adecuación al universo textual, que nos servirá para agrupar los errores antes mencionados.

Por último, aunque no se trate de texto escrito, es necesario mencionar los errores de tipo lingüístico, que muchas veces son errores morfosintácticos o de concordancia de género y número. Esta categoría estaría enmarcada en la segunda consideración que propone Hurtado (2011), referente a los errores que afectan la expresión en la lengua de llegada, que mencionamos anteriormente. Sin embargo, en

tanto se trata de un texto oral, no consideramos pertinente señalar estos errores de la misma forma, sino tratarlos, de forma general, como errores de coherencia, en tanto afectan a la coherencia general de los diálogos.

Para resumir, los errores de traducción que consideraremos para nuestra investigación son los errores de sentido, los errores de adecuación cultural, los errores de adecuación al universo textual y los errores de coherencia.

2.3.3.4 *El impacto del error en la calidad del doblaje.*

Para poder construir este concepto, utilizaremos el concepto de experiencia de juego, que está basado en la interacción del jugador con el producto audiovisual, con la historia, y con la inmersión en el mundo creado por el videojuego. Como señala O'Hagan:

Modern games, such as the internationally successful Japanese RPG FF series, combine compelling graphics, a detailed storyline, character designs, theme songs, environmental sounds and a sophisticated game system to immerse the player in the game world. Interactivity takes place through the game controller in a virtual space represented on screen through text, graphics and sounds. Recreation of the game experience in a localised version therefore demands consideration of all these aspects. (O'Hagan, 2007, conclusiones, primer párrafo).

De este modo, podemos entender que la base esencial para una “buena” localización consiste en mantener la experiencia de juego como fue concebida para la versión original. Así también, Bernal-Merino (2015) señala que la interacción es una de las características esenciales de los videojuegos, a diferencia de lo que ocurre con los libros o las películas, en donde la acción es más pasiva.

González señala en su tesis de doctorado, titulada *Jugabilidad: caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*, señala también que: “La experiencia de

usuario va ligada al contexto de uso del sistema interactivo, el contenido de la información o las tareas a realizar con él y el conjunto de usuarios que utilizan dicho sistema (González, 2010, p. 50). Esta afirmación, aunque está más orientada a la parte técnica del uso del producto interactivo, puede llevarse hasta el contenido de los títulos, y, en ese sentido, adquirir un nuevo contexto. Así, afirmar que la experiencia de juego está ligada al contenido de la información implica conectar al jugador con todos los aspectos de este contenido, entre ellos, el texto y, por ende, con su forma, expresión y localización. Una correcta localización contribuye positivamente a la experiencia del jugador, y a la posibilidad que le da de poder disfrutar del juego.

Así, el concepto del impacto del error y su evaluación (si es leve, medio, alto o crítico) dependerán de en qué medida afectan a la experiencia del jugador. Ya que en nuestra investigación tratamos las escenas cinemáticas y, por ende, la narración de la trama del juego, este impacto se verá reflejado en si es posible o no seguir la historia, si se mantiene la coherencia, si los diálogos son apropiados e incluso si las voces e interpretaciones corresponden a los personajes o a las situaciones que vemos en pantalla.

2.4 Definición de términos básicos

- **Videojuego:** Bernal-Merino define al videojuego de la siguiente manera:

“A video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral [...], and displayed on some kind of screen. [...] They are fully independent computer applications offering detailed feedback to players in terms of their performance”. (Bernal-Merino, 2015, p. 18)

- **Doblaje:** El doblaje es una modalidad de traducción que consiste en la sustitución de la banda sonora de un texto audiovisual en lengua origen por una banda sonora en lengua meta del mismo texto audiovisual.

- **Español (América Latina):** variante consignada en el uso de la localización de productos informáticos. Como sinónimos se utilizan en la presente investigación: español latinoamericano, español latino, español de América Latina.
- **Indicador:** un indicador es un instrumento de evaluación de calidad que tiene las siguientes características: es medible, sus resultados son cuantificables y son fáciles de establecer, mantener y utilizar.
- **Sincronía de caracterización:** se trata de conseguir una armonía entre la voz de los actores de doblaje y la imagen de los que vemos en la pantalla. Este es uno de los cometidos del director de doblaje.
- **Localización:** Proceso de adaptación de un videojuego desarrollado en un país a otro donde va a ser comercializado. Incluye diversas áreas, como la traducción, la adaptación lingüística, cultural, social, legal, etc. y en ocasiones el doblaje de las voces originales.
- **Calidad:** La totalidad de particularidades y características de un producto o servicio que influye sobre su capacidad de satisfacción de determinadas necesidades. En nuestro caso particular, la calidad refiere a la “totalidad de las funciones y características de un producto o servicio dirigidas a su capacidad para satisfacer las necesidades de un cierto usuario”, relacionadas directamente con la traducción del producto.
- **Calidad del doblaje:** según Chaume (2005) un doblaje de calidad debe cumplir con el respeto a los movimientos (bucales y corporales), la duración del enunciado, diálogos creíbles y naturales, coherencia entre lo que se ve y escucha, fidelidad con el texto origen, factores técnicos (de grabación de pistas) y la correcta dramatización de los diálogos.

- **Análisis del error:** es el procesamiento de los errores encontrados, la clasificación de estos y la evaluación del impacto que tienen en el doblaje.
- **Detección de errores:** primer paso del análisis del error, en el que se recogen los errores según los criterios establecidos.
- **Indicadores de calidad:** Los estándares no son más que los niveles mínimo y máximo deseados, o aceptables de calidad que debe tener el resultado de una acción, una actividad, un programa, o un servicio. En otras palabras, el estándar es la norma técnica que se utilizará como parámetro de evaluación de la calidad.

2.5 Hipótesis

Los fundamentos teóricos que sustentan las hipótesis están anclados en una propuesta que define que el modelo de evaluación de calidad debe apoyarse en los estándares para el doblaje propuestos por Chaume (2005), tomando en consideración el factor de inmersión señalado por Bernal-Merino (2015). De este modo, y después de la revisión de otros modelos de evaluación de calidad, se propone uno que tome en cuenta tanto la frecuencia de los errores (porcentaje de errores) como su impacto. Así, este fundamento teórico tomaría la forma siguiente:



Figura 4. Proceso de sustentación de las hipótesis

2.5.1 Hipótesis general.

- El instrumento ALPHA permite evaluar la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins.

2.5.2 Hipótesis específicas.

- El indicador de porcentaje de errores permite determinar la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins.
- El indicador de impacto del error permite determinar la calidad del doblaje del inglés al español al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins.

2.6 Variables

2.6.1 Variable 1: calidad del doblaje.

Tabla 1
Indicador de calidad del doblaje

<i>VARIABLE</i>	<i>DIMENSIÓN</i>	<i>INDICADOR</i>
CALIDAD DEL DOBLAJE	Alta	Determinar el porcentaje mínimo de errores permitidos o el porcentaje mínimo de errores según el impacto
	Media	Determinar el rango de errores permitidos o el porcentaje máximo de errores según el impacto
	Baja	Determinar el porcentaje máximo de errores permitidos o el porcentaje máximo de errores según el impacto

2.6.2 Variable 2: instrumento ALPHA.

2.6.2.1 Dimensión 1: indicador de frecuencia de errores

Tabla 2
Indicador de la frecuencia de los errores

<i>DIMENSIÓN</i>	<i>CATEGORÍA</i>	<i>INDICADOR</i>
INDICADOR DE FRECUENCIA DE LOS ERRORES DE TRADUCCIÓN Y DE SINCRONÍA	Errores de traducción	Error de Sentido (ES)
		Error de Adecuación cultural (EAC)
		Error de Adecuación al universo textual (EUT)
		Error de Coherencia (EC)
		Error de Isocronía (EI)
	Errores de sincronía	Error de Sincronía cinésica (ESC)
		Error de Sincronía labial (ESL)
		Error de Sincronía de caracterización (ECAR)

2.6.2.2 Dimensión 2: impacto de los errores.

Tabla 3
Indicador del impacto de los errores

DIMENSIÓN	CATEGORÍA	INDICADOR
INDICADOR DEL IMPACTO DE LOS ERRORES	Crítico	Número de ES críticos
		Número de EAC críticos
		Número de EUT críticos
		Número de EC críticos
		Número de EI críticos
		Número de ESC críticos
		Número de ESL críticos
		Número de ECAR críticos
	Alto	Número de ES altos
		Número de EAC altos
		Número de EUT altos
		Número de EC altos
		Número de EI altos
		Número de ESC altos
		Número de ESL altos
		Número de ECAR altos
	Medio	Número de ES medios
		Número de EAC medios
		Número de EUT medios
		Número de EC medios
		Número de EI medios
		Número de ESC medios
		Número de ESL medios
		Número de ECAR medios
Leve	Número de ES leves	
	Número de EAC leves	
	Número de EUT leves	
	Número de EC leves	
	Número de EI leves	
	Número de ESC leves	
	Número de ESL leves	
	Número de ECAR leves	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

3.1 Tipo de estudio

Es una investigación aplicada en la medida en que los resultados pueden ser considerados para una posterior aplicación en el campo de localización de videojuegos, como un elemento que permita asegurar la calidad del doblaje, tanto a las empresas de localización como a los desarrolladores de videojuegos. En lo que refiere a investigación aplicada, Murillo señala que “la investigación aplicada recibe el nombre de investigación práctica o empírica, se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. Es el uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad” (Murillo 2008 citado por Vargas, 2009, p. 159).

3.2 Diseño

La investigación tiene un enfoque de corte cuantitativo-cualitativo que analiza la toma de decisiones y el cambio para determinar tanto el porcentaje total de errores como el porcentaje del impacto de estos errores. De este modo, la parte cuantitativa está marcada por una primera parte en la que determinaremos la cantidad total de errores cometidos (expresada en porcentaje) y la segregación de la cantidad de los tipos de errores cometidos (expresada en porcentaje también). Luego, con la ayuda de las rúbricas de evaluación diseñadas, estableceremos el impacto (expresado porcentualmente) de cada error, para luego realizar la cuantificación segregada del impacto de cada tipo de error encontrado.

Al tratarse de una investigación cuantitativa-cualitativa, el método de investigación tiene como objetivo recoger la información, organizarla, describirla e interpretarla de acuerdo con procedimientos que garanticen confiabilidad y la mayor objetividad posible en los resultados. El componente cuantitativo está determinado por el indicador de frecuencia de errores, con el que evaluamos la calidad sobre la base de un criterio que contempló la cantidad de errores encontrados como factor determinante. Por otro lado, el componente cualitativo está determinado por la ponderación del impacto de los errores y el carácter relativo de su categorización (como leve, medio, grave y crítico, en el caso de la presente investigación), dado que en esta hay un factor de subjetividad. Como señala Parra (2006, p. 4), “el concepto de calidad en traducción (...) es una noción relativa y en parte subjetiva”, porque depende de muchos factores, entre los que podemos mencionar “los criterios empleados por el revisor o el evaluador”. Ahora bien, Parra (2006, p. 4) señala también que “parece existir cierto consenso para estimar que cualquier procedimiento de valoración sólo será aceptable y válido con la condición de que esté basado en criterios claros, bien definidos y lo más objetivos posible”. De este modo, y conscientes de que hay una dosis de subjetividad que resulta casi inevitable, hemos sustentado los criterios utilizados para reducir en la medida de lo posible este margen de subjetividad y hacer que nuestra evaluación sea lo más objetiva posible.

La investigación se sienta sobre la base de la comparación de la versión en inglés y de la versión en español del videojuego propuesto, constituidas por los diálogos (divididos en takes) de las escenas cinemáticas del videojuego en lengua origen (inglés) y en lengua meta (español latino).

3.3 Población y muestra

En la presente investigación, utilizaremos los términos de “población” y “muestra” para referirnos al texto que será analizado, que tomamos de Mayoral, que señala que:

En el caso de la traducción, la población es el conjunto de todos los textos o segmentos (originales y/o traducidos) que existen y cumplen con ciertas condiciones (tipo de texto, presencia de un problema de traducción, etc.). La muestra es el conjunto de los textos o segmentos que nosotros seleccionamos (...) (Mayoral, 2001, p. 71).

La población de nuestro estudio está constituida por el videojuego Batman: Arkham Origins, un juego de tipo acción-aventura en tercera persona, que fue publicado en versión multiplataforma, desarrollado por Warner Bros Games Montreal y publicado por Warner Bros Interactive Entertainment en 2013. Se seleccionó este videojuego por estar doblado al español latino, por reconocidos actores de doblaje de cine y televisión. Dado que es una versión multilingüe, este juego se constituye como un caso ideal para realizar nuestro trabajo, que se centrará en el doblaje inglés – español. Es importante señalar que se trata de un título desarrollado originalmente en inglés, lo que evita la interferencia de otra lengua fuente (el japonés es la lengua fuente en muchos de los casos).

La población está constituida por 48 escenas cinemáticas, que son las que constituyen el elemento narrativo principal. Estas escenas están constituidas por takes, que corresponden a cada diálogo de cada personaje dentro de una escena. De este material, se extrajo la muestra de análisis en inglés (que denominamos, “versión original” o simplemente “original”) y en español latino (que denominamos “localización” o “versión traducida”). Se revisó el texto original en inglés y la localización resultante en el doblaje al español latino. Con esta selección se pretendió

realizar un análisis lo más exhaustivo posible para identificar los errores producidos y su impacto en la calidad del doblaje.

La muestra es no probabilística dado que ha sido seleccionada intencionalmente para responder a la investigación del fenómeno que se pretende analizar²¹, y está constituida por todas las escenas que presentan errores de traducción o de sincronía.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El proceso se realizó en cuatro fases. En la primera fase, realizamos un recorrido por todo el título, jugándolo una primera vez en inglés y en español, para identificar todas las escenas cinemáticas. Luego, volvimos a jugar el título para grabar las escenas cinemáticas (en inglés y español). En la parte final de la primera fase, editamos el video obtenido para preparar la extracción del texto materia de análisis. Por otro lado, se utilizó material de apoyo extraído de la plataforma de videos Youtube®, ya que se pueden encontrar aquí recopilaciones de las cinemáticas de varios videojuegos con los títulos “película completa”²², lo que nos permitió completar escenas o momentos que pudieron haberse perdido durante la grabación y la edición.

En la segunda fase, realizamos la extracción de todo el texto correspondiente para conformar el universo textual. Este universo se constituyó con la totalidad de escenas cinemáticas. Cada escena fue dividida en takes según las intervenciones de los personajes (diálogos), de modo que cada take corresponde a las líneas de cada personaje. Esta primera selección sirvió para recoger el material con el que realizamos el análisis cuantitativo, para poder contrastar el número de escenas con errores con el número total de escenas recogidas. Por otro lado, esto también permitió la identificación

²¹ Manual para la Elaboración del Proyecto y Presentación del Borrador de Tesis (2018), Escuela de Posgrado, Universidad Ricardo Palma, p. 43.

²² <https://www.youtube.com/watch?v=aJASgzZ1yrA&t=2279s> (versión en español)
<https://www.youtube.com/watch?v=NCLp3tdMQQ4&t=7170s> (versión en inglés)

de los errores con los que luego se realizó la ponderación del impacto para el análisis cualitativo.

En la tercera fase se realizó el vaciado del texto en las fichas de análisis. Para ello, solo se seleccionaron las escenas con errores. Se elaboraron dos tipos de fichas, una para el indicador de frecuencia de los errores (análisis cuantitativo) y otra para el indicador de impacto de los errores (análisis cualitativo). La primera ficha contuvo los siguientes elementos: imagen referencial de la escena, número de ficha, número de escena y take, descripción, texto en versión original, texto en versión doblada y el tipo de error. Esto nos sirvió para identificar la cantidad total de errores y la cantidad de errores por tipo. De este modo, la ficha tomó la forma siguiente:

Tabla 4
Ficha de frecuencia de los errores

[(Captura de imagen referencial)]		
Ficha #		
Escena # – take #		
Descripción	:	
Versión original	:	
Versión doblada	:	
Tipo de error	:	

La segunda ficha tuvo los siguientes elementos: imagen referencial de la escena, número de ficha, número de escena y take, descripción, texto en versión original, texto en versión doblada, tipo de error y el impacto del error. Esta ficha nos ayudó a recoger los datos necesarios para poder realizar la valoración del error, según el indicador de impacto de error comprendido en el instrumento de evaluación diseñado en la presente investigación. De este modo, la ficha tomó la siguiente forma:

Tabla 5
 Ficha de impacto de los errores

[(Captura de imagen referencial)]		
Ficha #		
Escena # – take #		
Descripción	:	
Versión original	:	
Versión doblada	:	
Tipo de error	:	
Impacto		

Por último, en la cuarta fase, procedimos al análisis comparativo del texto origen y del texto localizado, en el que utilizamos las fichas para mostrar ejemplos seleccionados de los resultados obtenidos con la aplicación del indicador de frecuencia de los errores y el indicador de impacto de los errores.

Se elaboró una primera tabla en la que se recopilaron los diálogos, con el formato siguiente:

Tabla 6
 Cuadro de vaciado de datos

Número de escena	Número de take	Descripción	Personaje	Texto original	Texto en español	Errores encontrados
------------------	----------------	-------------	-----------	----------------	------------------	---------------------

Luego, la información se procesó en una tabla de vaciado para poder realizar el conteo total de los errores y el conteo por tipo de error (por ejemplo, sentido, adecuación cultural, isocronía, etc.). Esto nos permitió identificar con más claridad también el impacto que cada uno de estos errores tiene en el doblaje.

Los errores fueron clasificados en dos categorías: errores de traducción y errores de sincronía.

Los errores de traducción se agruparon en cuatro indicadores, según lo que consideramos como errores de traducción más frecuentes, que son: errores de sentido (falso sentido, contra sentido o sin sentido), los errores de adecuación cultural (aquellos en los que el texto no se ajusta a la cultura meta, como errores de naturalidad), los errores de adecuación al universo textual (aquellos que no se ajustan a la terminología o lenguaje “canónico” de Batman) y los errores de coherencia (en este grupo se cuentan también los errores lingüísticos).

Los errores de sincronía se establecieron según los estándares de traducción audiovisual que revisamos en un apartado anterior, sobre la base de lo señalado por Chaume. Estos fueron agrupados en los siguientes indicadores: errores de isocronía (cuando el tiempo total del diálogo no se ajusta al tiempo total de la locución), errores de sincronía cinésica (cuando el diálogo no corresponde al movimiento en pantalla), errores de sincronía labial (cuando el diálogo no se ajusta al movimiento bucal) y los errores de sincronía de caracterización (cuando el tipo de voz, la cadencia, el ritmo, vale decir, la voz y la actuación, no se ajustan a las características de la escena o del personaje).

Así, los errores se codificaron de la manera siguiente:

Tabla 7
Abreviaturas de los errores de traducción y de sincronía

Errores de sentido	ES
Errores de adecuación cultural	EAC
Errores de adecuación al universo textual	EUT
Errores de coherencia	EC
Errores de isocronía	EI
Errores de sincronía cinésica	ESC
Errores de sincronía labial	ESL
Errores de sincronía de caracterización	ECAR

3.5 Descripción de procedimientos de análisis

Para el procedimiento de análisis se empleó el instrumento ALPHA, diseñado para la presente investigación, que consta de dos indicadores:

- Indicador de frecuencia de los errores
- Indicador de impacto de los errores

Para construir el indicador de frecuencia de errores, se tomaron en cuenta las siguientes características:

- Definición: Relación entre el número total de escenas del video juego y el número de escenas con errores, expresada en el porcentaje de escenas con errores.
- Objetivo: Determinar el porcentaje de escenas con errores que afectan la calidad del videojuego.
- Interpretación: Este instrumento permite determinar el porcentaje de errores existentes que afectan el doblaje de videojuego. La determinación del porcentaje de errores permite identificar, sobre la base de la cuantificación, el promedio de calidad del doblaje.
- Consideraciones:
 - Se considera un error de sentido cuando el mensaje del texto original se distorsiona, se pierde o se reemplaza por un mensaje distinto al original.
 - Se considera un error de adecuación cultural cuando hay errores de naturalidad, cuando los elementos culturales no han sido resueltos en la traducción (traducción muy literal que resulta en calcos o uso de

referentes propios únicamente de una determinada cultura latinoamericana).

- Se considera un error de adecuación al universo textual cuando los referentes propios del universo de Batman no han sido correctamente traducidos, según la tradición y lo que ya está aceptado, cuando los diálogos no son creíbles según el carácter y perfil de los personajes, o cuando se han hecho nuevas traducciones que no forman del universo consolidado.
- Se considera un error de coherencia cuando los diálogos no mantienen la relación entre ellos, cuando hay errores morfosintácticos (las preposiciones no corresponden, el género y número no corresponden) y los errores de lengua en general.
- Se considera un error de isocronía cuando el ajuste entre el tiempo en el que se emite el diálogo y el tiempo que dura en pantalla no coincide.
- Se considera un error de sincronía cinésica cuando el ajuste del diálogo con los movimientos del personaje no coincide.
- Se considera un error de sincronía labial cuando el ajuste del diálogo no coincide con el movimiento bucal.
- Se considera un error de sincronía de caracterización cuando la voz no se ajusta al personaje (i.e. voz masculina en personaje femenino sin justificación aparente) o cuando la actuación no se adecúa a la escena (i.e. cuando no aparecen las inflexiones correctas en la voz para la situación, la actuación es monótona o aburrida).

Para poder obtener los valores porcentuales necesarios para la evaluación, se elaboró la siguiente fórmula general:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{(\text{ES}+\text{EAC}+\text{EUT}+\text{EC}+\text{EI}+\text{ESC}+\text{ESL}+\text{ECAR}) \times 100}{\text{Número total de takes}}$$

Esta puede desglosarse para obtener el porcentaje diferenciado por errores. Así, se elaboraron las fórmulas siguientes:

Errores de sentido:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de ES} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de adecuación cultural:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de EAC} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de adecuación al universo textual:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de EUT} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de coherencia:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de EC} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de isocronía:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de EI} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de sincronía cinésica:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de ESC} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de sincronía labial:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de ESL} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Errores de sincronía de caracterización:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{\text{Número total de ECAR} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

El indicador de impacto de los errores se diseñó con los siguientes criterios:

- Definición: Grado en que los errores de sentido, adecuación cultural, adecuación al universo textual, coherencia, isocronía, sincronía cinésica, sincronía labial y sincronía de caracterización afectan a la calidad del doblaje del videojuego.
- Objetivo: Determinar el impacto de los errores de sentido, de los errores de adecuación cultural, de los errores de adecuación al universo textual, de los errores de coherencia, de los errores de isocronía, de los errores de sincronía cinésica, de sincronía labial, de sincronía de caracterización en la calidad del doblaje del videojuego
- Interpretación: El porcentaje del impacto de los errores se determina entre el total de errores de un nivel (crítico, alto, medio y leve) por 100 entre el número total de errores. Se tomará en cuenta sobre todo la suma de los porcentajes de errores con un impacto crítico y con un impacto alto.

- Consideraciones:
 - Se considera un error de impacto crítico cuando no permite comprender el mensaje, crea incoherencias, es evidente y distrae al jugador.
 - Se considera un error de impacto alto cuando dificulta la comprensión, influye en la trama alejándola del sentido original, es evidente y distrae al jugador.
 - Se considera un error de impacto medio cuando no dificulta la comprensión, resta naturalidad o fluidez, no pasa desapercibido, no distrae al jugador.
 - Se considera un error de impacto leve cuando no dificulta la comprensión, no distrae al jugador.
 - En el caso de los errores de sincronía, siempre que este NO se cumpla, se considerará como un error crítico

Se evaluaron entonces los errores según fueran considerados críticos, altos, medios o leves. Para esto, se utilizaron las fórmulas siguientes:

$$\text{Porcentaje de errores críticos} = \frac{\text{Número de errores críticos} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

$$\text{Porcentaje de errores altos} = \frac{\text{Número de errores altos} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

$$\text{Porcentaje de errores medios} = \frac{\text{Número de errores medios} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

$$\text{Porcentaje de errores leves} = \frac{\text{Número de errores leves} \times 100}{\text{Número total de errores}}$$

Como mencionamos anteriormente, el diálogo comparado inglés – español se dividió en escenas y en unidades de análisis (takes).

Se codificaron y clasificaron las escenas cinemáticas de acuerdo con los siguientes criterios:

- Ausencia de errores
- Presencia de errores
 - Tipo de error

Las escenas en las que no se encontraron errores no fueron tomadas en cuenta para el muestreo específico, pero sí se tomaron en cuenta para la elaboración de la fórmula.

Se realizó un análisis en dos niveles. Primero se llevó a cabo un análisis cuantitativo en el que se trabajó cada escena, se identificó el error, se clasificó y se evaluó su frecuencia. Luego, se realizó el análisis cualitativo y se evaluó el impacto del error en la calidad del doblaje.

Para evaluar el impacto de los errores de traducción, se elaboró una rúbrica que nos permitió diferenciar los errores según el grado en el que influyen en el juego, ya sea en materia de narrativa (para comprender la historia) o en cuestión de distracción del jugador. Nos referimos a ‘distracción’, en tanto los errores son en un elemento que evita que el jugador interactúe de manera fluida con el juego. Vale decir, el error es evidente, el jugador lo nota y pierde, aunque sea por un momento, la concentración o el interés en la acción que está realizando, para concentrarse en el error. Como mencionamos, no es

necesario que esta distracción ocupe mucho tiempo, consideramos que solo unos segundos son suficientes para desviar la mirada del juego y centrarla en la localización. Por otro lado, nos referimos a ‘comprensión’ como el proceso que sigue el jugador para poder seguir la trama (historia) del juego, tal y como se realiza con una película. El error se hace entonces importante cuando el jugador no puede seguir la historia o cuando nota incoherencias en esta. A continuación, vemos la rúbrica elaborada:

Tabla 8
Rúbrica de evaluación de impacto

	Impacto			
	Crítico	Alto	Medio	Leve
Sentido	El error crea vacíos de comprensión y crea incoherencias en los diálogos; influye en las acciones del jugador, es evidente y es un factor de distracción.	El error dificulta la comprensión de la escena; influye en el desarrollo de la trama; influye en las acciones del jugador; es evidente y es un factor de distracción.	El error no dificulta la comprensión de la escena, pero resta naturalidad o fluidez; no influye en las acciones del jugador; no pasa desapercibido, pero no es relevante.	El error no dificulta la comprensión de la escena; no influye en las acciones del jugador o pasa desapercibido.
	10 – 9	8 – 6	5 – 3	2 – 1
Adecuación cultural	El texto no se ajusta a la cultura meta y resulta un factor de distracción para el jugador.	El texto no es natural, el error es evidente y resulta un factor de distracción para el jugador.	El texto no es natural, pero el error no influye en el desarrollo de la escena o en las acciones del jugador.	El texto es algo forzado en la lengua meta, pero el error no influye en el desarrollo de la escena o las acciones del jugador.
	10 – 9	8 – 6	5 – 3	2 – 1
Adecuación al universo textual	El texto no respeta el universo textual del original y crea elementos nuevos o distorsiona los existentes.	El texto no respeta el universo textual del original.	El texto se ajusta medianamente al universo textual del original.	El texto respeta casi por completo el universo textual del original.
	10 – 9	8 – 6	5 – 3	2 – 1
Coherencia	El texto no es lógico y el error dificulta la comprensión y es un factor de distracción para el jugador.	El texto no es lógico pero el error no influye en la comprensión de la escena o en las acciones del jugador.	El error no dificulta la comprensión de la escena; no influye en las acciones del jugador; no pasa desapercibido, pero no es relevante.	El error no dificulta la comprensión de la escena; no influye en las acciones del jugador o pasa desapercibido.
	10 – 9	8 – 6	5 – 3	2 – 1

Cada elemento se evalúa con una escala del uno (1) al diez (10):

- Entre 1 y 2 puntos: el impacto es leve.
- Entre 3 y 5 puntos: el impacto es medio.
- Entre 6 y 8 puntos: el impacto es alto.
- Entre 9 y 10: el impacto es crítico.

Por otro lado, el impacto de los errores de sincronía se estableció según si se presentaba un error o no. Tomando en cuenta que este tipo de error siempre es notorio y siempre es un factor de distracción, se consideró que, siempre que hubiese la presencia de un error de sincronía, el impacto sería crítico. Así, se elaboró la siguiente tabla para clasificar los errores antes mencionados:

Tabla 9
Criterios de evaluación de impacto de los errores de sincronía

	No	Sí
Isocronía	No se respeta la isocronía	Se respeta la isocronía
Sincronía cinésica	No se respeta la sincronía cinésica	Se respeta la sincronía cinésica
Sincronía labial	No se respeta la sincronía labial	Se respeta la sincronía labial
Sincronía de caracterización	El timbre de voz, la entonación, o los diálogos no se ajustan al personaje	Se respeta la sincronía de caracterización

Ahora bien, para evaluar la calidad total del doblaje, se consideran tanto el porcentaje de errores como el porcentaje del impacto de errores. Así, tendríamos que:

- La calidad es alta cuando el porcentaje de errores es menor o igual a 10 % o cuando el porcentaje de errores según un impacto crítico y alto es menor o igual a 5 %.

- La calidad es media cuando el porcentaje de errores está entre 11 % y 24 % o cuando el porcentaje de errores según un impacto crítico y alto está entre 6 % y 14 %.

La calidad es baja cuando el porcentaje de errores es mayor o igual a 25 % o cuando el porcentaje de errores según un impacto crítico y alto es mayor o igual a 15 %.

El instrumento de evaluación ALPHA fue sometido a un criterio de validez por juicio de expertos en traducción. Dado que no hay en el país, por el momento, profesionales expertos con grado de maestría en localización de videojuegos, y que no tuvimos acceso a profesionales con estas mismas características, nos pusimos en contacto con docentes de la carrera de Traducción e Interpretación de la Facultad de Humanidades y Lenguas Modernas de la Universidad Ricardo Palma, con grado de maestros. Se les presentó un documento en el que debían consignarse los siguientes datos, para conformidad de su categoría docente y validación del grado correspondiente:

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
1. Nombre y Apellido:	
2. Grados y títulos:	
3. Institución donde trabaja:	
4. Cargo que desempeña:	
Firma:	_____
Objetivo:	Validar los instrumentos de recolección de datos para las categorías de análisis que permiten evaluar la calidad del doblaje al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins.

Con esto, se presentó de forma clara y precisa el objetivo del documento al que se sometió el juicio. Se presentaron las categorías de análisis del presente trabajo, junto

con un cuadro que presentaba los objetos sometidos a validación y una escala de validación, como se muestra a continuación:

Luego, se presentó un cuadro en el que, por medio de un sistema de puntuación de cero (0) a dos (2) puntos, se evalúa la validez del instrumento, por cada una de las variables presentadas. Dicho cuadro tiene la forma siguiente:

Tabla 10
Evaluación de validez

CRITERIOS	INDICADORES	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3
1. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje comprensible.	2	2	2
2. OBJETIVIDAD	Es adecuado para medir los valores propuestos.	2	2	2
3. ACTUALIDAD	Es adecuado para los objetivos y las necesidades reales de la investigación.	2	2	2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	2	2	2
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales	2	2	2
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.	2	2	2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en los fundamentos de las teorías de los estudios descriptivos de la traducción.	2	2	2
8. COHERENCIA	Es coherente con las variables que se van a medir.	2	2	2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.	2	2	2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.	2	2	2
TOTAL		20	20	20

Sobre dicha evaluación, el experto era capaz de juzgar si el instrumento cumplía con los requisitos para ser aplicado, o si no cumplía con dichos requisitos. Se propuso también un espacio en el que los expertos podían agregar comentarios, para así poder aprovechar cualquier recomendación o retroalimentación de su parte.

Como resultado, los expertos consultados consideraron que los instrumentos presentados eran adecuados para realizar la evaluación de calidad materia de la presente investigación. La validación realizada puede encontrarse en el apartado “Anexos”, al final de la presente investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1 Resultados del indicador de frecuencia de los errores.

Para realizar la presentación de resultados tomamos dos muestras de cada error encontrado y con ellos realizamos el análisis correspondiente.

Cada error fue identificado para luego establecer, sobre la base de la cuantificación, cuál era la forma en la que influía en la calidad del doblaje. De este modo, la frecuencia de los errores nos indicó el nivel de calidad del doblaje.

Los errores fueron analizados con la ayuda de fichas de análisis en las que se consignaron los siguientes datos: Número de ficha, número de escena y el número de take, descripción de la escena, texto en lengua origen, texto en la versión doblada al español latino, tipo de error encontrado.

Se agregó también, para facilitar la contextualización y visualización de lo que pretendemos ilustrar, capturas de pantalla correspondientes a cada escena. Cabe resaltar que el texto que aparece en la captura de pantalla pertenece a la subtitulación del juego, y esta no siempre coincide con el texto del doblaje. Por ello, las imágenes son solo referenciales.

Empezaremos con los errores de traducción y luego seguiremos con los errores de sincronía.

Errores de sentido

Ficha 1

Error de sentido



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 1 – take 2	
Descripción	: Se ve la imagen en la pantalla. Vicky Vale "entrevista" a Bruno Díaz.
Versión original	: No man's an island, Bruce. <u>You've been back for almost two years now</u> ; you can't expect me to believe that Gotham's most eligible bachelor is spending another Christmas alone.
Versión doblada	: "No somos islas Bruno. <u>Estuvo aquí hace dos años...</u> ¿No esperará que crea que el soltero más codiciado de ciudad gótica pasará las fiestas sólo?"
Tipo de error	: Sentido

En la escena vemos que Bruce Wayne (Bruno Díaz) está en la Baticueva, preparándose para salir. Se acerca a la computadora en la que hay un monitor que reproduce una entrevista rápida que le hizo Vicky Vale, una reportera local. Bruno ha regresado hace dos años a Ciudad Gótica (Gótica) luego de un largo periodo de ausencia. La periodista, en la pregunta que formula en el texto original, hace hincapié en estos dos años. En la versión en español, el tiempo verbal utilizado *estuvo* indica que es una acción que ocurrió en el pasado, pero que ya terminó. Esto podría dar la impresión

de que la entrevista no se está llevando a cabo en Gótica, sino en otro lado, lo que hace que la escena no pueda comprenderse. Por otro lado, decir “aquí” hace que el mensaje pierda el sentido del texto original, puesto que no se explica o menciona, en ninguna otra parte del diálogo, dónde está o qué es “aquí”. Esto crea un vacío que el jugador no puede llenar de manera cierta o exacta, y solo puede suponer que se está haciendo referencia a la ciudad y al tiempo que Bruno lleva en ella. Así, tenemos que esta escena no solo no tiene el mismo sentido del original, sino que no tiene sentido alguno.

Ficha 2

Error de sentido



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 28 – take 1	
Descripción	: Bane acaba de lanzar a Batman por la puerta hacia la habitación en la que se encuentra el Guasón.
Versión original	: Nice of you to <u>drop in</u> . And just in time.
Versión doblada	: Qué lindo que vas <u>a caer...</u> y justo a tiempo.
Tipo de error	: Sentido

En esta escena podemos detectar un error de sentido. Bane acaba de lanzar a Batman por una puerta hacia la habitación en la que se encuentra el Guasón. Este lo recibe con una frase sarcástica. En inglés, “*to drop in*” se utiliza en sentido figurado para indicar algo más cercano a “llegar”. De este modo, cuando el Guasón dice: “*Nice of you to drop in*”, es una manera sarcástica de decirle que es muy amable de su parte “haber llegado”, o “haber venido”. En la versión doblada, se puede leer: “Qué lindo que vas a caer”, que significa algo muy distinto, ya que podría hacer alusión a la próxima derrota de Batman. Ahora bien, el error puede deberse a una traducción literal en la que “*drop*” se tradujo por “caer”.

En ambos ejemplos, lo que vemos es que se incumple el estándar de fidelidad establecido por Chaume (2005). La fidelidad debe respetar tres elementos, que son el contenido, la función y el efecto.

En el primer ejemplo, se pierden el contenido y la función. El contenido porque el mensaje que llega al usuario del español latino es muy diferente al mensaje que recibió el usuario de lengua original. Se distorsiona de tal forma que incluso al interior de la propia traducción, sin tomar en cuenta el original, el texto carece de sentido. Se pierde también la función, porque la escena está diseñada para sentar los antecedentes de la historia que vamos a jugar. Bruno llegó a Gótica hace dos años. Entendemos entonces que nos vamos a encontrar con un Batman joven, que recién comienza. La versión traducida no necesariamente permite que pase esta información, por lo que es posible que el usuario del doblaje se quede con algunos vacíos en el argumento, por lo menos en este punto del juego.

En el segundo ejemplo, la traducción literal de “*drop in*” hace que el diálogo pierda sentido, al no lograrse la interpretación correcta de la expresión. Se pierde el

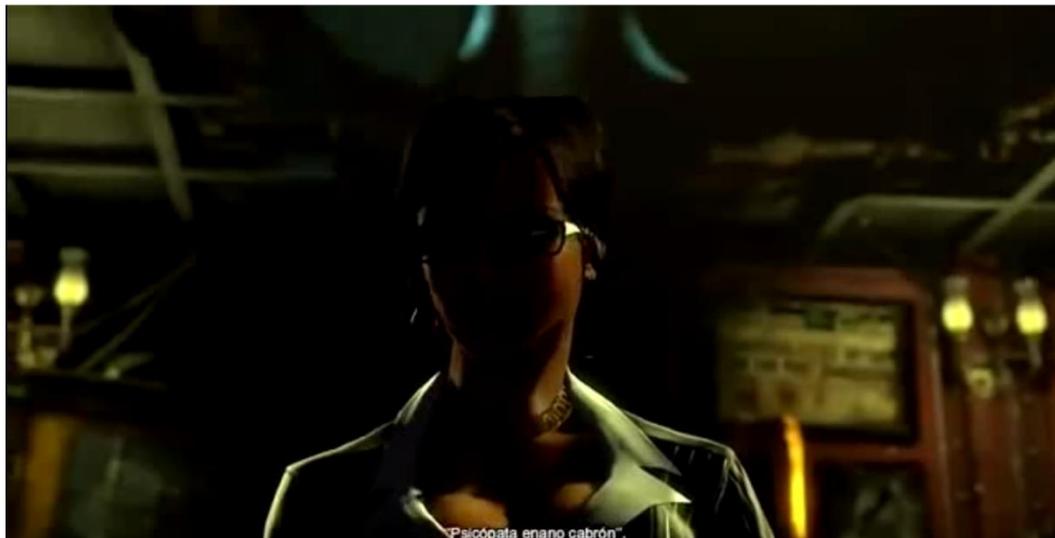
sarcasmo también, ya que al ver a Batman ser arrojado al suelo por Bane, el Guasón bromea con un “*nice of you to drop in*”, que podría haberse traducido por “que amable que vengas a visitarme”, para mantener el mismo tono sarcástico. Sin embargo, y, por otro lado, además del estándar de fidelidad, tampoco se cumpliría el estándar de coherencia. Recordemos que este estándar también se ve desde tres ángulos: la coherencia entre imagen y texto, la coherencia interna del hilo narrativo y la cohesión entre los diálogos. En este ejemplo, se perdería la coherencia entre imagen y texto, pues vemos que Batman acaba de caer al suelo, pero la afirmación del Guasón “qué bueno que vas a caer” expresa una acción que aún no se ha producido.

Ahora bien, ambos errores son también consistentes con lo señalado por Hurtado (2011), en tanto ambos ejemplos se constituyen como inadecuaciones funcionales que no permiten que el usuario de la lengua meta pueda comprender o “vivir” el texto de la misma forma que el usuario de la lengua original.

Errores de adecuación cultural

Ficha 3

Error de adecuación cultural



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 12 – take 2	
Descripción	: El Pingüino y sus secuaces interrogan al hijo de Romas Sionis (Máscara Negra).
Versión original	: You suggested little Alberto over here - hey baby - try to convince his father to take an early retirement. He disagreed...and called you a...let's see: " <u>psychotic little bastard</u> ".
Versión doblada	: Le sugeriste al pequeño Albertito... ¡Hey bebé! ...que convenciera a su padre de que se jubile. Dijo que no, y lo llamó y ¿Cómo dijo que era? <u>Psicópata, enano, cabrón.</u>
Tipo de error	: Adecuación cultural

En esta escena, el Pingüino (Oswalt Cobblepot) y sus secuaces están interrogando al hijo de Máscara Negra (Roman Sionis). En el extracto del diálogo, Candy (secuaz) señala que el hijo de Sionis insultó al Pingüino, diciendo que este era, entre otras cosas, un “cabrón”. Hemos señalado que este sería un error de adecuación cultural, puesto que, por un lado, el nivel de lengua no se corresponde con el original, dado que “*bastard*” es una palabra más leve que “cabrón”. Si recogemos como referente las definiciones que propone el Diccionario de Lengua Española, en el caso de países latinoamericanos, sobre todo, tenemos que “cabrón” es una palabra malsonante que

tiene un significado que no se ajusta, en lo estricto, a la traducción. Sin embargo, diríamos que tiene la misma intención de insultar. Ahora bien, el problema no es la traducción en cuanto a significación o equivalencia, sino más bien al nivel de lengua, ya que no se justifica el uso de un lenguaje soez. Esto provoca que la forma en la que los usuarios de las dos versiones revisadas del juego reciben el producto sea distinta.

Ficha 4

Error de adecuación cultural



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 47 – take 5	
Descripción	: Batman acorrala por fin al Guasón y lo vence.
Versión original	: That's why you do it, isn't it? You like the way it feels. It's what you need. <u>Come on baby!</u> Beat me 'til your knuckles bleed...And why quit there? You know there's only one way to stop me.
Versión doblada	: ¿Lo haces por eso no? Por cómo te hace sentir. Lo necesitas. (risas) <u>Vamos bebé,</u> pégame hasta que te sangren las manos. ¿Por qué dejarlo ahí? (risas) Sabes que sólo hay un modo de detenerme. (risas)
Tipo de error	: Adecuación cultural

En esta escena, Batman tiene acorralado al Guasón y este último intenta descifrar quién es Batman y por qué hace lo que hace, es decir, por qué va en busca de criminales disfrazado de murciélago. El Guasón cree que Batman acaba de matar a Bane

y que eso es lo que lo impulsa a luchar contra el crimen, la posibilidad de hacer daño, golpear y matar a quienes el cree que lo merecen. Por ello, el Guasón intenta punzar a su rival de tal manera que este termine matándolo.

El error de adecuación cultural que identificamos consiste en la traducción de “*come on, baby*”, que es una frase que, en este caso, se utiliza para excitar al rival, para llevarlo a realizar una acción. Esta frase es casi una suerte de muletilla, ya que no se trata del significado de “baby”, sino de la frase en conjunto, que resulta una arenga. Sin embargo, “vamos bebé” no se adecúa a la situación, ya que, en español, “bebé” tiene otras connotaciones y no es algo que se usaría durante una pelea.

En ambos casos, entendemos que no se cumple con el estándar de verosimilitud, en tanto uno de los requisitos es “la elaboración de diálogos o textos creíbles, conformes con el registro oral de la lengua de llegada y verosímiles” (Chaume, 2015, p. 6). De este modo, en el primer caso, el nivel de lengua no es el adecuado y no sería del todo aceptado en la lengua meta, tomando en cuenta que no se ajusta al contexto. En la lengua original, el insulto está compuesto por una estructura de tres elementos, pero que forman una única unidad, mientras que en la lengua meta, esto se disgrega en tres elementos distintos, que no están conectados. Además del uso de la palabra malsonante que no está justificado, la estructuración de todo el insulto suena forzado, poco natural, y, por ende, poco creíble. En el segundo caso, “bebé” tiene otras connotaciones y usos, en algunos casos románticos, lo que hace que no se ajuste al contexto de la situación en la que se emite el diálogo.

Errores de adecuación al universo textual:

Ficha 5

Adecuación al universo textual



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 7 – take 4	
Descripción	: Batman regresa a la Baticueva. Habla con Alfred mientras investiga a los asesinos mencionados por Killer Croc.
Versión original	: His name is <u>Killer Croc</u> , and he's already behind bars.
Versión doblada	: Su nombre es <u>Cocodrilo Asesino</u> . Y ya está en prisión.
Tipo de error	: Adecuación al universo textual

En la escena, Batman está analizando a los asesinos que han enviado tras él. Señalamos que aquí hay un error de adecuación al universo textual puesto que el nombre “Cocodrilo Asesino” no es usual en el universo de Batman en español latino, sino que más bien se le conoce como “Killer Croc”. El error en este caso distrae al jugador, pues reconoce que hay elementos distintos al universo “conocido”, a lo que reconoce como canon (y por ende de la traducción canónica). Sobre todo, si tomamos en cuenta de que el juego no está dirigido a un público mayor de 16 años, como se puede apreciar en las siguientes portadas:



Figura 5. Portadas de Batman Arkham Origins²³

Si tomamos en cuenta esta restricción de edad, además de las características de los jugadores que más consumen en el mercado, que los sitúa en una edad promedio de 31 años, es lógico asumir que este sería un error considerable entre los seguidores del personaje.

²³ Imágenes obtenidas del buscador de Google/imágenes

Ficha 6

Error de adecuación al universo textual



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 43 – take 4	
Descripción	: Batman está regresando a la Baticueva al querer hablar con Alfred, Bane le contesta. Este ha entrado en la Baticueva y amenaza a Batman.
Versión original	: Come home. <u>Say your goodbyes</u> . Once you've had time to turn grief to anger then you'll be ready to face me. I have left enough life in him for some final words...if you hurry.
Versión doblada	: Vete a casa. <u>Despídete de todos</u> . Cuando hayas convertido el dolor en furia, estarás listo para enfrentarte a mí. Aún le queda suficiente vida para sus últimas palabras. Si te das prisa.
Tipo de error	: Adecuación al universo textual

Batman está regresando a la Baticueva, pero Bane está ahí, y ha tomado el control del lugar. En la versión original, Bane dice “*say your goodbyes*”, que es una forma de amenazarlo, pues implica que va a matar a quien esté en el lugar (Alfred). En la traducción, dice “despídete de todos”. Ahora bien, es conocido, ya que es parte de la historia del personaje, que Bruno Díaz no tiene familia, amigos, o gente que viva con él más que Alfred, su mayordomo y amigo. Este juego es el primero de la saga, por lo que otros personajes que acompañen a Batman, como Robin o Batichica aún no existen. Por eso identificamos este como un error de adecuación al universo textual, pues la

traducción no responde al universo conocido al utilizar la palabra “todos” y desvía la atención hacia la posibilidad de que exista más gente, y rompe así con lo conocido acerca del personaje.

En estos dos ejemplos, lo que podemos ver es otro aspecto de la traducción audiovisual, en el que se debe considerar también la subordinación, pero esta vez no a la imagen o al sonido, sino al universo dentro del cual se mueve el material que vamos a traducir. Por ende, los nombres de los personajes deben mantenerse dentro de lo que ya está aceptado por el público, pues un cambio en este tipo de reales puede generar rechazo. Así, Killer Croc debió mantenerse y no ser traducido.

Lo mismo ocurre en el segundo ejemplo, en el que se hace referencia a que Bruno Díaz vive con más gente. Se sabe que Díaz es un millonario excéntrico, amante del arte y de causas benéficas, pero también se sabe que es solitario (no tiene pareja conocida) y, sobre todo, huérfano. Se sabe que Díaz no tiene familia. Así, en el universo conocido, Bruno Díaz no podría despedirse de varias personas, sino solamente de Alfred, su mayordomo. Por ello, este tipo de error provoca que el jugador pierda noción de cuál es la realidad del juego que tiene en frente, y hace que la historia no sea coherente ni con lo que ha venido ocurriendo ni con el conocimiento previo sobre el universo del personaje.

Aquí, entendemos que el principio que no se mantiene es el de verosimilitud dado que:

(...) no cabe duda es que el espectador espera ver la misma película que vieron los espectadores en lengua origen, es decir, que no se le mienta en términos de contenido y, en la mayoría de las ocasiones, de forma, función y efecto. (Chaume, 2015, p. 11).

Sin embargo, podríamos señalar que incluso el principio de coherencia también se pierde, no entre el texto y la imagen o en la cohesión de los diálogos, sino por la desconexión que existe entre el universo aceptado y conocido y la versión traducida.

Errores de coherencia:

Ficha 7

Error de coherencia



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 5 – take 2	
Descripción	: Killer Croc acaba de decirle a Batman: “Creí que tenía tu esencia”.
Versión original	: I know I caught yours.
Versión doblada	: Yo sí capté el <u>tuyo</u> .
Tipo de error	: Coherencia

Al enfrentarse con Killer Croc, este le dice a Batman que cree haber captado su “esencia”. Al ser esta una palabra femenina singular, el diálogo de respuesta debió haber mantenido la coherencia en género y número, pero Batman responde que captó el “suyo”. De este modo, se produce un error de coherencia entre el género del enunciado inicial y el género de la respuesta.

Ficha 8

Error de coherencia



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 15 – take 1	
Descripción	: Batman llega a la estación de policía a buscar información y se encuentra con Barbara Gordon.
Versión original	: Easy...I need access to the National Criminal Database.
Versión doblada	: Quieto... tengo que entrar a la base de datos federal de criminales.
Tipo de error	: Coherencia

Batman va a la estación de policía para infiltrarse en el sistema y conseguir la información que necesita. Al verlo llegar, Barbara se pone de pie, asustada. Batman le dice “*easy*” en la versión original, no necesariamente para calmarla, sino para advertirle que no haga nada brusco. En la versión en español, sin embargo, se traduce por “**quieto**”. Esto se ajusta solo a la segunda intención que mencionamos, pero el error de coherencia, en este caso entre imagen y texto, se da porque Barbara es, claramente, un personaje femenino, por ende, debió optarse por utilizar “**quieta**”.

Como vemos en estos dos casos, el problema aparece porque no se respeta el estándar de coherencia señalado por Chaume, en el que “el texto meta debe ser coherente no sólo desde el punto de vista semántico, sino también iconográfico.”

(Chaume, 2015, p. 10). Así, vemos que no se mantiene la coherencia entre imagen y texto, ni entre la propia ilación de los diálogos.

Pasemos ahora a revisar el único error de sincronía que detectamos, que fue el error de sincronía de caracterización, que también ilustraremos con un par de ejemplos.

Errores de sincronía de caracterización:

Ficha 9

Error de sincronía de caracterización



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1		
Escena 11 – take 1		
Descripción	:	Tracey anuncia con sarcasmo a Batman e incita a los secuaces del pingüino a atacarlo.
Versión original	:	Now there's a naughty geeza. Proper naughty. And he deserves a right proper welcome. Don'e lads?
Versión doblada	:	Creo que aquí tenemos un polizón. Mira qué bien. Se merece una bienvenida, ¿no es cierto, chicos?
Tipo de error	:	Sincronía de caracterización

El error en esta escena consiste en la voz del personaje. Tracey es un personaje femenino, que en la versión original tiene una voz femenina, con una cadencia que se utiliza para marcar sensualidad. En la versión doblada, la voz es casi masculina,

gangosa, y la actuación se siente cansina, como aburrida. De este modo, la voz no va acorde con el personaje que vemos en pantalla, y causa un efecto contrario incluso al de la escena original.

Ficha 10

Error de sincronía de caracterización



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1		
Escena 31 – take 1		
Descripción	:	Harleen Quinzel entra a la celda en la que el Guasón está amarrado a una camilla, para realizarle, por lo que parece, un examen psicológico.
Versión original	:	Welcome to Blackgate. We're gonna do a quick psychiatric evaluation. Bad day, huh? Cops in this city...always beating on the sick and defenseless.
Versión doblada	:	Bienvenido a Blackgate. Haremos un estudio psiquiátrico rápido. Mal día ¿eh? La policía. Siempre atacando a los indefensos.
Tipo de error	:	Sincronía de caracterización

Esta es una de las escenas más largas del juego, lo que nos hace creer que es también, desde el punto de vista argumental, una de las más importantes. La escena consta en total de 47 takes. Ahora bien, en esta escena, Harleen Quinzel va a hacerle un examen psicológico al Guasón, que está encerrado en la prisión Blackgate. A lo largo de

la escena original, nos damos cuenta de cómo Harleen va despertando un interés por el Guasón. Esto se nota en sus respuestas, su risa, el tono de voz que utiliza. El Guasón habla de su encuentro con Batman, sin mencionarlo, sino describiendo cual ha sido la impresión que le causó. Esto genera una escena en la que Harleen malinterpreta el discurso, y cree que se trata de ella, y de que todo el interés del Guasón no solo es hacia ella, sino que además es de carácter romántico. Esta escena pretende explicar el porqué de la relación entre ellos, y de porqué ella se convertiría luego en Harley Quinn. En la versión doblada, la actuación es, en cierta forma, aburrida. La voz es monótona, monocorde, sin matices expresivos. El jugador que ve la escena en español no tiene forma de darse cuenta de porqué se da la situación final, y toda la intención del original se pierde.

En ambos casos, no se cumple con el estándar de dramatización. Sin embargo, Chaume señala que es sobre todo la sobreactuación la que más afecta al espectador, creando situaciones en que los diálogos son tan forzados que “sin saber de dónde proviene el sonido, reconocemos inmediatamente que se trata de diálogos de cine o televisión y no de diálogos reales” (Chaume, 2015, p. 11). Ahora bien, en nuestro caso encontramos que se da el mismo problema, pero no por una sobreactuación, sino por una infractuación, dado que las actrices no llegan a plasmar la emoción que corresponde a las escenas, o a encajar la voz que corresponde al personaje. Así, tendríamos que no se cumple con la sincronía de caracterización, como señalaba Fodor, en tanto esta refiere a “[la] congruencia entre la cualidad de las voces del doblaje con las voces del original” (Fodor, 1976, citado por Santamaría, 2017, p.2).

Ahora que hemos revisado algunos ejemplos de los errores de traducción y de sincronía, veamos cuáles han sido los resultados porcentuales obtenidos, para el cumplimiento del indicador 1.

El indicador de errores de traducción y de sincronía nos da una visión general de la calidad doblaje del videojuego que se obtiene por medio de un porcentaje simple del total de errores encontrados, dividido por el total de takes de la muestra. De esta forma, podremos tener una cifra que sea un termómetro del nivel de calidad presentado.

Si aplicamos entonces la fórmula propuesta, tenemos el siguiente resultado:

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{(\text{ES}+\text{EAC}+\text{EUT}+\text{EC}+\text{EI}+\text{ESC}+\text{ESL}+\text{ECAR}) \times 100}{\text{Número total de takes}}$$

$$\text{Porcentaje de errores} = \frac{(45+7+4+19+0+0+0+14) \times 100}{351}$$

$$\text{Porcentaje de errores} = 25.35$$

Podemos mostrar el resultado con el siguiente gráfico:

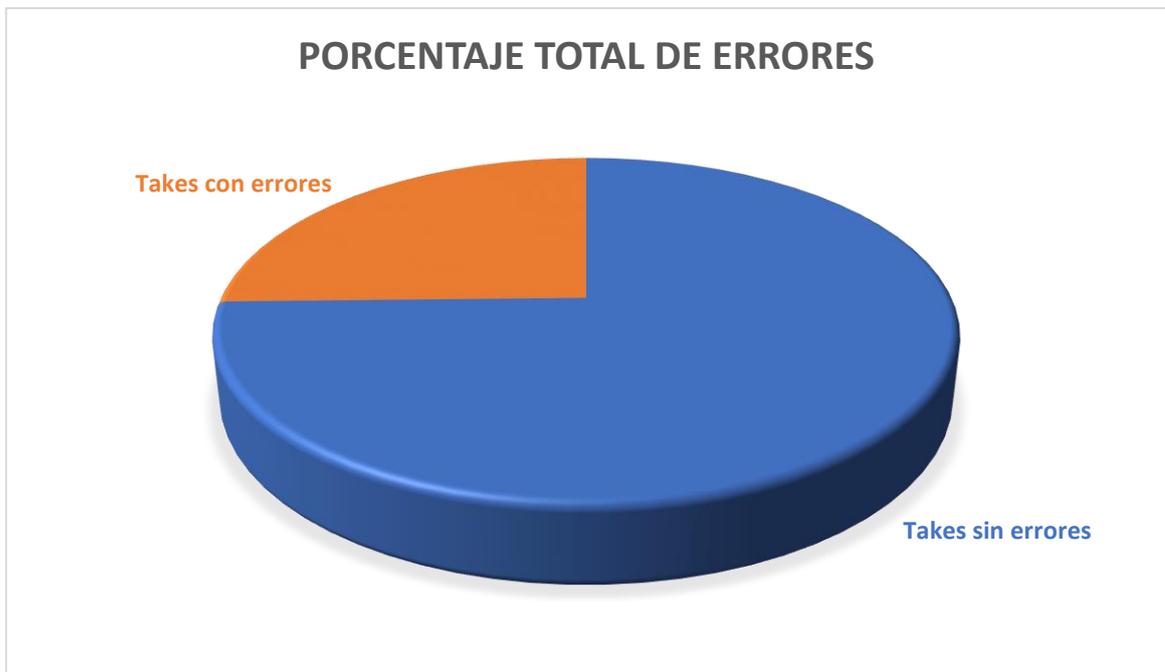


Figura 6. Porcentaje total de errores

El porcentaje de errores, sobre el total de takes del videojuego, es ligeramente superior al 25 %. El indicador arrojaría entonces que la calidad del doblaje del videojuego Batman: Arkham Origins es baja.

A partir de este punto es necesario, para poder analizar la situación con mayor detalle, revisar los resultados desagregados por tipo de error, para poder visualizar en donde se encontraron mayores fallas y así poder determinar cuáles son los elementos que están afectando a la calidad del doblaje.

Ahora bien, para poder determinar estos porcentajes, es necesario tomar en cuenta que los errores por tipo deben ser analizados sobre el total de errores, ya que esto nos permitiría determinar cuáles son los errores que tienen mayor presencia, en cuestión de cantidad.

Así, si aplicamos las fórmulas señaladas anteriormente para obtener los porcentajes desagregados por tipo de error, tenemos los siguientes resultados:



Figura 7. Porcentaje desagregado por errores

Esto indica que los errores con mayor presencia son los errores de sentido, que tenemos porcentajes no significativos de errores de adecuación cultural y de adecuación al universo textual (8 % y 4 % respectivamente) y que encontramos una cantidad de errores de coherencia importante. Cabe resaltar la presencia en tercer lugar de importancia de los errores de caracterización.

4.1.2 Resultados del indicador de impacto de los errores.

Ahora, y siguiendo la misma metodología aplicada para el punto anterior, realizaremos el análisis de las muestras obtenidas, y utilizaremos dos ejemplos de cada nivel de impacto para presentar los resultados obtenidos.

Para evaluar el impacto de los errores de traducción, consideramos aspectos como la dificultad para comprender el texto, el nivel de distracción que el error provoca en el jugador, la naturalidad y la lógica del texto. Así, los errores se dividieron según un impacto crítico, alto, medio o leve. En el caso de los errores de sincronía, sin embargo, consideramos que todos los errores eran críticos, puesto que son un alto componente de distracción, que saca al jugador no solo de la realidad lingüística del texto, sino además de la continuidad del juego en sí. Al igual que con lo revisado en el punto 4.2.1, utilizaremos algunos ejemplos de cada nivel de impacto de error con la ayuda de fichas que consignan los datos siguientes: número de ficha, número de escena y el número de take, descripción de la escena, texto en lengua origen, texto en la versión doblada al español latino, tipo de error encontrado y el nivel de impacto del error. Utilizaremos un ejemplo de cada tipo de error en cada uno de los niveles de impacto, para mostrar que el mismo tipo de error puede tener impactos distintos, según el momento en el que aparecen en el doblaje.

Errores con impacto leve:

Ficha 11

Error de coherencia con impacto leve



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1		
Escena 32 – take 1		
Descripción	:	Batman acaba de regresar a la Baticueva y está alucinando. En esta alucinación, recuerda el asesinato de sus padres. La voz que oímos es la de su padre.
Versión original	:	There's no need for this...
Versión doblada	:	Eso no es necesario...
Tipo de error	:	Coherencia
Impacto	:	Leve

En este caso, se trata de un error de coherencia puesto que el demostrativo “eso” no corresponde a la escena. El uso del demostrativo “esto” sería más apropiado, por la cercanía del emisor a la situación que señala. Ahora bien, consideramos que este error no tiene mayor influencia en el jugador, puesto que la escena se entiende sin problemas y no hay problemas de coherencia entre la imagen y lo que ocurre. Si tomamos en cuenta lo que señala Roh (2014) en su tesis doctoral, este error no tendría mayor influencia en las decisiones que toma el jugador y, por ende, es un error que podría pasar desapercibido en tanto no genera mayor distracción.

Ficha 12

Error de sentido con impacto leve



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2		
Escena 19 – take 1		
Descripción	:	Sionis está amarrado a un aparato, sin poder moverse. Batman llega para interrogarlo.
Versión original	:	Get me outta this thing.
Versión doblada	:	Sácame de este lugar.
Tipo de error	:	Error de sentido
Impacto	:	Leve

En este caso, consideramos que se trata de un error de sentido porque el personaje, Sionis, está amarrado a un aparato del que no puede escaparse. Cuando Batman llega, Sionis le dice que lo saque de esa “cosa”, que es una forma de decir “sácame de aquí”. El aparato en el que está no es propiamente un lugar. Ahora bien, aunque se trata de un error de sentido, consideramos que se trata de un error leve porque no influye significativamente en la experiencia del jugador. Aunque la traducción puede no ser la más adecuada, el jugador va a seguir entendiendo lo mismo, y esto es, que Sionis quiere salir de donde está, tomando además en cuenta que la imagen es la que en este caso brinda el soporte necesario para que el usuario pueda captar el sentido completo de la situación.

Ficha 13

Error de adecuación cultural con impacto leve



(Captura de imagen referencial)

Ficha 3	
Escena 26 – take 1	
Descripción	: Luego de una explosión, Batman queda colgando del helicóptero en el que están los reporteros. Vicky Vale transmite la noticia.
Versión original	: Good Lord! I don't believe! Tell me we're still getting this!
Versión doblada	: ¡Ay dios, no puedo creerlo! Dime que seguimos transmitiendo.
Tipo de error	: Adecuación cultural
Impacto	: Leve

En la escena, luego de una explosión, Batman ha salido disparado del edificio y ha quedado colgado del helicóptero en el que está Vicky Vale, una famosa reportera. Luego de esto, vemos una escena en la que el justiciero se enfrenta a los secuaces de Máscara Negra al aire libre, una escena nunca vista en Gótica. Hasta el momento, todos creían que Batman era un mito y esta es la primera vez que se le ve y que se le documenta en video. De ahí la emoción de Vale. El error se produce porque la expresión “ay Dios”, en este contexto, de sorpresa, ante una situación inesperada de inminente peligro, no es natural. Según el diccionario de la Real Academia, la interjección se utiliza para expresar “dolor, susto, lástima, etc.²⁴”. Ninguna de estas

²⁴ <https://dle.rae.es/?id=DpH1nYv>

opciones se ajusta a la situación, ni al tono que utiliza la reportera. Sin embargo, consideramos que el impacto es leve porque, si bien es cierto no es la expresión adecuada, no se trata tampoco de algo que no esté cercano al sentido del contexto, o que distraiga al jugador.

Ficha 14

Error de adecuación al universo textual con impacto leve



(Captura de imagen referencial)

Ficha 4		
Escena 7 – take 8		
Descripción	:	Batman hace un análisis de los asesinos que han sido enviados tras él. Alfred está cerca y hace algunos comentarios.
Versión original	:	They're all hired killers, the best in the bussiness. Black Mask isn't messin' around. Slade Wilson. Deathstroke. Former military- subject of a failed medical experiment.
Versión doblada	:	Son asesinos a sueldo. Lo mejor de lo mejor. Máscara Negra no está jugando. Slade Wilson. Deathstroke. Exmilitar. Es fruto de un experimento médico fallido.
Tipo de error	:	Adecuación al universo textual
Impacto	:	Leve

El error se produce en esta escena porque hay una imprecisión acerca del origen de Deathstroke. Este personaje fue efectivamente modificado por un experimento genético. Sin embargo, en el texto en español se entiende que Deathstroke nace o se origina a partir de este experimento, lo que no es verdad. El personaje se construye poco

a poco, y el experimento (en el que participa voluntariamente) es solo un añadido a este cúmulo de cosas que lo constituyen. Ahora bien, lo consideramos un error leve porque la misma formulación del texto en español no es clara y el error podría pasar desapercibido, sobre todo para jugadores nuevos que no estén familiarizados con el universo de Batman.

Así, podemos apreciar que los errores con un impacto leve que hemos encontrado son aquellos que no afectan a la experiencia del jugador, y que, si bien es cierto pueden contener errores de lengua o de sentido, no distraen ni desvían al jugador ni de la acción, ni de la trama de la historia. Por supuesto, el problema está sobre todo en que, al no coincidir muchas veces el texto con la imagen o con el diálogo, se pierde un poco el efecto realidad que señala Chaume (2005b), aunque no de forma tal que se vea afectada la experiencia de juego del usuario.

Errores con impacto medio:

Ficha 15

Error de coherencia con impacto medio



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1		
Escena 7 – take 9		
Descripción	:	Batman hace un análisis de los asesinos que han sido enviados tras él. Alfred está cerca y hace algunos comentarios.
Versión original	:	"Failed", you say?
Versión doblada	:	¿Fallida, dice?
Tipo de error	:	Error de coherencia
Impacto	:	Medio

En este caso, se trata de un error de coherencia en dos niveles, según los criterios que hemos establecido. Primero, es un error de concordancia de género ya que se está hablando de un “experimento” y por ende el adjetivo “fallida” debió utilizarse en masculino singular (fallido). Segundo, es un error de coherencia entre los diálogos ya que la respuesta de Alfred no corresponde al diálogo de su interlocutor. Esto puede haberse producido porque la cadena de diálogo no se traduce por lo general de forma lineal, como señalan Mangiron y O’Hagan:

Translators must be aware that the strings of voiceover dialogue are occasionally presented in a non-linear fashion. For example, all the lines for each character may be grouped together rather than presented in their interactions, and thus translators and voice actors are likely to miss the context of the dialogue exchanges, which makes their job harder (Mangiron y O'Hagan, 2013, p.134, citado por Mejías, 2017, p. 20).

Consideramos que se trata de un error de impacto medio, dado que este es relativamente notorio al perderse la cohesión entre los diálogos, o que afecta sin duda la experiencia del jugador, aunque no de forma tan significativa como para crear una gran distracción.

Ficha 16

Error de sentido con impacto medio



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2		
Escena 29 – take 2		
Descripción	:	La policía entra a arrestar a Batman y al Guasón.
Versión original	:	Freeze. Don't move freak!
Versión doblada	:	¡Alto! ¡No te muevas friki!
Tipo de error	:	Error de sentido
Impacto	:	Medio

En este caso, consideramos que este es un error de sentido por el significado de la palabra “friki”. En inglés, y en el caso del diálogo en cuestión, “*freak*”²⁵ se utiliza a manera de insulto, para referirse a una persona físicamente extraña o que tiene algún tipo de enfermedad mental. En español²⁶, sin embargo, si bien es cierto la palabra tiene la connotación de extravagancia, no tiene este carácter peyorativo que sí tiene en inglés. Ahora bien, consideramos que el error tiene un impacto medio porque el uso que se le da a la palabra, sobre todo en Latinoamérica, está alejado del sentido que tiene en el original, y esto hace que el error sea notorio, aunque no es lo bastante grave como para causar problemas de comprensión.

Ficha 17

Error de adecuación cultural con impacto medio



(Captura de imagen referencial)

Ficha 3		
Escena 19 – take 3		
Descripción	:	Batman encuentra a Roman Sionis (Máscara Negra) y lo libera.
Versión original	:	Go to hell.
Versión doblada	:	¡Vete al carajo!
Tipo de error	:	Adecuación cultural
Impacto	:	Medio

²⁵ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/freak>

²⁶ <https://dle.rae.es/?id=IUmogtr>

En esta escena vemos el encuentro entre Batman y Sionis, que es uno de los líderes del hampa de ciudad Gótica. Sionis estaba amordazado y amarrado en un aparato, por lo que no está del todo contento. Además, Batman y él no son amigos, sino todo lo contrario, están en los lados opuestos de la moneda. Aún con esas consideraciones, no se justifica el uso de lenguaje vulgar en la escena. Sobre todo, porque no se ajusta a la forma en la que hablan los personajes, ya que en inglés no se utiliza tampoco este tipo de lenguaje. Así, el uso de “carajo” es innecesario en español. Consideramos que el impacto del error es medio porque no constituye un factor grave de distracción para el jugador, pero es una palabra malsonante que sí puede chocar al usuario, tomando en cuenta sobre todo que no es usual este tipo de lenguaje en los juegos de Batman.

Ficha 18

Error de adecuación al universo textual con impacto medio



(Captura de imagen referencial)

Ficha 4		
Escena 7 – take 19		
Descripción	:	Batman hace un análisis de los asesinos que han sido enviados tras él. Alfred está cerca y hace algunos comentarios.
Versión original	:	Shocking.
Versión doblada	:	Guau.
Tipo de error	:	Error de adecuación al universo textual
Impacto	:	Medio

Batman revisa junto a Alfred los datos de los asesinos que han puesto tras él. Cuando llegan al “Electrocutor”, Alfred hace un comentario sarcástico en inglés, además de un juego de palabras, diciendo “*shocking*”. En la versión traducida, se utiliza solamente “guau”. Entendemos que, por una cuestión de espacio, no hubiera sido posible sincronizar una línea más larga, pero el problema con la opción tomada es que pierde toda la intención del original, ya que es un comentario que demuestra humor e inteligencia a la vez. Por otro lado, no se ajusta tampoco al universo textual. Alfred es un exactor y exagente del servicio secreto, muy inteligente, pausado, tranquilo, flemático. Una expresión como “guau” no se ajusta para nada al perfil del personaje, lo que es evidente. Esto tiene que ver directamente con el estándar de verosimilitud

propuesto por Chaume (2005a), porque está ligado con la información que el jugador tiene previamente y el conocimiento del universo de Batman que conoce. Como señala Kevin Conroy, actor de voz de la serie animada *Batman The Animated Series* (1992): “I’ve been doing the character now for twenty years. The audience knows him as well as I do. They would know in a second if I did something inauthentic, and they’d call me on it.” (Gamespot, 2012). Sin embargo, lo consideramos un error medio porque no dificulta la comprensión, ni afecta el desarrollo del juego.

Errores con impacto alto:

No se encontraron errores de adecuación cultural con un impacto alto.

Ficha 19

Error de sentido con impacto alto



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 4 – take 1	
Descripción	: “Sionis” ha atrapado al comisionado Loeb y piensa ejecutarlo.
Versión original	: What's this about, Sionis? Haven't I always come through to you?
Versión doblada	: ¿Qué es esto Sionis? ¿No he dado siempre la cara por ti?
Tipo de error	: Error de sentido
Impacto	: Alto

En la escena, “Sionis” ha atrapado al comisionado y piensa darle una lección. El error se genera a partir de una inadecuación en la traducción de la expresión “*come through to you*” que significa “cumplir contigo”. Esto produce un error de sentido, ya que en la versión traducida se emplea “dar la cara por”, que quiere decir responder por alguien, por lo general, ante terceros, lo que significaría que el comisionado hubiera reaccionado, dando apoyo, a un criminal frente a otras instancias de la ciudad (las autoridades, la prensa...), lo que resulta absurdo. En el texto original, la idea es que siempre se ha brindado apoyo o ayuda ilegal, pero de forma asolapada. Consideramos que este error de sentido tiene un impacto alto porque la escena pierde coherencia y sentido con la respuesta. El error es evidente y causa distracción en el jugador.

Ficha 20

Error de coherencia con impacto alto



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2		
Escena 13 – take 1		
Descripción	:	El Guasón está en la prisión de Blackgate, en una sesión de psicoanálisis con la doctora Harleen Quinzel.
Versión original	:	That sounds...delightful.
Versión doblada	:	Suena muy apetecible.
Tipo de error	:	Error de coherencia
Impacto	:	Alto

En esta escena, el Guasón está acostado (y amarrado) en una camilla, y la doctora Quinzel entra para hacerle un psicoanálisis. La escena está centrada en un monólogo del Guasón con algunas intervenciones de la doctora. En una de estas, ella le pide que comiencen a asociar palabras, como parte del psicoanálisis. El Guasón le contesta, con sarcasmo, que eso sería “*delightful*”, que podría traducirse como “encantador” o “maravilloso”. En la versión doblada, la opción tomada para el diálogo dice “apetecible”, que no es una elección que sea coherente con la escena y el diálogo hasta ese punto. Por otro lado, la entonación que se utiliza no es la adecuada, porque denota emoción, mientras que en el diálogo original muestra aburrimiento. Consideramos que este error tiene un impacto alto porque cambia la tonalidad de la escena y la forma en la que se entiende la relación entre los personajes. Esta relación será crucial para estructurar la trama de los juegos siguientes y es particularmente conocida en el universo del personaje, por lo que resultaba crucial realizar la escena con todos los matices y detalles necesarios.

Ficha 21

Error de adecuación al universo textual con impacto alto



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 43 – take 4	
Descripción	: Batman está regresando a la Baticueva al querer hablar con Alfred, Bane le contesta. Este ha entrado en la Baticueva y amenaza a Batman.
Versión original	: Come home. <u>Say your goodbyes</u> . Once you've had time to turn grief to anger then you'll be ready to face me. I have left enough life in him for some final words...if you hurry.
Versión doblada	: Vete a casa. <u>Despídete de todos</u> . Cuando hayas convertido el dolor en furia, estarás listo para enfrentarte a mí. Aún le queda suficiente vida para sus últimas palabras. Si te das prisa.
Tipo de error	: Adecuación al universo textual
Impacto	: Alto

En este caso retomamos uno de los ejemplos utilizados en el análisis de muestras del indicador 1 (ver 4.1.1 Resultados del indicador 1, errores de adecuación al universo textual, ejemplo 2), dado que no se encontraron muchos errores de este tipo. En este caso, consideramos que el impacto es alto porque en la versión en español se implica que Batman vive con más gente, podría entenderse incluso que tiene familia. Sin embargo, se sabe que una de las características principales del personaje, además de su orfandad, es su intención de trabajar siempre solo. Sabemos que el personaje ha asumido la tutela de algunos ayudantes, pero, en este primer juego que marca sus

orígenes, eso es imposible. Si tomamos en cuenta entonces que este error influye directamente en la percepción del personaje, en cuanto a su propia construcción, se justifica la consideración como un error con impacto alto, ya que es muy evidente y distrae al jugador.

Para explicar el impacto de estos errores retomamos lo que señala Roh en su tesis de maestría, cuando señala que: “*les fautes les plus graves étaient celles qui modifiaient le contenu des informations données au joueur, car celui-ci base justement ses actions sur ces informations*”. (Roh, 2011, p. 103). Así, estos errores se encontrarían entre los más graves en tanto, si bien es cierto no influyen necesariamente en las decisiones de los jugadores (dado que se dan en las escenas cinemáticas), sí modifican la percepción del jugador sobre el juego, la historia, o la forma en la que puede comprender la progresión y el porqué de las acciones que desarrolla y las decisiones que toma.

Errores con impacto crítico:

Ficha 22

Error de sentido con impacto crítico



(Captura de imagen referencial)

Ficha 1	
Escena 1– take 4	
Descripción	: Se ve en el monitor una conferencia de prensa, el alcalde de Gótica dice que han capturado Julian Gregory Day.
Versión original	: ... knowing that tonight, we put to rest one of Gotham's most heinous and relentless killers, Julian Gregory Day!
Versión doblada	: ... al saber que hoy, se dará muerte a uno de los asesinos más atroces e implacables de Ciudad Gótica: Julian Gregory Day.
Tipo de error	: Error de sentido
Impacto	: Crítico

Se trata de un error de sentido por una interpretación inadecuada de “put to rest”, que no significa “dar muerte”, sino “acabar con”. Vale decir, lo que se ve en la escena es que el alcalde de Gótica está informando que han terminado con la ola de crímenes de Day, no que lo van a ejecutar, como se menciona en la versión doblada.

Consideramos que este es un error que tiene un impacto crítico por lo alejado que se encuentra del sentido del texto original, y porque, es un error evidente en tanto se sabe que no hay ejecuciones en Gótica.

Ficha 23

Error de coherencia con impacto crítico



(Captura de imagen referencial)

Ficha 2	
Escena 15 – take 1	
Descripción	: Batman llega a la estación de policía a buscar información y se encuentra con Barbara Gordon.
Versión original	: Easy... I need access to the National Criminal Database.
Versión doblada	: Quieto... tengo que entrar a la base de datos federal de criminales.
Tipo de error	: Error de coherencia
Impacto	: Crítico

En este caso tomamos un error que en principio es de los más simples, para evidenciar como algunas veces, estas pequeñas fallas pueden convertirse en errores mayores. Así, en esta escena que analizamos anteriormente, tenemos un error crítico porque nada en la imagen, la historia o el universo de Batman justifica el uso de “quieto” en masculino. Esto produce una extraña sensación en el jugador. Si se trata de un jugador que no conoce el universo del juego, el error se hace muy evidente y queda la duda de si ha habido un problema con la traducción, o si hay algo que no ha visto bien, y se trata de un personaje masculino con rasgos femeninos. Si hablamos de un jugador que conoce el universo del juego, el error también es evidente y distrae la

atención, puesto que pone el foco en el error y ya no en la escena. Esto puede alertar también al jugador y hacer que esté atento a descubrir otros errores.

Ficha 24

Error de adecuación al universo textual con impacto crítico



(Captura de imagen referencial)

Ficha 3		
Escena 7 – take 4		
Descripción	:	Batman regresa a la Baticueva. Habla con Alfred mientras investiga a los asesinos mencionados por Killer Croc.
Versión original	:	His name is <u>Killer Croc</u> , and he's already behind bars.
Versión doblada	:	Su nombre es <u>Cocodrilo Asesino</u> . Y ya está en prisión.
Tipo de error	:	Adecuación al universo textual
Impacto	.	Crítico

En este caso, retomamos una ficha trabajada en el punto 4.1.1 (Resultados del indicador 1, error de adecuación al universo textual, ejemplo 1), ya que como mencionamos anteriormente, no se encontraron muchos errores de adecuación al universo textual. Consideramos que el error tiene un impacto crítico porque se utiliza una traducción para el nombre de un personaje que no existe previamente, aunque el personaje sí es conocido. Esto provoca que no se reconozca la nueva traducción, y que posiblemente no se acepte. Así, el error no solo se hace evidente, sino que además

distrae, en gran medida, al jugador, aunque no genere problemas de comprensión para la trama (ya que reconocemos al personaje al verlo).

Ficha 25

Error de sincronía de caracterización con impacto crítico



(Captura de imagen referencial)

Ficha 4	
Escena 13 – take 1	
Descripción	: Harleen Quinzel entra a la celda en la que el Guasón está amarrado a una camilla, para realizarle, por lo que parece, un examen psicológico.
Versión original	: Welcome to Blackgate. We're gonna do a quick psychiatric evaluation. Bad day, huh? Cops in this city...always beating on the sick and defenseless.
Versión doblada	: Bienvenido a Blackgate. Haremos un estudio psiquiátrico rápido. Mal día ¿eh? La policía. Siempre atacando a los indefensos.
Tipo de error	: Sincronía de caracterización
Impacto	: Crítico

En este caso, escogimos retomar una escena que explicamos también anteriormente, para evidenciar los errores de sincronía. Consideramos que este tipo de error siempre es crítico, porque siempre es evidente y siempre distrae. Más aún, en esta escena, en la que la actuación es crucial para entender la trama, puesto que casi no vemos los rostros de los personajes, y los diálogos tienen que ver más con monólogos psicológicos de autodescubrimiento que con la narración de una historia lineal. Así, lo

que Chaume denomina como “dramatización”, constituye el elemento principal de sentido en la escena, y, al no lograrse, impacta negativamente en el jugador.

De este modo, hemos visto que los errores críticos influyen de diferentes formas en la percepción del juego del jugador, en los que hemos visto que no se respetan diferentes estándares de calidad, como los propuso Chaume (2005a), como el de verosimilitud, cuando la información presente en la traducción no se corresponde con la realidad del universo de Batman, o el de coherencia, cuando se hace referencia a un personaje femenino con adjetivos masculinos. Estos errores son tan evidentes que dificultan la jugabilidad, en tanto el jugador pierde la concentración. Como señala Crosignani:

One out-of-context expression in a script of half-a-million words can make a crucial difference...That is why localizers must never lose sight of the entire scene, paying particular attention to context, the rhythm of narration, shades of meaning in dialogue and every other minuscule, seemingly insignificant element that might break the spell. (Crosignani et al, 2008, pp. 39-40, citado por Mangiron y O’Hagan, 2013, p. 211)

El “efecto realidad”, del que también hablaba Chaume (2005b) resulta entonces el elemento esencial para determinar una correcta, adecuada o interesante experiencia de juego. En los casos que hemos visto, para estos errores con impacto crítico, entendemos que este efecto se pierde por completo, y eso es lo que justifica el nivel de impacto determinado.

Para concluir este apartado entonces, y para comprobar el uso de nuestro instrumento de evaluación de calidad, diremos que el indicador 2: porcentaje de errores según el impacto nos permite identificar cuáles han sido los errores que han afectado más al doblaje. Para estas consideraciones, se tomaron los criterios establecidos en la

rúbrica de evaluación de impacto, en función, sobre todo, del nivel de distracción que los errores podrían tener en el jugador aplicando las fórmulas antes mencionadas, tenemos los siguientes resultados:

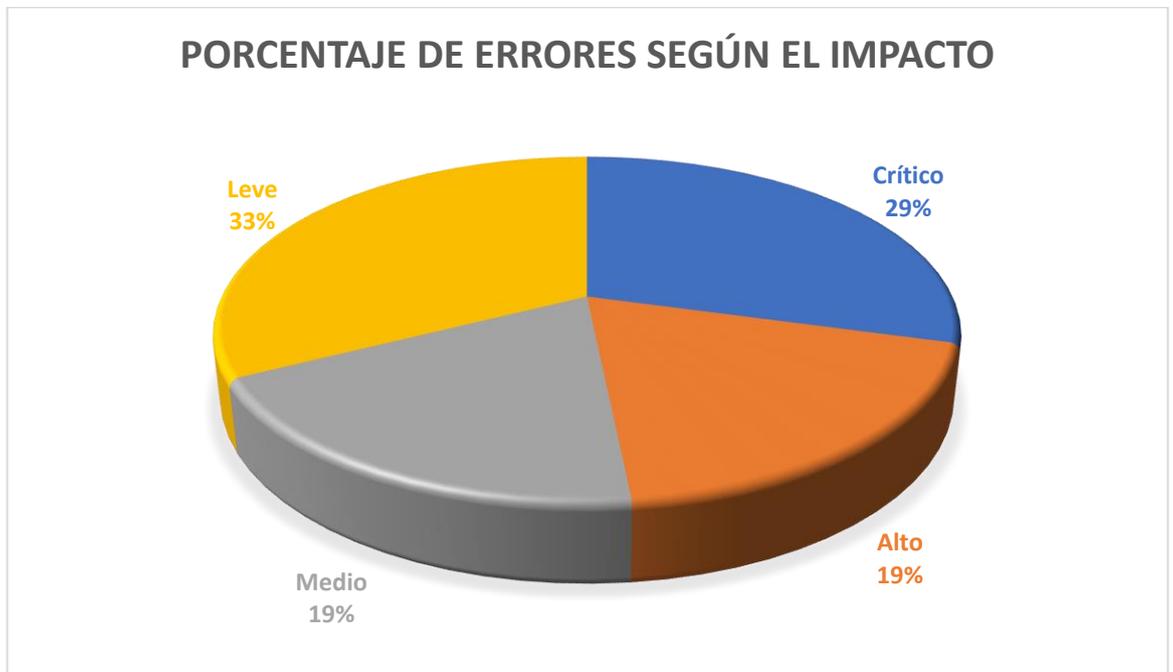


Figura 8. Porcentaje de errores según el impacto

4.2 Análisis de resultados

Los resultados obtenidos son consistentes con una evaluación de calidad sistemática, como revisamos con el modelo de LISA, que establece criterios de aceptabilidad de errores, como el de la norma SAE J2450, que determina una puntuación numérica para representar la calidad de la traducción.

Ahora bien, como señala Parra, si bien el concepto de calidad puede estar ya relativamente definido y puede haber cierto consenso alrededor de este (sobre todo en el ámbito industrial y de servicios), el concepto de evaluación de la calidad en traducción es “una noción relativa y en parte subjetiva” (Parra, 2006, p. 4), ya que depende de varios factores como los criterios del cliente y del evaluador, la función o el

destinatario. Como señala también Nord (1995), la función no se define realmente sino hasta que el texto meta llega a manos de los destinatarios, quienes son finalmente quienes asignan esta función. Por ende, el concepto de calidad es difícil de cernir con precisión. Así, hemos intentado centrarlo y definir la calidad según indicadores de frecuencia de errores y del impacto del error que hemos propuesto en el instrumento de evaluación ALPHA.

De este modo, hemos encontrado que la calidad del videojuego se ha visto afectada desde dos flancos: la cantidad de errores cometidos (frecuencia de los errores) y la influencia (impacto de los errores) que estos han tenido, no solo en el texto y en la traducción, sino también en el jugador. Así, hemos podido establecer que la calidad del doblaje es baja, tomando en cuenta que el número de errores cometidos es muy alto (superior al umbral establecido de 25 %), y que el impacto que los errores supera lo que consideramos admisible para el doblaje (errores críticos y altos que superan el 15 % del total de errores encontrados).

Hemos visto que, de los estándares propuestos por Chaume (2005a), solo se ha respetado realmente el estándar relativo al ajuste, en tanto no hemos detectado ningún error de isocronía, sincronía cinésica o de sincronía labial. Ahora bien, hemos encontrado un alto porcentaje de errores de sentido (fidelidad), seguido por los errores de coherencia (coherencia) y los errores de sincronía de caracterización (dramatización). Sin embargo, y contrario a lo que se pudiera pensar en un inicio, los errores de sentido en la traducción no son necesariamente los más graves. Hemos visto que los errores de sincronía de caracterización son los que tienen un mayor impacto, al ser considerados como errores críticos, mientras que los errores de traducción tienen un impacto variable. Esto se produce porque un error de sincronía trae inmediatamente al jugador a la realidad y evidencia la artificialidad del doblaje. Hemos visto también que los errores de

adecuación al universo textual, aunque son pocos, suelen tener un impacto considerable, puesto que influyen directamente en la percepción de la historia del videojuego y en el universo preconcebido que los jugadores tienen del universo en cuestión.

El análisis de los criterios y resultados establecidos arroja entonces que la calidad del doblaje del videojuego es baja, debido tanto a la cantidad de errores encontrados como al impacto que estos han tenido en el doblaje.

Consideramos que se verifican las conclusiones a las que llega Hernández (2015) en lo relativo al conocimiento cultural que debe tener el traductor para poder adaptar el producto. Queda claro, luego de revisar el impacto de los errores, que los casos de adecuación al universo textual pueden resolverse si el traductor domina el universo del tema que está traduciendo, en este caso, el universo de Batman. Esto implica no solo el manejo del personaje en los videojuegos (recordemos que este título es la tercera entrega de la saga, al margen de situarse en un tiempo anterior a sus predecesores), sino también conocer su recorrido por el mundo de los cómics.

Otro detalle que podemos destacar, y como también lo señaló Roh en las conclusiones de su investigación, los errores que tienen mayor impacto son aquellos que afectan, de una u otra forma, a la experiencia del jugador. Si bien Roh se enfoca más en el texto que guía al jugador a través del juego (por ejemplo, el texto que corresponde a las instrucciones), el análisis de la experiencia de juego es también válido en nuestro caso, ya que el elemento narrativo es esencial para lograr la inmersión. Como hemos visto, estos errores de traducción pueden ser de diferentes tipos, y el impacto que cada uno tiene en la experiencia de juego debe ser analizado en cada caso.

Con los resultados obtenidos y luego del análisis realizado, podemos arriesgarnos a decir que el modelo de análisis que hemos aplicado en la presente

investigación podría aplicarse a otros casos de juegos que tengan las mismas características, es decir, juegos de aventura en tercera (o primera) persona que tengan una importante presencia de componentes cinemáticos para la narración de la historia.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación, exponemos las conclusiones que se derivan de nuestra investigación, para luego realizar algunas recomendaciones para aplicaciones a otro tipo de videojuegos y para investigaciones posteriores.

1. Nuestro primer objetivo específico era proponer un indicador para determinar la frecuencia de errores que afectan la calidad del doblaje del videojuego Batman: Arkham Origins. Este objetivo se cumplió con el diseño y aplicación de un indicador que nos permitió establecer los tipos de errores que se producen en la traducción para el doblaje y clasificarlos para poder realizar una evaluación de la calidad sobre la base de la frecuencia de los errores, expresada en un valor numérico de porcentaje. Esto nos permitió establecer un nivel de calidad bajo del doblaje, dado que hay una alta frecuencia de errores (superior al umbral establecido de 25 %). Vimos que los errores que tuvieron mayor frecuencia fueron los errores de sentido (51 %) y los errores de coherencia (21 %).
2. El segundo objetivo específico era proponer un indicador para determinar el impacto de los errores en la calidad del doblaje del videojuego Batman: Arkham Origins. Sobre esto, el objetivo se cumplió con la propuesta siguiente:

Este indicador nos permitió evaluar los errores según el impacto que tienen en el doblaje, y establecer escalas de valor (leve, medio, alto, crítico) que pueden ser establecidas a su vez sobre la base de criterios de evaluación (rúbrica de evaluación) y valores porcentuales. Esto nos permitió finalmente establecer que el doblaje tiene un nivel calidad bajo pues se excede el umbral establecido de 15 % de errores que tienen un impacto alto y crítico.

Se pudo identificar que los errores según el impacto con mayor frecuencia fueron: errores con impacto leve (33 %), errores con impacto, errores con impacto crítico (29 %), errores con impacto alto (16 %) y errores con impacto medio (16 %).

3. Nuestro objetivo general era diseñar un instrumento que nos permitiera determinar la calidad del doblaje al español latino del videojuego Batman: Arkham Origins. Consideramos que hemos cumplido con este objetivo, ya que hemos sido capaces de, luego de un análisis minucioso de las escenas que conforman la muestra, determinar el nivel de calidad del doblaje sobre la base de los criterios propuesto.

Según el indicador 1, vemos que la calidad del doblaje es baja, con un resultado de 25.35 %, que supera ligeramente el umbral de 25 %.

Según el indicador 2, la calidad del doblaje es baja ya que los resultados del porcentaje de errores según el impacto arrojan un resultado de errores críticos de 29 % y errores altos de 19 %. Esto da un resultado combinado de 48 %, que supera por mucho el umbral establecido de 15 % del porcentaje de errores según el impacto.

Nuestra investigación se centró en un videojuego de aventura, con un alto componente cinemático como hilo conductor de la narración y centrado en un personaje famoso del mundo de los cómics. Estas características crean un entorno particular para el análisis, puesto que hay determinados detalles que podrían no utilizarse, por ejemplo, en juegos que creen universos nuevos. Aun así, consideramos que el análisis aquí realizado y el instrumento diseñado pueden ayudar a evaluar la calidad de otros títulos. Sin embargo, consideramos que deben hacerse los ajustes necesarios para los nuevos títulos analizados.

Nuestra investigación se enfocó también en evaluar la calidad sobre la base de los errores encontrados, pero no fue materia de esta investigación profundizar en dichos errores, o en los motivos por los que se produjeron. Consideramos que un futuro trabajo podría orientarse a este aspecto, y tratar con mayor detenimiento las razones que hay detrás del resultado del trabajo de los localizadores.

Por otro lado, el enfoque que tuvimos para el diseño del instrumento fue establecido sobre la base del control de calidad del doblaje, es decir, una evaluación del producto una vez terminado. Sería interesante, para complementar este análisis, realizar una investigación que busque diseñar un instrumento que permita el aseguramiento de la calidad del doblaje, vale decir, incidir en el proceso del doblaje para evitar detalles como los que hemos analizado en el presente trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, núm. 14, pp. 159-179. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/39499381_Breve_historia_de_los_videojuegos
- Bernal Merino, M. (2002). *La traducción audiovisual*. Universidad de Alicante. España.
- Bernal Merino, M. (2006). On the translation of video games. *Jostrans The Journal of Specialized Translation*. Recuperado el 11 de junio de 2016 de http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- Bernal-Merino, M. (2013). Creativity in the translation of video games. *Estudis literaris*, XIII, 57–70. Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/download/4068/3710>
- Bernal-Merino, M. (2014). *Translation and Localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge. Reino Unido.
- AlexCD. (10 de septiembre de 2014). Que sí, Forges, que los videojuegos son productos culturales. *Vida Extra*. Recuperado de: [//goo.gl/6zi1MO](http://goo.gl/6zi1MO)
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción* (1era ed.) Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A). Madrid, España.
- Chaume, F. (2005a). Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual. *Puentes* N° 6, pp. 5-12. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/274636900_Frederic_Chaume_-_Los_estandares_de_calidad_y_la_recepcion_de_la_traducccion_audiovisual_Puentes_6_2005_pp_5-12
- Chaume, F. (2005b). Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje. *Trasvases Culturales: literatura, cine, traducción* (4), pp. 145-153. Recuperado de: <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/10540/Chaume.%20F..PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Chaume, F. (2013). Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje. *Trasvases Culturales*, 4, 145–153. Recuperado de <https://addi.ehu.es/bitstream/10810/10540/1/Chaume.%20F.PDF>
- Dietz, F. (2007). “How difficult can that be?” – the work of computer and video game localization. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a4.pdf>
- Doblajes.com. (consultado el 20 de agosto de 2019). En [doblajes.com](http://www.doblajes.com). Doblajes: tipos de doblaje. Recuperado de <http://www.doblajes.com/tipos-de-doblaje/>

- Emi75 (2016). Cual o cuales son los mejores videojuegos con los mejores doblajes según vosotros? 3D Juegos. Recuperado de:
<https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/41396563/0/cual-o-cuales-son-los-mejores-videojuegos-con-los-mejores-doblajes-segun-vosotros/>
- Enlunadebabel (27 de abril de 2015). Traducir películas de animación. Recuperado de
<http://enlunadebabel.com/2015/04/27/traducir-peliculas-de-animacion/>
- Fernández de Bobadilla, V. (10 de julio de 2014). Videojuegos y cultura, mundos separados (pero no enfrentados). La vida alrededor. Recuperado de:
<https://goo.gl/VliYck>
- Gamespot (24 de mayo de 2012). *Voice Talent: Batman Arkham City Behind the Scenes Video*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PnkcZF34SE0>
- García Arellano, H. (2016). Propuesta de indicadores de calidad del servicio al cliente en una empresa manufacturera de productos de transmisión de potencia. Tesis de maestría. Instituto Politécnico Nacional. Ciudad de México, México.
- Gómez Piñeiro, F. (2008). Aspectos básicos de la calidad y de la gestión por procesos. ISSN 1697-3070. Recuperado de:
<http://www.ingeba.org/lurralde/lurranet/lur31/31gomez/31gomez.htm>
- González Sánchez, J. L. (2010). Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos (Tesis doctoral). Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=20914>
- GroupM y Jeuxvidéos.fr (2012). Next Level 2. [Presentación]. Extraído de:
<http://www.lefigaro.fr/assets/pdf/observatoire-jeu-video.pdf>
- Hernández Rodríguez, S. (2015). Una aproximación aplicada del TQA-III: análisis y evaluación de la calidad del doblaje del DVD de Aladdín (1992) al español de España y al francés de Francia (Tesis de grado) Soria, Universidad de Valladolid.
- Hurtado, A. (2011). Traducción y traductología: Introducción a la traductología. Madrid: Cátedra.
- KLAMITY G (13 de noviembre de 2014). Breve historia del doblaje [Youtube]. Recuperado de <https://goo.gl/EI1mG6>
- Kuo, S.-Y. (2014). Quality in Subtitling, Theory and Professional Reality (Tesis doctoral) Imperial College of London. Recuperado de:
<https://spiral.imperial.ac.uk/bitstream/10044/1/24171/1/Kuo-SzuYu-2014-PhD-Thesis.pdf>
- Mallo Lapuerta, A. M. (2016). Audiovisual translation: the challenge of dubbing a world classic. Entre culturas 719–731. Recuperado de
<http://www.entreculturas.uma.es/n7yn8pdf/articulo33.pdf>

- Mangiron, C y O'Hagan, M. (2011). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Recuperado de: <https://www.jbe-platform.com/content/books/9789027271860>
- Mayoral, R. (2001). Aspectos epistemológicos de la traducción. Castellón de la Plana: publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Mejías, L. (2017). El doblaje en los videojuegos. Material de curso del Experto en localización de videojuegos – ISTRAD.
- Mejías, L. (2019). La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura. Tesis doctoral. Universitat Jaume I, Castellón de la Plana, España.
- Méndez González, R. (2015a). Doblaje y videojuegos: la incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio. Universidad de Alicante Servicio de Publicaciones. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmctm953>
- Méndez González, R. (2015b). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *adComunica*, 0(9), 77–95. Recuperado de <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/246>
- Muñoz Sánchez, P. (2007a). Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: https://www.academia.edu/3277243/Investigar_en_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos_una_realidad_presente_y_una_apuesta_de_futuro
- Muñoz Sánchez, P. (2007b). Manual de traducción de videojuegos. El fascinante mundo del Romhacking. Sayans Traductions.
- O'Hagan, M. (noviembre 2007). Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience. Recuperado de: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>
- Oliver González, A. (2008). Gestión de proyectos de traducción. FUOC • XP08/B0240/00285. Universidad Oberta de Catalunya, España. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Antoni_Oliver2/publication/43668203_Gestion_de_proyectos_de_traduccion/links/0046353b430e895e31000000/Gestion-de-proyectos-de-traduccion.pdf
- Parker, L. (2017). América Latina es el mercado de más rápido crecimiento para los videojuegos. *The New York Times* (en español). Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2017/10/09/brasil-game-show-bgs-videojuegos-convencion/>

- Parra Galiano, S. (2006). La revisión y otros procedimientos para el aseguramiento de la calidad de la traducción en el ámbito profesional. *Turjuman. (Revue de traduction et d'interprétation – Journal of Translation Studies)*, Volumen 15, nº 2, octubre 2006: 11-48. ISSN: 1113-1292. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/7369>
- Pérez Fernández, L. (2010). La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga, España.
- Programme for quality management in translation 22 quality actions. European commission directorate-general for translation§ (2009)
- Pym, Anthony (2012). Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario. Tarragona.
- Roh, F. (2011). Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (l'exemple de *The Elder Scrolls : IV Oblivion*). Recuperado de: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:17295>
- Sajna, M. (2013). Translation of video games and films – a comparative analysis of selected technical problems. *Homo Ludens*, 1(5)/2013, . Recuperado de: <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-9fdd5d02-7fe6-4424-940a-5d511b78d747>
- Sánchez, J. (2005). El español en América. Actas del IV Congreso Internacional de “El Español de América”, Tordesillas, Valladolid, España. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Miguel_Figueroa_Saavedra/publication/258033476_El_espanol_en_la_frontera_interaccion_comunicativa_y_contacto_hispano-nahuatl_a_traves_del_vocabulario_bilingue_1555_de_Alonso_de_Molina/links/0deec5279e36d8a2c9000000/El-espanol-en-la-frontera-interaccion-comunicativa-y-contacto-hispano-nahuatl-a-traves-del-vocabulario-bilinguee-1555-de-Alonso-de-Molina.pdf
- Santamaría, L. (2017). Multimodalidad, diálogos y traducción audiovisual. “Multimodalidad, diálogos y doblaje”. *Nuevas vías de investigación, Interlingua*, 163. Granada: Editorial Comares, pp. 39-48. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/323603560_Multimodalidad_dialogos_y_doblaje
- Santillana, C. (26 de noviembre de 2014). El doblaje en los videojuegos. Caso *Sunset Overdrive*. Recuperado de <http://www.gamestribune.com/opinion/el-doblaje-en-los-videojuegos-caso-sunset-overdrive/>
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista Tradumática* (01). Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n1/15787559n1a4scholand.pdf>

- Sheff, D. (1999). *Game over press start to continue: How Nintendo conquered the world*. Cyberactive Media Group. Estados Unidos.
- Soriano, D. (2014). 10 Doblajes desastrosos en castellano. IGN España. Recuperado de: <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/41396563/0/cual-o-cuales-son-los-mejores-videojuegos-con-los-mejores-doblajes-segun-vosotros/>
- Southern, M. (2001). *The Cultural Study of Games: More Than Just Games*. Recuperado de <http://goo.gl/dNlw7X>
- Turnes, Y. (2012). *Doblaje de videojuegos: Un breve análisis de este controvertido arte*. Recuperado de <http://blog.doblajevideojuegos.es/2012/11/doblaje-de-videojuegos-un-breve-analisis-de-este-controvertido-arte/>
- Usul (2013). *Chronique vidéo Chronique: Le doublage*. Recuperado de <http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video/00000345/3615-usul-le-doublage-00116143.htm>
- Van Ettinger, S. (2014). *Translating video games. The localization of Uncharted: Drake's Fortune*. (Tesis de maestría). Universiteit Utrecht.
- Vargas Cordero, Zoila R. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Pp. 155-165. ISSN: 0379-7082
- Vásquez Rodríguez, A. (2014). *El Error de Traducción en La Localización de Videojuegos: El Caso de Breath of Fire: Dragon Quarter* (Tesis de fin de máster) Universidad de Valencia.
- Video Game History Timeline (2016). Recuperado el 9 de Julio de 2016 de The Strong: National Museum of Play, <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>
- Villafaña Figueroa, R. (2018). *Calidad total. Conceptos básicos sobre calidad total*. Recuperado de: <http://inn-edu.com/Calidad/CalidadTotal.pdf>
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2014). *The Routledge companion to video game studies*. Routledge. Reino Unido.
- Yugita (24 de septiembre de 2009). *El doblaje al español en los videojuegos. ¿Acierto o error?* Recuperado de <http://www.3djuegos.com/foros/tema/1240651/0/el-doblaje-al-espanol-en-los-videojuegos-acierto-o-error/>
- Zebtal. (2012). *Le doublage de jeu vidéo, un métier bien peu connu sous nos latitudes*. Recuperado de: <http://www.culture-games.com/a-la-decouverte-de/le-doublage-de-jeu-video-un-metier-bien-peu-connu-sous-nos-latitudes>

ANEXOS

1. Anexo A: declaración de autenticidad
2. Anexo C: matriz de consistencia
3. Anexo D: formato de instrumentos utilizados
4. Anexo F: formato del instrumento ALPHA
5. Anexo G: validación de expertos