

La influencia de la evolución de la tecnología en los aspectos traductológicos de la localización de videojuegos

Alicia Casado Valenzuela
Universidad de Almería
aliciacv@ual.es

Fecha de recepción: 09.07.2018

Fecha de aceptación: 30.10.2018

Resumen: El objetivo de este trabajo es estudiar mediante las técnicas de la lingüística de corpus la manera en la que la evolución de la tecnología en el campo de los videojuegos ha afectado a la localización de videojuegos. Dicha localización consiste en la traducción y adaptación de todo el contenido lingüístico-cultural de un videojuego, incluyendo el texto pero también cuestiones como la adaptación y paratraducción de imágenes o el subtítulo y doblaje de vídeos, las cuales presentan interesantes retos de carácter semiótico y narrativo y se ven enormemente beneficiadas con el avance en las técnicas y herramientas de traducción audiovisual y localización en general. Para descubrir qué cambios significativos han creado estos avances con respecto a la localización de videojuegos y su efecto en el texto meta, se ha creado un corpus contrastivo comparable con todo el texto y las imágenes extraídos manualmente de dos videojuegos localizados desde el japonés hacia el inglés y el español (Pokémon Zafiro y Pokémon Zafiro Alfa). Dicho corpus se ha analizado posteriormente mediante el software de análisis de datos cualitativos y cuantitativos MAXQDA. Con esto se ha observado la manera en la que dicha evolución ha afectado a los textos meta, haciendo hincapié en diversos aspectos. Este enfoque de lingüística de corpus aplicado a la localización de videojuegos en el par de lenguas de traducción de japonés a español es muy novedoso, no cuenta con antecedentes y permite a la vez sentar la base para en futuras investigaciones poder llegar a la creación de un modelo de análisis de calidad para la localización de videojuegos, algo necesario debido a la creciente necesidad que la industria del videojuego tiene de crear productos de calidad e impecablemente localizados, que se ajusten a las demandas de los consumidores.

Palabras clave: traducción, localización, videojuegos, japonés, español, tecnología.

The influence of technology in the traductological aspects of video game localisation

Abstract: The objective of this work is to study how the evolution of the technology has affected video game localization through corpus linguistics. Video game

localization consists in the translation and adaptation of all the linguistic and cultural content of a video game, including the text but also the adaptation and paratranslation of images and the subtitling and dubbing of in-game videos, which entail interesting semiotic and narrative challenges and that benefit enormously from the advance of the newest audio-visual translation and localization techniques and tools. A parallel corpus with the text and images extracted manually from two Japanese video games localized into English and Spanish (Pokémon Sapphire and Pokémon Alpha Sapphire) has been built to know which changes these advances have created regarding the localization of the video games and the effects on the target text. That corpus has been analyzed using the software of qualitative and quantitative data analysis MAXQDA. Thanks to this, the way in which the abovementioned evolution has affected the target texts has been observed and interesting conclusions have been reached. This approach of using corpora applied to video game localization in the pair of languages Japanese/Spanish is innovative and permits to lay the foundations for creating a video game localization QA model in future pieces of research, which is necessary for creating localized video games that accomplish the high standards of the users..

Key words: translation, localization, video games, Japanese, Spanish, technology.

Sumario: 1. Introducción. 2. Hipótesis y objetivos. 3. La localización de videojuegos y la tecnología. 4. Metodología. 4.1. Pokémon Zafiro (2000) y Pokémon Zafiro Alfa (2014). 4.2. Métodos. 5. Resultados. 5.1. Problemas de espacio. 5.2. Caracteres. 5.3. Variables. 5.4. Recapitulación. 6. Conclusiones.

1. Introducción

El avance de la tecnología ha repercutido enormemente en la industria de la localización de videojuegos, ofreciendo soluciones mejores a problemas tales como las limitaciones de espacio, lo que permite un gran avance en la calidad final de los textos traducidos. Pero aún queda por explorar cuáles son específicamente las mejoras llevadas a cabo y cómo afectan a los textos meta de los videojuegos. Esto será estudiado con detalle en el presente trabajo.

2. Hipótesis y objetivos

En este artículo se explorará cómo los avances tecnológicos afectan a la calidad de la traducción de los videojuegos.

La hipótesis del trabajo es que la evolución técnica de los videojuegos afecta a sus textos meta, y por lo tanto el objetivo del artículo es observar qué diferencias implica la evolución de la tecnología en los textos meta.

3. La localización de videojuegos y la tecnología

Los videojuegos pueden definirse como “computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform, such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment” (Frasca 2001: 4, citado en Mangiron 2007: 307).

Los videojuegos llegan normalmente traducidos a la lengua del país cuyo mercado los va a recibir. Para conseguir eso primero pasan por varios procesos. Uno de ellos es la internacionalización, que consiste en “the process of making a specification or product ready for the international market, specifically through the design of features and code is commonly referred to as internationalization, also globalization” (Microsoft corporation 1994: 2, citado en Scholand 2002: 4).

Después de la internacionalización llega el proceso más importante, la localización del videojuego, que incluye su traducción. La localización es por lo tanto “the process of modifying a product so that it is readily accepted in a different country, culture, or region of a world” (Microsoft 1993: 5, citado en Scholand 2002: 5). Pero el proceso de localización no se encuentra exento de problemas. Dos de los mayores problemas que podemos encontrar son los textos fragmentados y las variables dado que en muchas ocasiones se encuentran textos desprovistos de sus contextos a la hora de traducir o textos plagados de símbolos extraños que reemplazan a sustantivos o números entre otras posibilidades (Bernal Merino: 2007). Otros posibles problemas son la falta de cohesión tecnológica y las restricciones de caracteres (Loureiro Pernas: 2007). Por otra parte podemos encontrar también que la tecnología en los videojuegos ha experimentado un auge sin precedentes en los últimos tiempos mediante la inclusión de mejores gráficos, juego online y mayores capacidades de almacenamiento (Sato-Rossberg: 2012).

Además de estos problemas, existen otros que pueden surgir al partir de un videojuego creado en lengua japonesa, idioma en el que se crean la mayoría de los videojuegos actualmente, seguido de la lengua inglesa:

It is necessary to allow for special and extended characters, and for the conversion from languages which use double-byte character encoding, such as Japanese, to single byte characters, such as English. Even when translating from English into Romance languages, text boxes should be designed so that they will be expandable, as Romance languages usually take up more space than English, in order to avoid truncations. Chandler (2005: 9) states that ideally an extra space allocation of 30% should be made for all localised versions of a game.

Another way to overcome the strict space limitations present in a game's user interface, particularly in menu and battle screens, consists of using scrollable windows, which can stretch either horizontally or vertically. This allows the use of longer strings of text in the localised versions, without having to resort to the use of abbreviations or having to omit important elements of information (Mangiron 2007, 308).

Como hemos podido observar, la localización de videojuegos y la tecnología son dos temas íntimamente relacionados e imposibles de separar, de ahí la importancia de estudiarlos de manera conjunta.

4. Metodología

En esta sección veremos los objetos de estudio seleccionados y la manera en la que se realizó el estudio.

4.1 *Pokémon Zafiro (2002) y Pokémon Zafiro Alfa (2014)*

Los videojuegos *Pokémon Zafiro (2002)* y *Pokémon Zafiro Alfa (2014)* fueron seleccionados para el estudio debido a sus características ideales al tratarse el segundo de un *remake* del primero, lo cual permite observar perfectamente los efectos de la evolución de la tecnología en el texto meta de ambos. En concreto, el primero fue lanzado en el año 2002 para la consola *Game Boy Advanced*. Tras esto, su *remake* fue lanzado en el año 2014 para la consola *Nintendo 3DS* e incluyó contenido nuevo y juego online. El avance tecnológico aparejado al cambio de consola conllevó diversas mejoras y posibilidades técnicas. Por ejemplo, las limitaciones de caracteres eran un grave problema en *Pokémon Zafiro*. En este trabajo se estudiará si estos avances de la tecnología han afectado al texto meta, por ejemplo, permitiendo que haya menos problemas de limitaciones de caracteres.

4.2 *Métodos*

Se ha creado un corpus paralelo contrastivo usando los textos y las imágenes de los videojuegos *Pokémon Zafiro (2002)* y *Pokémon Zafiro Alfa (2014)* en japonés, inglés y español. El corpus se ha analizado con el software de análisis de datos cualitativos y cuantitativos MAXQDA. Se han tenido en cuenta diversos aspectos: problemas de espacio, caracteres y variables. La selección de estos aspectos se ha realizado teniendo en cuenta como base las obras de Jiménez Crespo (2008) y Muñoz Sánchez (2007). El corpus recogió tanto el texto como las imágenes encontrados a lo largo de todo el juego. Para recoger los datos se usó un ordenador, una cámara de fotos y las consolas *Game Boy Advance* y *Nintendo 3DS*. El corpus se dividió en diversas secciones. Las seis principales son:

- Datos de *Pokémon Zafiro* (2002) en japonés.
- Datos de *Pokémon Zafiro* (2002) en inglés.
- Datos de *Pokémon Zafiro* (2002) en japonés.
- Datos de *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en japonés.
- Datos de *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en inglés.
- Datos de *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en español.

Como comentábamos, tras esto se procedió al análisis del corpus mediante MAXQDA, lo cual conllevó a los resultados que se exponen a continuación.

5. Resultados

En esta sección se estudiarán y comentarán los distintos aspectos técnicos encontrados que han afectado al texto meta.

5.1 Problemas de espacio

Aunque fuera de esperar que con la evolución de la tecnología ya no existieran problemas de espacio se ha encontrado que siguen existiendo, aunque en menor medida que en los videojuegos antiguos debido también al mayor espacio de la pantalla. En total se encontraron 35 problemas de espacio en *Pokémon Zafiro* en contraposición a dos en *Pokémon Zafiro Alfa*. Estos se encontraron tanto en los nombres de algunos ataques y en los cuadros de estadísticas de los Pokémon (donde se siguen encontrando limitaciones en *Pokémon Zafiro Alfa*) como en el nombre de algunos objetos o personajes como por ejemplo “Prof. Abedul” (*Pokémon Zafiro*, 2002).

5.2 Caracteres

En *Pokémon Zafiro* en japonés nos permitían escribir tanto con silabario japonés como con silabario occidental, mientras que en las versiones europeas el silabario japonés desaparece. Este silabario occidental sirve para países que hablen inglés, pero no tiene por ejemplo la ñ para que sirviera para España. Después en *Pokémon Zafiro* en inglés aparece un abecedario bastante básico, que se ha transmitido tal cual a *Pokémon Zafiro* en español, donde por lo tanto falta la letra ñ. Esto sin embargo se ha solucionado en *Pokémon Zafiro Alfa*, el cual ofrece la posibilidad de escribir en japonés, inglés y español de manera correcta y ha tenido mucho más en cuenta los países a los que iba a estar destinado el videojuego con respecto a *Pokémon Zafiro*. En este sentido, mientras que

en *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés después de la letra l aparecían dos puntos, en la versión inglesa aparece un hueco entre dicha letra y los dos puntos, hueco que finalmente en la versión española es rellenado por la letra ñ. Llama también la atención de la versión española la presencia de la ç o de la letra u con *umlaut*, lo que indica que posiblemente se haya diseñado este teclado virtual teniendo en cuenta también otros mercados como el alemán o el francés, para luego poner el mismo teclado en todas las versiones europeas excepto la anglosajona.

5.3 Variables

Se ha encontrado que en *Pokémon Zafiro* las variables suponían cierto problema que se solucionaba de manera algo rudimentaria mediante el uso de estructuras como la palabra “hay” seguida del número de objetos o mediante la adición de “(s)” al final del sustantivo al que se hacía referencia debido a que podía acompañar a una cantidad de objetos singular o plural, mientras que en *Pokémon Zafiro Alfa* esto se ha solucionado de manera más natural jugando más con las distintas posibilidades que ofrecen las variables y mediante el uso de sustantivos colectivos que eviten especificar en demasía la cantidad de objetos.

5.4 Recapitulación

Es posible afirmar que la hipótesis del trabajo se confirma: la evolución de la tecnología afecta al texto meta. Además, se han encontrado que aunque esta evolución haya sido positiva en general, aún existen algunos aspectos que hay que limar tales como los problemas de espacio. En conclusión, es posible afirmar que los textos traducidos de la versión del videojuego del año 2014 son mejores técnicamente hablando porque cumplen mejor con las convenciones de este género y presentan menos problemas de espacio que la versión anterior.

6. Conclusiones

Aunque la tecnología haya experimentado una gran evolución, todavía quedan muchos retos por cumplir. Todavía existen limitaciones de espacio, y por lo tanto los videojuegos todavía pierden algunos matices y no explotan todo su potencial. Se hace necesaria mayor investigación para idear mejores formas de solventar esta situación. En este sentido, futuras investigaciones podrían estudiar cómo diseñar un modelo de análisis de calidad de localización de videojuegos que se aplicara tras obtener la primera versión localizada de un videojuego para así poder mejorar su calidad final.

Referencias bibliográficas

- BERNAL MERINO, M. A. (2007). What's in a 'Game'?. *Localisation Focus The International Journal of Localisation*, 6 (1), 29-38.
- JIMÉNEZ CRESPO, M. A. (2008). *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web comparativo*. Granada: Universidad de Granada.
- LOUREIRO PERNAS, M. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5.
- MANGIRON, C., O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6.
- MANGIRON, C. (2007). Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives*, 14 (4), 306-323.
- MUÑOZ SÁNCHEZ, P. (2007). *Manual de traducción de videojuegos: el fascinante mundo del romhacking*. Granada: Sayanstraductions.
- O'HAGAN, M., MANGIRON, C. (2004). Games localization: when Arigato gets lost in translation. *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*, 57-62.
- Pokémon Zafiro* [Videojuego] (Nintendo, 2002)
- Pokémon Zafiro Alfa* [Videojuego] (Nintendo, 2014)
- SATO-ROSSBERG, N., WAKABAYASHI, J. (2012). *Translation and translation studies in the Japanese context*. Londres: A&C Black.
- SCHOLAND, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica*, 1.
- VENUTI, L. (1995). *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. Londres: Routledge.
- YAHIRO, S. (2005). *Video Game Kaisetsu Joron: Assemblage*. Tokio: Gendaishoten.

