



# Una perspectiva diacrónica del doblaje en videojuegos: evolución de la práctica profesional

## A diachronic perspective of dubbing in video games: the evolution of the professional practice

LAURA MEJÍAS-CLIMENT

Universitat Jaume I. Facultat de Ciències Humanes i Socials. Departament de Traducció i Comunicació. Avda. Vicent Sos Baynat, s/n. 12071, Castelló de la Plana, España.

Dirección de correo electrónico: [lmejias@uji.es](mailto:lmejias@uji.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2933-7195>

Recibido: 9/10/2020. Aceptado: 18/3/2021.

Cómo citar: Mejías-Climent, Laura, «Una perspectiva diacrónica del doblaje de videojuegos: evolución de la práctica profesional», *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 24 (2022), pp. 157-190.

DOI: <https://doi.org/10.24197/her.24.2022.157-190>

**Resumen:** La consolidada práctica del doblaje cinematográfico alcanza ya las nueve décadas y su evolución se ha analizado previamente, aunque no solamente se doblan películas: los videojuegos representan el ejemplo más complejo de producto audiovisual y también incorporaron el doblaje para ampliar las opciones de consumo. Aun siendo mucho más reciente en productos interactivos, algunos aspectos del doblaje se han adaptado a la idiosincrasia y evolución de los videojuegos, y su desarrollo ha sido más veloz, dadas las demandas de la industria. Este artículo analiza los orígenes y evolución del doblaje en videojuegos y los principales cambios que ha experimentado.

**Palabras clave:** Videojuegos, doblaje, traducción audiovisual, localización.

**Abstract:** Film dubbing has been used for approximately nine decades. Its evolution has been analyzed thoroughly, yet not only movies are dubbed. Video games represent the most complex type of audiovisual product and dubbing was also incorporated to increase marketing options. Although dubbing is more recent in interactive material, some aspects needed to be adapted to the idiosyncrasy and evolution of games, and its development has been more rapid due to the demands of the industry. This article aims to review the origins and evolution of dubbing in video games, and the changes that it has experienced.

**Keywords:** Video games, dubbing, audiovisual translation, media localization.

**Sumario:** 1. Introducción, 1.1. La industria actual del medio interactivo y su consolidación en la investigación, 1.2. Naturaleza de este trabajo; 2. Los orígenes de la industria del videojuego: los años 60; 3. La aparición del sonido y la ausencia del doblaje: los años 70; 4. El despegue de la industria y los orígenes de la localización: los años 80; 5. Los orígenes del doblaje en videojuegos: los años 90; 6. El nuevo siglo y las prácticas actuales de la localización y el doblaje, 6.1. La evolución del medio desde el año 2000, 6.2. El doblaje en el estudio; 7. Reflexiones finales; Referencias bibliográficas.

**Summary:** 1. Introduction, 1.1. The current video game industry and its consolidation in research, 1.2. Nature of this article; 2. The origins of the game industry: the 60s; 3. The emergence of sound,

the absence of dubbing: the 70s; 4. The industrial boom and the origins of localization: the 80s; 5. The origins of dubbing in video games: the 90s; 6. Current practices in game localization and dubbing: the new millennium, 6.1. The evolution of the medium since 2000, 6.2. Dubbing in the studio; 7. Concluding remarks; References.

---

## 1. INTRODUCCIÓN

Las esferas profesional e investigadora no siempre han ido a la par. Fue el caso de la localización, en especial, durante sus inicios, cuando la industria desarrollaba sus propios métodos de innovación y adaptación, sin contar con los beneficios que la investigación pudiera ofrecer, pues esta no se consolidó en el ámbito de la localización hasta la pasada década (O'Hagan y Chandler, 2016: p. 312). En este sentido, es fundamental conocer la industria en detalle, tanto las prácticas actuales como su evolución, de manera que la investigación pueda centrarse plenamente en las necesidades del mercado y aportar información útil que complemente la labor profesional. Si bien el desarrollo histórico de una práctica profesional puede ofrecer una perspectiva útil de hacia dónde se dirige la industria, estos datos no parecen haberse estudiado y recogido sistemáticamente ni desde la localización, ni tampoco desde la historia del videojuego ni los estudios sobre videojuegos (más conocidos como Game Studies). Y, sin embargo, pueden funcionar como pilar básico para analizar y valorar el mercado y sus necesidades, y comparar procesos anteriores con la situación y tendencias actuales del mundo profesional.

Con vistas a enriquecer esta conexión entre industria e investigación, el objetivo de este artículo es precisamente revisar los orígenes y evolución del doblaje y el sonido en los videojuegos. El aporte principal de estas páginas reside en dejar constancia y documentar la información de una revisión teórica en profundidad, en combinación con datos cualitativos extraídos de dos entrevistas semiestructuradas con sendos profesionales del doblaje de videojuegos, con el interés de contextualizar así estudios descriptivos y exploratorios posteriores. Aunque se contemplarán ejemplos puntuales de varios mercados, esta revisión se centra en especial en la industria del doblaje en España, dado que se trata de un país tradicionalmente doblador, ejemplo prototípico de lo que sucede en otros mercados dobladores y cuyas prácticas profesionales en el doblaje cinematográfico gozan ya de una gran consolidación.

Hasta donde se ha comprobado, tal revisión histórica no se ha llevado a cabo en publicaciones académicas (O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 46), a pesar de la importancia que el doblaje presenta en algunos países y el poder de los videojuegos como la industria de entretenimiento más lucrativa, por delante de libros, música grabada o películas (Bernal-Merino, 2011: p. 12). Aunque el doblaje no es un ámbito al que actualmente le falte exploración investigadora (Chaume, 2020), sí carecemos de una revisión de su evolución en la industria concreta del videojuego.

El doblaje, como modalidad de traducción audiovisual (TAV), sitúa sus orígenes en las primeras *talkies* o películas habladas de finales de los años 20 y su historia se desarrolla necesariamente en paralelo a la del cine. Mientras la historia del cine se ha estudiado extensamente, la del doblaje tuvo que esperar hasta las últimas décadas del siglo XX y la primera del XXI para analizarse con la misma exhaustividad, coincidiendo con el crecimiento exponencial de la TAV (Bogucki y Díaz-Cintas, 2020). Sin embargo, en lo que respecta a los videojuegos, este análisis histórico aún no parece haberse explotado en profundidad. Aunque no todos los videojuegos actuales se doblan, la inclusión de esta modalidad de TAV en el medio interactivo supuso una mejora considerable en la experiencia de juego y, en ocasiones, se utiliza como reclamo o estrategia comercial. El nexo entre localización y modalidades de TAV es evidente y, en este artículo, pretendemos revisar esa conexión desde un punto de vista histórico y diacrónico, estructurado en décadas.

Para comprender la importancia de los videojuegos y su gran arraigo en la sociedad, partiremos de la revisión de algunas cifras, que dejarán constancia de que estos representan hoy el principal producto audiovisual de entretenimiento. A continuación, se explorarán los orígenes de los videojuegos, en línea con la evolución de su localización, y cómo esta práctica, centrándonos en el doblaje, se ha desarrollado en paralelo a la evolución de los productos interactivos, hasta alcanzar la localización plena a la que aspiran buena parte de los títulos en la actualidad.

### **1.1. La industria actual del medio interactivo y su consolidación en la investigación**

En el presente, los videojuegos constituyen la industria más lucrativa de entretenimiento audiovisual en países como España, en donde se contabilizaron más de quince millones de videojugadores en 2019 (AEVI,

2019), un 33,66 % de la población.<sup>1</sup> La economía demuestra la popularidad de los videojuegos con unos ingresos de 1479 millones de euros en el mismo año, lo cual excede notablemente la recaudación de la industria cinematográfica (624,1 millones de euros) y la de la música grabada (296,1 millones de euros) (*idem*).

El mayor productor de videojuegos es Estados Unidos, donde los ingresos totales en 2019 alcanzaron 43 400 millones de dólares. Esta es la cifra más elevada a nivel mundial, con más de 164 millones de videojugadores adultos (ESA, 2019). La recaudación mundial de la industria del videojuego se estima en 152 100 millones de dólares en 2019 (Wijiman, 2019), ingresos que, de nuevo, exceden los 43 500 millones de dólares del cine a nivel mundial y los 21 500 millones de dólares recaudados por la industria de la música grabada para el mismo año (Mulligan, 2020). El número de videojugadores supera los 2500 millones en todo el mundo (Wijiman, 2019).

Tal y como estas cifras señalan y la esfera académica ha corroborado durante la última década, los videojuegos constituyen un producto digno de estudio, dado su evidente alcance. Aunque la investigación en videojuegos ha crecido considerablemente, en especial durante la década de 2010 (Mangiron, 2017), la localización pareció pasarse por alto durante algunos años como área de estudio y también como estrategia de mercado, a pesar del papel fundamental que desempeña en países como España, con una enorme producción audiovisual disponible de origen foráneo. Tal es así que, según recogen Rodríguez Breijo y Pestano Rodríguez (2012), en el momento de su investigación, el 94 % de la demanda nacional de videojuegos en España la satisfacían productos internacionales (por tanto, que requieren de un proceso de localización).

En comparación con otras producciones audiovisuales, los videojuegos representan un producto relativamente reciente. Como tal, su investigación en general y, en particular, centrada en su proceso de traducción y localización era algo escasa hasta hace una década, frente a otras áreas de los Estudios de Traducción (ET). A pesar del papel vital que desempeña la traducción en esta industria creciente, su importancia ha

---

<sup>1</sup> En el momento de revisión de este trabajo, la AEVI (2021) corrobora el crecimiento de la industria del videojuego en los últimos años, con algo más de 18 millones de jugadores, alrededor del 38 % de la población en España, y unos ingresos de 1795 millones de euros, lo que supone un aumento del 2,75 % con respecto a 2020.

permanecido en la sombra en los estudios sobre videojuegos o Game Studies, al igual que los videojuegos se habían explorado escasamente desde los ET (O'Hagan, 2007: p. 2). La industria del videojuego fue percatándose poco a poco, años después de su despegue, del papel crucial que tiene la localización en el incremento de las ventas internacionales y en la apertura a nuevos mercados y franquicias (Bernal-Merino, 2015: p. 2). Para comprender esto, ha de tenerse en cuenta una combinación de motivos que incluyen una percepción equivocada de la importancia de la traducción y su impacto como factor en la transmisión de la esencia del videojuego. Afortunadamente, tanto la industria como el plano académico han cambiado considerablemente durante los últimos años.

Los videojuegos, como producto multimedia e interactivo, no hallaron su lugar en la academia hasta inicios de siglo, con el establecimiento de los estudios sobre videojuegos como un ámbito autónomo y la creación de la revista especializada bajo el mismo nombre en inglés, Game Studies (O'Hagan y Chandler, 2016; Aarseth, 2001). Newman (2004: p. 5) señala dos motivos principales para la falta de atención investigadora hacia los videojuegos durante los años 70-90: por un lado, se consideraban un producto infantil, un medio trivial en el que no merecía la pena invertir esfuerzos investigadores. Por otra parte, se entendían como una práctica irrelevante y nimia sin la credibilidad de medios más tradicionales. A su vez, para explicar la inicial falta de interés de los profesionales de la industria del videojuego hacia la localización, Bernal-Merino (2016: p. 213) aduce motivos como la relativa juventud de esta labor y quizás un cierto grado de estigmatización por parte de la sociedad y la práctica académica. Sin embargo y como los datos demuestran, poco a poco se ha ido reconociendo el gran valor de los videojuegos y el hecho de que este no reside únicamente en la amplia oferta de géneros o plataformas, sino, en especial, en el creciente número de países con una notable comunidad de aficionados que se va consolidando gracias a la industria de la localización.

Así, la investigación en localización de videojuegos ha experimentado un crecimiento significativo desde finales del año 2000 (Mangiron, 2017: pp. 74-77): en 2006 se publicaron cinco artículos académicos sobre localización de videojuegos y uno en 2007, lo cual marcó el principal impulso. En ellos comienza a definirse y caracterizarse esta práctica, ya que se tratan aspectos como los elementos que han de localizarse, los distintos modelos de localización y la competencia del localizador (Mangiron, 2007); las características del proceso de localización y la

creatividad que esta requiere (Mangiron y O'Hagan, 2006); los términos empleados para denominar esta práctica (Bernal Merino, 2006); las diferencias con la localización de aplicaciones no lúdicas (Kehoe y Hickey, 2006); los problemas y los pasos que implica el proceso (Dietz, 2006) y, por último, los retos al localizar videojuegos MMORPG<sup>2</sup> (Heimburg, 2006).

Además, se han publicado varias monografías desde 2013 que han contribuido al desarrollo de la investigación en el ámbito: O'Hagan y Mangiron (2013), que conceptualizan y caracterizan la industria y el proceso y lo sitúan en el marco de los ET; Mangiron, Orero y O'Hagan (2014), que reúnen diversas contribuciones sobre las características de la localización y la accesibilidad en videojuegos; Bernal-Merino (2015), que ofrece una completa radiografía descriptiva del proceso, las prácticas profesionales y su posición en los ET; Granell, Mangiron y Vidal (2015), que caracterizan también el proceso y el medio; Muñoz Sánchez (2017), que describe las prácticas del sector desde una perspectiva profesional; y Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), que ofrecen también su visión tanto académica como profesional de la localización. Entre otras, véase Mejías-Climent y Zorrakin-Goikoetxea (2022) para una revisión de las principales publicaciones sobre localización y videojuegos en los últimos años.

A pesar de ello, varias áreas requieren aún de más estudios para la consolidación de la localización de videojuegos como un ámbito de investigación plenamente establecido en los ET (Fernández Costales, 2012; Mangiron, 2017). Estas páginas pretenden sumarse a la expansión de este campo aportando luz sobre los orígenes de la práctica, en especial, desde el nacimiento del doblaje dentro de la localización.

## 1.2. Naturaleza de este trabajo

Vista la importancia incuestionable de los videojuegos en la sociedad moderna, resulta útil repasar cómo la localización ha evolucionado como una práctica esencial que les permite alcanzar diferentes culturas y ampliar su impacto económico y social. Algunas publicaciones que ya cumplen este cometido sobre la historia de los videojuegos y su localización son autoría de Bernal-Merino (2011), O'Hagan y Mangiron (2013) y Méndez

---

<sup>2</sup> Siglas de *massively multiplayer online role-playing games* o «videojuegos de rol multijugador masivos en línea».

González y Calvo-Ferrer (2017). Asimismo, desde el enfoque de los estudios sobre videojuegos, existen diversas obras que repasan la historia de estos productos interactivos (no la de su localización). Es el caso de Kent (2001), Martínez Robles (2003), Baer (2005), Wolf (2005), Donovan (2010), López Redondo (2014), Hansen (2016), Hennessey y McGowan (2017) y De Maria (2019).

Las citadas constituyen las principales fuentes de consulta para este trabajo, junto con las investigaciones de Collins (2008) y Fritsch (2013), sobre la evolución del sonido en videojuegos, y Klevjer (2014). Estas obras se han revisado en detalle para extraer datos —y estructurarlos según décadas— sobre los avances tecnológicos y el enfoque de la localización, prestando especial importancia a los contenidos referidos a los componentes sonoros y las escasas menciones al doblaje. Para situar el doblaje en la perspectiva localizadora, se hará referencia también a los distintos niveles de localización (Maxwell Chandler y Deming, 2012: p. 31; O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 41) que tendían a emplearse en cada una de las décadas descritas.

Asimismo, los datos del análisis teórico se han corroborado y ampliado a partir de dos entrevistas semiestructuradas con los profesionales de la industria del doblaje de videojuegos Enrique Gutiérrez (Rec Games),<sup>3</sup> que reúne más de tres décadas trabajando en el sector, y Rosa Sánchez, actriz y directora de doblaje, también de dilatada experiencia. Ofrecemos así un estudio teórico con datos cualitativos con vocación de abrir puertas a estudios descriptivos o empíricos posteriores, en los que se analicen en detalle los actuales procesos, materiales y preferencias del doblaje en videojuegos, en comparación con sus orígenes y evolución.

Tradicionalmente, la historia de los videojuegos se organiza en diferentes generaciones de consolas (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017: pp. 41-45), mientras que la evolución de la localización tiende a dividirse en distintas fases de desarrollo y consolidación (O'Hagan y Mangiron, 2013: pp. 46-62). Dado que, en este caso, hemos de conectar la evolución de los videojuegos con la de la localización y el doblaje, y puesto que no solo nos centraremos en consolas sino en diversas plataformas, la presente revisión estructura su perspectiva diacrónica en las diferentes décadas durante las cuales se ha desarrollado la localización de

---

<sup>3</sup> Estudio de sonorización y doblaje ubicado en Madrid, cuyo sitio web está disponible en <http://www.recgameaddonido.com/> (fecha de consulta: 8/10/2020).

videojuegos en general y el doblaje en particular. Los datos extraídos de las entrevistas semiestructuradas no se analizarán individualmente, sino incorporándose a lo largo de toda la revisión histórica, en especial, en lo relativo a la década de los 90 y los comienzos del siglo XXI.

## 2. LOS ORÍGENES DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO: LOS AÑOS 60

Los inicios de esta forma de entretenimiento interactivo aún crean cierto debate. Incluso determinar cuál de todos fue el primer videojuego de la historia es complejo, pues varios títulos aspiran a tal puesto, según distintos criterios. Para comenzar, *OXO*, también conocido como *Nought and Crosses* o *Tic-Tac-Toe* (tres en raya), fue el primer juego que empleó gráficos digitales, creado por el estudiante A. S. Douglas en 1952. Solo podía ejecutarse en la EDSAC, un ordenador de la Universidad de Cambridge.

En segundo lugar, *Tennis for Two*, también llamado *A Computer Tennis* y desarrollado por el físico W. Higinbotham en 1958, funcionaba mediante un osciloscopio y se concibió simplemente como una demostración de innovación tecnológica para los visitantes que acudían al Brookhaven National Laboratory (NBL), donde trabajaba su creador (López Redondo, 2014: p. 130). Estos dos primeros videojuegos no tenían sonido (Collins, 2008: p. 9), ni mucho menos ningún elemento que necesitara de adaptaciones culturales. Tampoco fueron demasiados los usuarios que interactuaron con ellos, puesto que no se concibieron como juegos con interés comercial, sino como meras curiosidades tecnológicas.

En tercer lugar, *Spacewar!*, programado por el entonces estudiante del Massachusetts Institute of Technology (MIT) S. Russell (1962),<sup>4</sup> se considera a menudo el primer auténtico videojuego de la historia (Kent, 2001; Juul, 2005; Levis, 2013 [1997]; López Redondo, 2014), ya que no solo supuso una innovación al emplear una pantalla de rayos catódicos, sino que, sobre todo, por primera vez se creó intencionadamente como juego con interés comercial (Kent, 2001: p. 31), mientras que los dos programas interactivos anteriores no se habían desarrollado con fines

---

<sup>4</sup> En este trabajo, los videojuegos enumerados aparecerán acompañados del nombre de su creador o empresa desarrolladora y el año de lanzamiento en el país en el que se comercializaron por primera vez. Los nombres de las desarrolladoras no se recogerán en el listado de referencias bibliográficas. Los títulos de los juegos se darán tal y como se conocen en España. En la mayoría de los casos, estos títulos coinciden con los originales; en caso contrario, se indicará debidamente.



lúdicos, sino como meras muestras de innovación que permitían interactuar con la tecnología. *Spacewar!* se ejecutaba en el PDP-1, un ordenador muy limitado que no permitía usar colores ni sonidos, aunque las modificaciones posteriores sí llegaron a incluir una serie de sonidos de batallas espaciales cuyo objetivo era guiar la actividad del usuario (Collins, 2008: p. 8). Nada, por supuesto, que necesitara de traducción.

Este juego inspiró a Nolan Bushnell para crear el que, entonces sí, marcaría el despegue de la industria de los videojuegos: *Pong* (Atari, 1972). En cierto modo fue el responsable de hacer famoso el sonido de los videojuegos, con el particular pitido que *Pong* emitía cuando la pelota chocaba con la paleta (Collins, 2008: p. 8), aunque aún no se necesitaban adaptaciones para trasladar estos juegos a cualquier otro territorio, dada su escasa complejidad, tanto de forma como de contenido.

En 1972, tras un diseño inicial que no llegó al mercado, se lanzó la primera videoconsola doméstica: Magnavox Odyssey, de R. Baer. Su creador se inspiró en las posibilidades de la televisión para llevar los videojuegos primitivos a los hogares norteamericanos. Pero faltaba parte del componente audiovisual, ya que esta consola no tenía sonido, además de reproducir la imagen en blanco y negro (Hennessey y McGowan, 2017: p. 80).

Desde sus discutidos orígenes, la evolución de los videojuegos es evidente en la creciente complejidad formal del medio, en su gran impacto social y económico y en el rápido desarrollo de la industria. Sobre la configuración del medio, el alcance de este artículo no nos permite adentrarnos en los detalles de las cuatro generaciones de consolas previas a la década de 1990, puesto que, antes de ese momento, el doblaje era prácticamente ajeno al medio interactivo, a pesar de su ya gran arraigo en la industria cinematográfica y sus primeras incursiones en los juegos para recreativas<sup>5</sup> durante los 80. Sin embargo, sí se hará referencia al desarrollo de los componentes de audio, tanto para máquinas recreativas o *arcade*<sup>6</sup> como para consolas domésticas, pues son básicos para la posterior adopción del doblaje.

---

<sup>5</sup> Máquinas de videojuegos de mecánicas sencillas, que se encuentran habitualmente en lugares públicos o centros de ocio y se activan empleando monedas, precursoras de los videojuegos de uso doméstico.

<sup>6</sup> Según Turnes (2020), *arcade* es el «término genérico para referirse a las máquinas recreativas», sentido que también se emplea en estas páginas. Además, *arcade* puede referirse a un «género de videojuegos que por su estética y/o sencillez de uso recuerda a los de las máquinas recreativas».

Tampoco tiene cabida profundizar en el enfoque de la traducción de estos productos en sus comienzos, más allá de emplear el nivel de no localización (Maxwell Chandler y Deming, 2012: p. 31), es decir, no adaptar ningún elemento al comercializar el videojuego en un determinado territorio, dadas las limitadas particularidades estéticas y lingüísticas que los primeros juegos presentaban, así como la prácticamente nula expansión a otros mercados.

### 3. LA APARICIÓN DEL SONIDO Y LA AUSENCIA DEL DOBLAJE: LOS AÑOS 70

La música y el sonido son cruciales para facilitar la inmersión de los jugadores. Por ello, su correcta localización también es básica, al igual que la adecuada traducción del código lingüístico sonoro (los diálogos), en concordancia con el resto de elementos semióticos. Sin embargo, la inclusión del habla y los diálogos en los videojuegos aún tuvo que esperar más de una década. Durante las primeras, en los 60 y 70, las máquinas *arcade* fueron el corazón de la actividad, con la empresa estadounidense Atari encabezando el mercado (O'Hagan y Mangiron, 2013). Estas máquinas recreativas emitían ciertos sonidos eléctricos y rudimentarios destinados principalmente a captar la atención de los posibles jugadores (Collins, 2008: pp. 8-9), inspiradas en sus predecesoras, las máquinas electromecánicas como el *pinball*, que contenían pequeñas campanas y timbres para atraer a los usuarios. Según Wolf (2005: pp. 30-31), la música electrónica se desarrolló durante los 60 y se identificaba por sus sonidos artificiales, generados por ordenador, y sus composiciones repetitivas. Los sonidos electrónicos se sintetizaban y creaban la particular «banda sonora» de *bips* y pitidos de los videojuegos.

Así, en su etapa inicial, el sonido estaba claramente determinado por las restricciones tecnológicas de las primeras recreativas (limitaciones de almacenamiento y complejidad de programación), aunque esta situación terminó por crear una tendencia estética, en la época de los 8 bits, por el muestreo o *sampling* y los *loops* (reproducciones de sonido en bucle). Normalmente, solo se empleaba una música para la introducción y el final del juego y se repetían efectos de sonido básicos a lo largo de la acción, pero aún sin usar voces humanas. Estos videojuegos iniciales no contenían apenas ningún elemento que hubiera de traducirse, ya que recurrían a mecánicas claras y sencillas, por lo que había poco texto que necesitara de traducción. Este periodo inicial fue el responsable de la introducción en

muchas lenguas de términos de origen inglés como *arcade*, *score* y el famoso *game over* (Bernal-Merino 2011: p. 12), dada la no localización.

En lo que respecta a la banda sonora, la música continuada no se introdujo plenamente durante esta década, aunque su uso ya en 1978, cuando el sonido se empleaba para mantener un ritmo de fondo en unos pocos juegos populares, auguraba que se convertiría en uno de los aspectos más destacados de los videojuegos posteriores (Collins, 2008: pp. 9-12). *Space Invaders* (Toshihiro Nishikado, 1978) y *Asteroids* (Atari, 1979) fueron los primeros ejemplos de videojuegos que contenían, durante toda la acción, una música de cuatro tonos y una «melodía» de dos, respectivamente. Muchos de los juegos empleaban *loops* o bucles de diferentes tonos y reproducciones de sonidos en forma de *bips* o pitidos que constituyeron el único entorno sonoro del videojuego durante años. En este primer periodo de la industria, los fuertes efectos de sonido eran prioritarios a la música, incluso en las consolas domésticas. Recordemos que la primera de ellas, la Magnavox Odyssey, ni siquiera tenía sonido.

Con referencia a la por entonces inexistente localización, incluso los pocos juegos que comenzaron a desarrollarse en Asia (principalmente en Japón) se programaban en inglés, ya que la informática estaba aún en sus estadios iniciales y solo el alfabeto latino con caracteres ingleses podía reproducirse fácilmente (Bernal-Merino 2011: p. 12). Los mercados extranjeros aún no eran relevantes y las posibilidades de la localización, por el momento, se desconocían.

#### **4. EL DESPEGUE DE LA INDUSTRIA Y LOS ORÍGENES DE LA LOCALIZACIÓN: LOS AÑOS 80**

El nexa entre localización y TAV comenzó a ser evidente ya durante los años 80, cuando algunos juegos como *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1989) llegaron al mercado con las primeras pocas escenas cinemáticas combinadas con texto en pantalla, que complementaba la imagen (O'Hagan y Mangiron, 2013: pp. 51-52). A pesar de las relativas limitaciones tecnológicas, comenzaron a reflejarse las primeras técnicas cinematográficas en los videojuegos (*ibid.*: p. 51). Sin embargo, en lo que respecta al doblaje, esta práctica era aún ajena al medio interactivo por su complejidad y elevado coste, aunque ya se practicaba en el cine desde finales de los años 20, no sin considerables esfuerzos iniciales por las limitaciones técnicas del medio cinematográfico (Chaume, 2004: pp. 46-

50), superadas ya plenamente cuando los videojuegos empezaban a ver la luz.

Durante la década de los 80, se introdujeron mejoras notables en las tecnologías del sonido (O'Hagan y Mangiron 2013: p. 49). Se añadieron chips de sonido a los circuitos de las máquinas recreativas para ofrecer una música de fondo más tonal y efectos sonoros más elaborados (Collins, 2008: p. 12). También se añadieron algunos componentes de sonido digital y conversores de audio digital a analógico, pero la conversión era aún compleja y los resultados producían un sonido monótono y repetitivo, muy característico de la época.

Fue en esta década cuando se emplearon por primera vez los chips de síntesis vocal y el muestreo breve de contenido vocal, con chips separados para los efectos de sonido y las voces. Estos chips de síntesis vocal ganaron popularidad a medida que avanzaba la década. *Discs of Tron* (Midway, 1983) fue uno de los primeros videojuegos que emplearon el sonido en estéreo, mientras que *Frogger* (Konami, 1981) fue uno de los precursores de la música dinámica, más allá de simples efectos de sonido (Collins 2008: 19).

*Berzerk* (Stern Electronics, 1980), desarrollado para máquinas *arcade*, fue uno de los primeros videojuegos que incluyeron voces humanas mediante un costoso sintetizador, basado en el muestreo, que permitía reproducir treintiuna palabras (Parsons, 2007; Pérez Fernández, 2010; De Maria, 2019). Sorprendentemente, en el caso de este juego, tales voces se doblaron al español, sustituyendo los archivos originales por sus versiones traducidas y locutadas, aunque se trataba de un doblaje altamente limitado, dadas las escasas palabras que el juego podía almacenar y gestionar.

Con respecto a la inclusión de la voz humana en los juegos domésticos, las primeras consolas de 8 bits contaban con chips de sonido similares a los que se incorporaron a las recreativas, lo cual permitía entre tres y cinco canales de sonido, que se empleaban para música y efectos sonoros, pero raramente para voces. Algunas consolas de 8 bits, como la popular NES (Nintendo, 1983), contaban con títulos que recurrían al muestreo de varios canales e incluían voces humanas, como fue el caso de *Mike Tyson's Punch-Out!* (Nintendo, 1987), aunque se trataba de un sonido humano muy básico que reproducía el clamor de una afición vitoreando una pelea un tanto artificial, en términos sonoros, y por supuesto no requería de ninguna sustitución de las voces en otra lengua, al tratarse de onomatopeyas limitadas.

El almacenamiento era muy reducido y la conversión de digital a analógico era lenta en los tres formatos en los que se distribuían los videojuegos domésticos: disquetes, cintas de casetes y cartuchos. El doblaje apenas podía contemplarse, incluso en las consolas de 16 bits de finales de esta década, como la popular Mega Drive (Sega, 1988), conocida como Genesis en el mercado norteamericano. Aunque la generación de los 16 bits sí trajo consigo la adopción del protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface), que permitía transmitir información sonora mediante código, en lugar de almacenar muestras y grabaciones, y facilitaba así el almacenamiento con una plantilla de hasta 128 instrumentos y efectos sonoros a partir del estándar General MIDI (GM) de 1991 (Collins 2008: p. 50).

En lo concerniente al enfoque localizador, durante los 80, el nivel de localización empleado se conoce como *box and docs* (Maxwell Chandler y Deming, 2012: p. 31), ya que solamente se traducían las cajas y manuales de los juegos al inglés (si se habían desarrollado originalmente en japonés), al francés, al italiano y al español (los denominados E-FIGS), pues estos representaban los mercados más lucrativos en aquel momento (Bernal-Merino 2011: p. 14). Se trata de la etapa inicial de la localización, caracterizada por un proceso continuo de ensayo y error. No se prestaba demasiada atención a la calidad de las traducciones y a menudo las realizaban personas que no se dedicaban profesionalmente a esta práctica (O'Hagan y Mangiron, 2013). A pesar de los avances en las tecnologías del sonido, las pocas voces humanas que podían contener los juegos se mantenían prácticamente siempre en la lengua original, así como el texto en pantalla, dadas las limitaciones técnicas, sumadas al desconocimiento del potencial que la localización tenía para la industria del videojuego.

El escopo de estas localizaciones, por tanto, era un mero y rudimentario trasvase lingüístico. Las posibilidades de la localización parecían desconocerse, a excepción de algunos planteamientos de mercadotecnia que sí se consideraron en los diseños del *hardware* de ciertas consolas y en sus nombres, principalmente, al trasladar los productos nipones al mercado norteamericano, ya que este era enorme y las diferencias culturales parecían más acusadas. Fue el caso de la compañía japonesa Nintendo, cuyo departamento de publicidad se ocupó de adaptar tanto el nombre de su primera consola doméstica, Famicom (Family Computer System) (Nintendo, 1983 [Japón]), como su estética, de colores poco cautivadores para el mercado estadounidense. En él se distribuyó con una apariencia más formal y discreta, en tonos grises con

detalles rojos, bajo el nombre de NES (Nintendo Entertainment System) (Nintendo, 1985 [EE. UU.]) (Acks *et al.*, 2020).

Posteriormente, se siguió una estrategia similar con la Super Famicom (Nintendo, 1990, [Japón]), conocida en Norteamérica como Super Nintendo o SNES (Nintendo, 1991 [EE. UU.]). La gran competidora de Nintendo, Sega, no se quedó atrás y también empleó nombres distintos para su consola de 1988, Mega Drive, exportada a Norteamérica en 1989 como Sega Genesis. Se trata, en cualquier caso, de contadas adaptaciones de nombres y estética del *hardware*, pero la localización con planteamientos traductológicos profundos aún no se consideraba en esta década, ni mucho menos el doblaje.

Tras la gran crisis del sector, especialmente en Norteamérica, entre 1983 y 1985 (O'Hagan y Mangiron, 2013; López Redondo, 2014), la década de los 80 presenció la caída de Atari y la conquista del mercado de las citadas desarrolladoras japonesas Nintendo y, posteriormente, Sega. Las recreativas poco a poco fueron dando paso a las consolas domésticas. Siguiendo la tendencia de las máquinas *arcade*, el uso del sonido en bucle se extendió a partir de 1984 y esta fue la técnica más común empleada en los juegos de Nintendo. Los ordenadores comenzaron a ganar popularidad, en especial algunos como el Commodore 64 (Commodore International, 1982), y ofrecían interesantes mejoras en el sonido de los videojuegos, como las tarjetas de sonido y unos sintetizadores de audio más potentes, aunque principalmente centrados en los efectos de sonido y la música.

## 5. LOS ORÍGENES DEL DOBLAJE EN VIDEOJUEGOS: LOS AÑOS 90

Hasta mediados de los 90 no pudo sumarse cómodamente la voz humana a los contenidos sonoros de los videojuegos, dadas las múltiples limitaciones que imponían previamente el uso de cartuchos y los sistemas de almacenamiento. Durante esta etapa de desarrollo de la industria (de mediados a finales de los 90 [O'Hagan y Mangiron, 2013: pp. 45-63]), la cuarta y quinta generaciones de consolas comenzaron a incorporar voces humanas aún algo rudimentarias, normalmente en inglés o japonés. Los primeros doblajes, tal y como se conocen hoy en día, empezaron a emplearse con frecuencia a partir de la quinta generación (PlayStation 1 [Sony, 1994], Sega Saturn [Sega, 1994], Nintendo 64 [Nintendo, 1996], entre otras) y en contados juegos de la generación previa, como el caso de *Thunderhawk* (Core Design, 1993) o *Jurassic Park* (BlueSky Software, 1993), los dos para la consola Mega Drive (Sega, 1988) empleando el

periférico Mega-CD (Sega, 1991). La web especializada [doblajevideojuegos.es](https://www.doblajevideojuegos.es)<sup>7</sup> recoge un total de ocho videojuegos con voces en español en 1992 y 1993.

Las desarrolladoras no fueron plenamente conscientes, hasta mediados de los 90, de que las distintas versiones de sus juegos surgidas de una localización plena podían generar enormes beneficios económicos (Bernal Merino, 2006: p. 2). Son así populares numerosas traducciones de muy baja calidad realizadas en los 80 y los 90, debido al desconocimiento del proceso, las ya citadas limitaciones técnicas y la necesaria inversión económica y temporal. Por su parte, el doblaje está inevitablemente conectado con las escenas cinemáticas de los juegos y con la búsqueda de realismo e inmersión, y fue en esta década cuando pudo apreciarse un esfuerzo considerable por la inclusión de diálogos doblados en unos pocos títulos. A pesar de las restricciones impuestas por la tecnología, la búsqueda del realismo es una tendencia que se observa a lo largo de la historia del sonido (Collins, 2008: p. 9), incluyendo el doblaje.

En los 90, la preferencia en el nivel de localización se desplazó desde el *box and docs* hacia una localización parcial (Maxwell Chandler y Deming, 2012: p. 31), es decir, también se traducía la interfaz de usuario (el texto en pantalla), incluyendo los primeros subtítulos, cuando había escenas cinemáticas con diálogo sonoro. Esto hizo que los hablantes de otras lenguas distintas del inglés pudieran no depender continuamente de los manuales y guías de diálogos característicos de los años anteriores (Bernal-Merino, 2011: p. 15).

Aunque aún se imponían considerables limitaciones, se dieron distintos factores que mejoraron la capacidad de procesamiento y de almacenamiento de las consolas. Esto fue permitiendo la incorporación paulatina de archivos de audio y bandas sonoras cada vez más ricos y complejos, en los que la voz humana también fue teniendo cabida. Algunas de las primeras consolas de 16 bits, como la SNES (Nintendo, 1990), y en especial el sistema operativo Windows 95, marcaron una diferencia con los sistemas previos en las posibilidades que ofrecían para el sonido, puesto que sus chips se adaptaron para conseguir que los ambientes de los juegos resultaran más realistas y permitían el uso de aún más canales de sonido. Estos dispositivos incluían sintetizadores digitales que podían

---

<sup>7</sup> Disponible en <https://www.doblajevideojuegos.es/juegos/ano/1992> (fecha de consulta: 30/9/2020). La web dispone de un buscador de juegos que puede filtrarse por años, desde 1992 hasta el presente.

reproducir distintos (aunque limitados) tonos y en estéreo. El muestreo de voces podía apreciarse mejor ya en la SNES de 1990, en comparación con los sistemas anteriores de 8 bits, lo cual mejoró la calidad de las bandas sonoras. No obstante, la tendencia en el sonido de los videojuegos había sido mantener la música de estilo rudimentario y un tanto estridente de la generación previa, una música conocida como *chip-tune* (Collins 2010: p. 47).

Los principales factores que supusieron un cambio definitivo para la calidad de la voz humana en los videojuegos fueron el paso de los cartuchos a los CD-ROM, el desarrollo de las consolas de 32 bits, a partir de la PlayStation 1, y la generalización del sonido digital. Todo ello hizo que fuera más fácil gestionar y almacenar información y amplió las posibilidades de los archivos de audio. Consecuentemente, se dio paso a la inclusión de los archivos de audio doblado.

Gracias al uso de los CD, las desarrolladoras pudieron incorporar secuencias de vídeo digital y música en calidad láser. Ello evitaba la pérdida de información esencial por motivos técnicos (López Redondo, 2014: p. 170). Antes de los 90, existieron algunas consolas con ciertas innovaciones que vaticinaban lo que sucedería a lo largo de esta década, como la ya citada Mega Drive (Sega, 1988), con una CPU de 16 bits, cuyo potencial se incrementaba con periféricos posteriores como el Mega-CD (1991), que permitía el uso de videojuegos en CD-ROM en lugar de cartuchos, o el accesorio Sega 32X o Mega Drive 32X (1994), que ampliaba la CPU de la consola de los 16 bits originales a treintaidós. Sin embargo, estos periféricos fueron prácticamente simultáneos al lanzamiento de las consolas de quinta generación de principios de los 90. También alcanzaba una gran capacidad la Atari Jaguar (Atari, 1993), con un potente procesador de 64 bits que, no obstante, no tuvo demasiado éxito, al igual que le sucedió a la considerada primera consola con CD-ROM, la Turbografx (NEC, 1987), conocida como PC Engine en Japón y TurboGrafx-16 en Norteamérica. A pesar de estos precursores, fue Sony y su famosa PS1 quienes hicieron posible la transición definitiva de los dieciséis a los 32 bits y el uso generalizado de los CD en lugar de los cartuchos.

Desde la introducción de los CD, los componentes de audio ya no dependían de la síntesis de una tarjeta de sonido y los compositores y diseñadores de efectos especiales pudieron comenzar a crear y almacenar archivos de audio pregrabados en el propio juego. Esto incluía algunas voces humanas mucho más realistas, aunque el almacenamiento aún era



algo limitado. Más tarde, el desarrollo del sonido 3D hizo posible que el jugador experimentara un entorno sonoro tridimensional y, por tanto, más auténtico y creíble (Collins, 2008: p. 64). Este sonido 3D se introdujo en el sistema operativo Windows 95 y en algunos juegos desarrollados para la Nintendo 64 (Nintendo, 1996).

Los ordenadores se convirtieron en los protagonistas, en comparación con otros medios, a finales de los 80 y principios de los 90. Encabezaban los avances tecnológicos de la época con la sustitución de los casetes por los disquetes y unas capacidades de procesamiento muy superiores en los videojuegos, en los cuales se le pudo dar más importancia al sonido y a la música, con los recursos más complejos y sofisticados de la época (López Redondo, 2014: p. 151). La importancia de las voces humanas en los videojuegos comenzó a ser patente en títulos como *Command and Conquer* (Westwood Studios, 1995), un juego de guerra cuya trama narraban actores reales, lo cual ofrecía a los jugadores una mayor inmersión en sus correspondientes roles (Martínez Robles, 2003: pp. 96-97).

Ante las posibilidades que la inclusión de voces tenía para la experiencia de juego, los primeros doblajes se llevaron a cabo principalmente del japonés al inglés, que muy a menudo servía como lengua puente para otros doblajes. Hacia finales de los 90, algunos títulos se doblaron al español, francés, italiano o alemán. Bernal-Merino (2011: p. 16) cita *Baldur's Gate* (BioWare / Interplay, 1998) como uno de los primeros juegos de rol que ofrecían una traducción plena al español, lo cual tuvo una excelente acogida entre los usuarios de un país tradicionalmente doblador. Otro título plenamente localizado al español fue *The Mansion of Hidden Souls* (Sega, 1993), comercializado en España desde 1995 como *La mansión de las almas ocultas*, una aventura *point and click* cuyo audio solamente podía escucharse en la versión localizada (aunque el texto se seleccionara expresamente en inglés), pues, dadas las limitaciones de almacenamiento, los archivos doblados reemplazaban por completo a los originales en la programación del juego. Asimismo, la PS1 fue una de las consolas más adecuadas para desplegar todos los avances tecnológicos (el uso de los CD y una CPU de 32 bits). Algunos juegos para esta plataforma cuentan con doblajes que se han convertido en un hito, pues supusieron un punto de inflexión en la historia del doblaje de videojuegos (Arenas, 2017). Es el caso de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), título que llamó notablemente la atención de los jugadores hispanohablantes con uno de los primeros doblajes de calidad y, por ello,

con una localización plena (propia más bien de la década siguiente) muy bien acogida por los usuarios.

Así como las primeras localizaciones (parciales) durante los 80 fueron cuestión de ensayo y error, los comienzos del doblaje en videojuegos siguieron una trayectoria similar. En España, *The Longest Journey* (Funcom, 1999, editado por FX Interactive) se dobló en los estudios EXA, a partir de la consulta que FX Interactive realizó a varios estudios de doblaje buscando el mejor para su producto.<sup>8</sup> El objetivo que perseguía esta editora era obtener un doblaje igual que el cinematográfico. Para ello, al explicar el proyecto, FX Interactiva señalaba algunos de los escasos doblajes que se habían realizado hasta entonces como ejemplo de lo que *no* buscaba para su juego, dada la escasa calidad que mostraban estos primeros doblajes.

La experiencia técnica en los primeros doblajes, y en especial en este juego, fue particular, ya que era el primer título que se doblaba en los estudios EXA, pero sirvió para diseñar e ir refinando un modelo de trabajo adaptado a las características del medio. Al no contar aún con equipos digitales en el estudio, el doblaje se realizó plenamente en cinta, a partir de un guion de alrededor de 2000 palabras que la directora de doblaje Rosa Sánchez revisó y adaptó, siguiendo su experiencia como directora en el sector cinematográfico.<sup>9</sup> Se trataba de una aventura gráfica con cierta linealidad. El reparto se realizó entre actores consolidados que, no obstante, nunca habían realizado su labor en videojuegos. Por tanto, las orientaciones de la directora de doblaje fueron esenciales para la locución, así como su conocimiento del guion al completo, ante la ausencia de imagen y las variadas alternativas de evolución de la historia (debidas a la interactividad), aspectos que nunca se daban en cine. Tras unas veinte laboriosas jornadas de trabajo, el doblaje en cinta tuvo que llevarse a un estudio de música para su digitalización y posterior inclusión de los archivos en el código del videojuego.

Desde esta experiencia, EXA, al igual que otros estudios españoles, detectó la necesidad de ajustar su equipo y sus prácticas a las particularidades digitales de los videojuegos, para los que parecía haber un nicho de mercado en doblaje. Concretamente en EXA, el uso de equipos digitales se instaló a partir de, aproximadamente, los años 2000-2002 y, como en muchos otros estudios, el programa de sonido empleado para los

---

<sup>8</sup> Comunicación personal con Enrique Gutiérrez el 22/9/2020.

<sup>9</sup> Comunicación personal con Rosa Sánchez el 22/9/2020.

doblajes desde entonces es Pro Tools.<sup>10</sup> Anteriormente, cuando comenzó a generalizarse el doblaje en videojuegos, a finales de los 90, las locuciones se hacían exclusivamente con guion, a menudo con audios originales como referencia y, en caso de que hubiera algún vídeo (rara vez), el formato en el que se recibía se convertía a cintas magnéticas (Betacam) para poder emplearlo en el estudio de doblaje.

## 6. EL NUEVO SIGLO Y LAS PRÁCTICAS ACTUALES DE LA LOCALIZACIÓN Y EL DOBLAJE

### 6.1. La evolución del medio desde el año 2000

Desde comienzos de siglo, en especial, desde la adopción de los DVD como soporte habitual de los videojuegos, se generalizó la inclusión de escenas cinemáticas muy cuidadas y bandas sonoras con voces humanas totalmente realistas. Por tanto, también los correspondientes doblajes a lenguas como el español se convirtieron en práctica habitual en los países con una tradicional preferencia por esta modalidad de TAV, aunque se trata de la más costosa, reservada exclusivamente para los títulos triple A (grandes producciones de elevado presupuesto). El componente de audio de los videojuegos se vuelve aún más relevante para la traducción al ocuparnos de los diálogos sonoros (Fernández Costales, 2012: p. 390).

La sexta generación de consolas que introdujo la PlayStation 2 (Sony, 2000) mejoró el uso de la voz humana en el audio de los videojuegos, lo cual trajo importantes implicaciones para la localización. La opción de recurrir a actores de doblaje experimentados que prestaran su voz para crear los diálogos originales se convirtió en una realidad y en reclamo para el público en muchos casos.<sup>11</sup> Desde el punto de vista de la traducción, las escenas cinemáticas permitieron el uso explícito de subtítulos y técnicas de doblaje similares, aunque no idénticas, a aquellos empleados en el campo de la TAV (O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 59).

---

<sup>10</sup> Comunicación personal con Enrique Gutiérrez el 22/9/2020.

<sup>11</sup> No obstante, en especial en la última década, han sido varios los títulos duramente criticados por los usuarios cuando se ha dado prioridad a la popularidad de la voz sobre la experiencia del actor o actriz en un medio tan particular. Es caso de videojuegos como *Battlefield 4* (EA DICE, 2013), con la participación de Imanol Arias; *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, 2013), con Elena Anaya; o *Sunset Overdrive* (Insomniac Games, 2014), con el *youtuber* El Rubius (Arenas, 2017b).

La PS2 marcó un cambio notable al emplear los DVD por primera vez, que ofrecían mejores capacidades técnicas y de almacenamiento, en comparación con los CD-ROM. La configuración de sonido se amplió hasta los cuarenta y ocho canales (O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 58). Esta consola mejoró las posibilidades del doblaje, que reemplazó con más frecuencia los cuadros de diálogos en pantalla y los sonidos generados por ordenador un tanto mecánicos. De esta forma, pudo aplicarse plenamente la modalidad de TAV del doblaje en videojuegos localizados (O'Hagan, 2007: p. 3). Algunos videojuegos como *Final Fantasy X* (Square, 2001) incluían ricos diálogos locutados por actores de doblaje en el estudio, originalmente en japonés y, en el caso de este juego, doblados posteriormente tan solo al inglés, dados los enormes costes que hubieran supuesto los doblajes inicialmente programados también al francés, alemán, italiano y español (Mangiron, 2004).

Otra mejora tecnológica del nuevo milenio fue el desarrollo de los gráficos en 3D, que imitaban el sonido y la configuración visual cinematográficos y envolventes. La introducción de secuencias cinemáticas se hizo muy habitual, ya que dejaba constancia de los avances tecnológicos de la consola y permitía la exposición de contenido narrativo dentro del videojuego. O'Hagan y Mangiron (2013: p. 59) mencionan el caso del juego de sexta generación *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001), uno de los primeros videojuegos que contenía cinemáticas extensísimas, de hasta cuarenta minutos de duración. Esta técnica dividió a los aficionados, que tanto rechazaban como se sentían atraídos por la inclusión de escenas narrativas no interactivas.

El desarrollo de las cinemáticas demuestra la capacidad tecnológica del juego y de la plataforma. Actualmente, buena parte de las cinemáticas tiende a ser no prerrenderizada, es decir, las genera el propio motor del juego, en lugar de estar almacenadas como clips de vídeo completos, pues esta técnica es menos costosa y más flexible, y favorece la homogeneidad entre la calidad de imagen de la acción de juego y la cinemática (Klevjer, 2014: p. 303). Esto, no obstante, puede jugar algunas malas pasadas en lo tocante al doblaje: los archivos de audio estarán almacenados en la programación, pero será el motor de juego el que deba gestionar toda la información para generar una cinemática completa, lo cual, en algunos casos, puede crear una notable falta de sincronía entre audio y vídeo que en ningún caso habría podido detectarse en sala de doblaje. Es el caso, entre otros muchos, de *Assassins' Creed: Syndicate* (Ubisoft, 2015), cuyo

doblaje al español demuestra una excelente localización, pero con repetidas discronías (Mejías-Climent, 2019).

A partir de la séptima generación de consolas (desde 2005), la tecnología permitió emplear frecuentemente la técnica de captura de movimiento (*motion capture* o *mocap*), mediante la cual, los movimientos e incluso la expresividad facial de los actores humanos se reproducen en modelos de animación digitales para crear a los personajes virtuales (Kines, 2000). Esto afecta directamente a la locución, dado que, en las versiones originales de las grandes superproducciones, es frecuente grabar primero las voces y, a partir de ellas o de la expresividad facial del actor, recrear la articulación labial del personaje, que reproduce con exactitud los movimientos de las bocas en imágenes de gran calidad. Esta técnica, por ahora, no parece emplearse al doblar el audio a otras lenguas, dado que la adaptación de la imagen supondría grandes inversiones económicas y temporales, con la reciente y, por ahora, única excepción de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020).

Con la ayuda de los avances tecnológicos, la evolución de los videojuegos en su tendencia a asemejarse al cine ha sido tal que actualmente existen títulos cuya trama y realismo audiovisual parecen tener mayor relevancia que la experiencia de juego en sí. Es el caso de aventura gráficas como *Fahrenheit*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* y *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2005, 2010, 2013 y 2018, respectivamente). La mecánica de juego se basa en el desarrollo narrativo de la trama, que depende de las elecciones que tome el jugador, pero siempre dando prioridad al disfrute cinematográfico del producto, en detrimento de una experiencia plenamente interactiva.

Con respecto al enfoque de la localización y a la vista de todos estos avances, el contenido sonoro de un videojuego es ahora uno de los elementos más importantes. Desde la década de los 90 en adelante es cuando tiene sentido hablar de doblaje en videojuegos, tal y como lo conocemos actualmente. Según Fernández Costales (2012: p. 388), las desarrolladoras invierten cada vez más recursos económicos y humanos para localizar juegos a diferentes regiones y el modelo *sim-ship* (*simultaneous shipment*) o lanzamiento simultáneo en diferentes mercados de un nuevo producto es imprescindible para conseguir el éxito internacional (Bernal-Merino, 2020: p. 310).

Desde comienzos de siglo, el desplazamiento hacia el modelo *sim-ship*, en especial a partir de 2005 (O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 60), ha hecho que los procesos de traducción supongan un reto aún mayor, ya que

la localización se realiza frecuentemente cuando el juego aún está en desarrollo y se trabaja con texto relativamente inestable cuyo contexto completo no puede apreciarse, porque ni siquiera está creado. Incluso las compañías niponas como Nintendo (cuya preferencia, tradicionalmente, ha sido lanzar sus títulos primero al mercado local y, posteriormente, al resto del mundo) están decantándose cada vez más por el modelo *sim-ship*, en el cual, los traductores se enfrentan continuamente a cadenas de texto descontextualizadas que sufren repetidos cambios. También la locución se realiza a menudo cuando el juego está aún en desarrollo.

Las prácticas localizadoras son fundamentales para los ingresos de la industria y, actualmente, una localización plena parece ser la preferencia (en especial, para los videojuegos triple A), llevada a su máximo exponente mediante una localización profunda (*deep* o *enhanced localization*, Bernal-Merino, 2020) que incluso involucra a los localizadores en el propio desarrollo del videojuego y busca la máxima adaptación del producto al mercado local en todos los niveles posibles.

El videojuego está constituido por diferentes componentes (*assets*) traducibles, de entre los cuales, las cinemáticas son los que más se asemejan a una película tradicional en su configuración audiovisual no interactiva. De tal modo, un doblaje de calidad que tienda a reproducir el modelo cinematográfico supone un valor añadido para mercados como el español, cuya audiencia consume productos doblados con asiduidad.

## 6.2. El doblaje en el estudio

El uso de cada vez más cinemáticas prerrenderizadas a comienzos de siglo hizo posible que, desde entonces, algunas empresas como Electronic Arts (EA) facilitaran estos vídeos a los estudios de doblaje en casi todos sus proyectos,<sup>12</sup> aunque la disponibilidad de vídeos depende por completo de las empresas involucradas, los acuerdos de confidencialidad y, en el presente, de su misma existencia, pues en repetidas ocasiones aún no están creados cuando se locutan las voces en la lengua meta, o bien, los genera el propio motor del juego al jugar (no prerrenderizados). Los vídeos que sí se facilitan al estudio, no obstante, no suelen ser vídeos definitivos, sino degradados o esquemáticos, simplemente para usarse como referencia en sala (actualmente, incluso puede tratarse de los vídeos provisionales que recogen la captura de movimiento para la animación digital de los

---

<sup>12</sup> Comunicación personal con Enrique Gutiérrez el 22/9/2020.

personajes). En el estudio se graban las voces y se devuelve al cliente un sistema de archivos que los desarrolladores incorporan de nuevo a la programación del juego, entonces sí, con los vídeos definitivos (no con los borradores facilitados inicialmente al estudio). Este procedimiento no ha cambiado desde que comenzó a generalizarse el doblaje en videojuegos.

El proceso de doblaje en cine y en videojuegos presenta notables similitudes en la actualidad. Sin embargo, también se dan considerables diferencias, principalmente, en los siguientes aspectos: el material que se facilita a los traductores (guiones o transcripciones —lineales— para cine, frente a cadenas de texto aisladas, repartidas en hojas de cálculo, para videojuegos); la ausencia de vídeos finales en videojuegos, dada su naturaleza interactiva y dinámica; el citado modelo *sim-ship* y la inestabilidad del material en desarrollo y, por último, los diferentes enfoques en el proceso de localización que aplica cada empresa, dependiendo de la naturaleza del juego. Mejías-Climent (2019) revisa con detenimiento el proceso actual del doblaje en videojuegos, en comparación con el modelo cinematográfico. Como caso práctico, podemos exponer a continuación el ejemplo del proceso de doblaje que comenzó realizándose en los estudios EXA para empresas como FX Interactive o EA y que, actualmente, se sigue en el estudio Rec Games.<sup>13</sup>

Tras las primeras experiencias hacia los años 1997-1999, desde comienzos de siglo, el doblaje de videojuegos se realiza empleando sistemas digitales que procesan los componentes de audio facilitados por el cliente. Existen varios tipos de archivo: aquellos que contienen locuciones sin restricción de tiempo (VO o libres), archivos con restricción temporal (las locuciones dobladas han de comenzar y terminar en el mismo momento que las originales) y archivos *sound-sync*, cuya duración ha de ser la misma en el original y el doblaje y, además, reproducir pausas internas. En el caso de disponer de vídeos, se tiende a imitar, siempre que sea posible, el doblaje cinematográfico (con ajuste labial o *lip-sync*). No obstante, los tipos de restricción pueden variar y siempre vendrán determinados por la naturaleza del juego: en algunos predomina la locución libre; en otros, el ajuste ha de ser muy preciso al disponer de numerosas cinemáticas, etc.

Antes de entrar en sala, todo guion traducido ha de revisarlo el director de doblaje, que ejerce las labores de ajuste que nunca podrá realizar el

---

<sup>13</sup> Este proceso y sus detalles se han recogido mediante comunicación personal con Enrique Gutiérrez el 22/9/2020.

traductor (dada la falta de contexto, audio e imagen). Si no se dispone de vídeos, se tendrán en cuenta los tipos de restricciones indicados en el guion, en formato de hoja de cálculo, por si fuera necesaria alguna modificación. Así, la falta de referencia visual y, en ocasiones, de audios de partida se suple mediante el conocimiento en profundidad que ha de tener quien dirige el doblaje sobre el proyecto en su conjunto. La producción del traductor, por tanto, siempre pasará por manos del director de doblaje. En algunos casos se emplearán TCR y símbolos propios del doblaje cinematográfico, siempre que se disponga de vídeos, pero este ajuste, como se ha dicho, nunca será labor del traductor.

En el estudio, los componentes de audio se gestionan mediante una sesión de Pro Tools o un programa similar de edición de audio digital. Este programa, en el caso de Rec Games, está enlazado con un sistema de base de datos propio de la empresa, que gestiona todo el proyecto: los tipos de archivo, el volumen al que se escuchan, las restricciones, los personajes, el contexto, los nombres de los archivos y toda información relativa al proyecto que haya de reproducirse en los archivos locutados que recibe de vuelta el cliente. Aunque el programa en cuestión que desarrolló Enrique Gutiérrez para Rec Games no sea el que emplean otros estudios, la información que ha de manejarse para todo proyecto de doblaje de videojuegos es similar, gestionada mediante distintos programas o métodos que faciliten el manejo de hasta 15 000 archivos de audio o más para grandes títulos.

La remuneración de los actores se realiza por tiempo, ya que no existen los *takes*<sup>14</sup> en videojuegos, dadas las características del guion (más bien, hoja de cálculo no lineal). Para agilizar la locución, la pantalla, en la que se proyectaría una película mientras se dobla en el atril, reproduce, en este caso, o bien el propio guion con indicaciones, o bien, las ondas de audio originales, como referencia temporal. El material que recibe el cliente, al contrario de lo que sucede en una película, no es el producto doblado definitivo, sino una estructura de archivos que habrá de incorporarse de nuevo a la programación del juego.

Este proceso de doblaje no ha cambiado en gran medida desde comienzos de siglo, tras refinarlo rápidamente a partir de las experiencias

---

<sup>14</sup> Los *takes* (Chaume 2004), denominados así en el ámbito de la traducción audiovisual, representan la unidad mínima en la que se ha de dividir el guion de doblaje de productos no interactivos para su locución en sala. Además, se usan como unidad para calcular la remuneración de los actores, junto con la convocatoria o llamada al estudio.



iniciales de los 90, aunque sí se han modernizado los sistemas digitales, cada vez más potentes y de mayor capacidad, optimizados para el medio interactivo. En cuanto a la labor de los actores y directores de doblaje, el enfoque de creación artística e interpretación de los personajes es el mismo desde comienzos de esta práctica.<sup>15</sup> La principal diferencia que presenta frente al cine es la ausencia de vídeos e incluso de audios originales en ocasiones, lo cual obliga a un esfuerzo interpretativo aún más creativo en videojuegos. De ahí la importancia de que quien traduce capte la esencia y las particularidades del juego desde el comienzo, para crear guiones que reproduzcan la experiencia de juego de manera óptima.

## 7. REFLEXIONES FINALES

El futuro del doblaje en videojuegos parece estar determinado por los avances tecnológicos, lo que se deduce de su evolución, que se ha desarrollado en paralelo a los progresos de la tecnología (Fernández Costales, 2012: p. 387). Algunas prácticas consideradas *transcreación* (O'Hagan y Mangiron, 2013) podrían estandarizarse (y abaratare en el futuro) para adaptar el movimiento labial de los personajes a las diferentes lenguas a las que se doble el juego. Esta práctica es habitual en los juegos triple A, pero únicamente para la lengua original (muy frecuentemente el inglés), mientras que el doblaje a otras lenguas continúa siendo cuestión de sustitución de audios originales por traducidos y no de edición de imagen. En tales casos, el doblaje tradicional y sus diferentes sincronías (Mejías-Climent, 2019) podrían cambiar completamente. Pero, por el momento, es evidente que la naturaleza multimedia y multimodal de los videojuegos ha de recurrir a distintas modalidades de TAV en el proceso de localización, apoyándose de los medios técnicos a su alcance, tal y como sucede con otros productos audiovisuales, y dependiendo del tipo de juego y de los requisitos y estrategias de traducción más adecuados a él y al mercado en el que se comercializará.

El objetivo de este artículo ha sido revisar los principales cambios que se han dado en el doblaje en el ámbito concreto de la localización de videojuegos. Esta modalidad de TAV se ha empleado durante aproximadamente dos décadas en la industria del medio interactivo, frente a las nueve décadas de desarrollo y estandarización que ya reúne en el entorno cinematográfico. No obstante, la rápida evolución de la industria

---

<sup>15</sup> Comunicación personal con Rosa Sánchez el 22/9/2020.

del videojuego y las presiones de los mercados han hecho que el doblaje en el medio interactivo haya evolucionado también con velocidad para convertirse incluso en una estrategia de mercado para los videojuegos triple A, en los que en ocasiones se recurre a populares actores de doblaje para atraer a los jugadores (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017) (véase nota al pie n.º 11).

La tecnología también ha sido determinante en la evolución del doblaje en videojuegos. A pesar de los rápidos avances tecnológicos, las primeras generaciones de consolas incluían pocos elementos que necesitaran de la traducción para trasladar el producto a distintos mercados, ya que se basaban en reglas sencillas y personajes poco identificables que no eran específicos de una cultura, además de la completa ausencia de diálogos (O'Hagan y Mangiron, 2013: p. 49). El doblaje no encontró su lugar en la industria del videojuego durante las primeras décadas de vida de estos productos interactivos debido a sus limitaciones técnicas, en especial, en lo concerniente a los sistemas de sonido, síntesis y almacenamiento, y la localización misma necesitó de varios años para arraigar entre las desarrolladoras como proceso indispensable y reconocido. Durante los primeros años, ni siquiera a la música y a los efectos sonoros se les otorgó el poder de inmersión que tienen en el presente, por lo que las voces humanas aún no se contemplaban. Al jugar a videojuegos, la incredulidad podía dejarse de lado a pesar de los efectos sonoros de calidad muy pobre, ya que no se contaba con experiencia previa ni referentes para la representación realista o natural (Collins 2008: p. 35).

Fue en la década de los 90 cuando las posibilidades económicas que ofrecía la localización comenzaron a explotarse y el doblaje encontró su lugar en los videojuegos domésticos, gracias a las mejoras tecnológicas en la gestión y capacidad de almacenamiento de ordenadores y consolas, tras el uso de los primeros chips de síntesis vocal que se incorporaron a las máquinas recreativas a finales de los 80. Actualmente, la localización se ha convertido en un proceso clave para adaptar un videojuego a diferentes culturas y preservar y reproducir la experiencia de juego (Fernández Costales, 2012: p. 391). El doblaje es esencial para crear historias realistas y convincentes que generen la inmersión que buscan los jugadores. El modelo actual del doblaje cinematográfico, bien establecido y estandarizado, parece reproducirse en el doblaje en videojuegos, con algunas diferencias a lo largo del proceso que responden a la idiosincrasia interactiva de estos productos modernos.

Según se desprende de la perspectiva diacrónica anterior, distribuida en décadas, la rápida evolución de los videojuegos ya ha alcanzado la novena generación de consolas con las actuales Nintendo Switch (2017), Nintendo Switch Lite (2019) y PlayStation 5 (Sony, 2020). Desde sus orígenes tecnológicamente muy limitados, los videojuegos de hoy exhiben ya un amplio abanico de capacidades tecnológicas que implica procesos de localización especializados para adaptar todos los componentes del videojuego al mercado meta o *locale*.

A pesar de la escasez inicial de investigación en localización de videojuegos, este campo se ha expandido notablemente y algunas colaboraciones entre la academia y la industria parecen estar prosperando, como demuestran O'Hagan y Chandler (2016), quienes recogen las conclusiones alcanzadas entre una académica (O'Hagan) y dos profesionales de la localización (Chandler y O'Malley Deming). Sin embargo, el análisis del entretenimiento interactivo desde un punto de vista académico y científico todavía está en fase de consolidación y muchas de las líneas de investigación en este campo aún no se han explorado suficientemente, así como la relación entre TAV y videojuegos ofrece aún diversas aristas de análisis (Fernández Costales, 2012: p. 388). El nuestro pretende ser un punto de partida para enriquecer estudios posteriores sobre las prácticas actuales. Al conocer los orígenes del doblaje en cine y en videojuegos, se puede valorar cómo ha evolucionado la práctica en ambos tipos de productos y qué puntos de intersección y diferencias muestran a lo largo de tal evolución.

Cabe señalar así que el desarrollo del medio interactivo se presta a emprender estudios siguiendo diversas líneas. En primer lugar, la recepción que presentan los videojuegos doblados y su influencia directa en la inmersión de los jugadores es un aspecto esencial para determinar la importancia del doblaje en videojuegos. Así como la inclusión de los efectos de sonido y, posteriormente, de algunas voces rudimentarias enriqueció la experiencia de juego inicial, actualmente la dramatización del doblaje desempeña un papel fundamental en la inmersión que cabría valorar mediante estudios de recepción. Asimismo, las distintas sincronías del doblaje, que parecen presentar un modelo distinto en videojuegos de acción-aventura frente al ajuste cinematográfico (Mejías-Climent, 2019), podrían explorarse con estudios de corpus, tanto en este mismo género como en otros. Otro aspecto fundamental sobre el que se ha indagado a lo largo de la historia del doblaje cinematográfico son los estándares de calidad (Chaume, 2007). Sin embargo, estos aún no se han determinado

con claridad en videojuegos, para lo cual, también futuros estudios empíricos y de recepción podrían ser muy beneficiosos, empleando el modelo del doblaje cinematográfico. Ahora que el doblaje en cine y en videojuegos prácticamente convergen en las capacidades tecnológicas del medio, a pesar de sus dispares orígenes, se abren estas y otras posibilidades de análisis para los ET que podrán enriquecer y ampliar el ámbito de la TAV y la localización de videojuegos.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, Espen (2001), «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies*, 1 (1), disponible en <http://gamestudies.org/0101/ editorial.html> (fecha de consulta: 19/2/2021).
- Acks, William, Sam LaCroix, France Costrel y Melissa Wood (2020), «Comeback Kid», en *High Score* (Netflix), disponible en <https://bit.ly/3jGQlgm> (fecha de consulta: 12/2/2021).
- AEVI (Asociación Española de Videojuegos) (2019), *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*, disponible en <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf> (fecha de consulta: 12/2/2021).
- AEVI (Asociación Española de Videojuegos) (2021), *La industria del videojuego en España. Anuario 2021*, disponible en [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_FINAL.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf) (fecha de consulta: 8/12/2022).
- Arenas, Juan (2017), «Doblajes memorables», en *MeriStation*, disponible en [https://as.com/meristation/2012/08/05/reportajes/1344157\\_200\\_106152.html](https://as.com/meristation/2012/08/05/reportajes/1344157_200_106152.html) (fecha de consulta: 8/10/2020).
- Arenas, Juan (2017b), «Doblajes, famosos y videojuegos», en *MeriStation*, disponible en [https://as.com/meristation/2014/11/05/reportajes/1415170\\_800\\_138093.html](https://as.com/meristation/2014/11/05/reportajes/1415170_800_138093.html) (fecha de consulta: 19/02/2021).
- Baer, Ralph H. (2005), *Videogames: In The Beginning*, Springfield, Rolenta Press.

- Bernal Merino, Miguel Ángel (2006), «On the translation of video games», *JoSTrans-The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 22-36, disponible en [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (fecha de consulta: 8/10/2020).
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2011), «A brief history of game localisation», *Trans*, 15, pp. 11-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3191>.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2015), *Translation and Localisation in Video Games Making Entertainment Software -global*, Nueva York, Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315752334>.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2016), «Creating felicitous gaming experiences: Semiotics and Pragmatics as tools for video game localisation», *Signata. Annales des sémitoques*, 7, pp. 231-253. DOI: <https://doi.org/10.4000/signata.1227>.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2020), «Key concepts in game localisation quality», en Łukasz Bogucki y Mikolaj Deckert (eds.), *The Palgrave Handbook of AudioviTranslation and Media Accessibility*, Cham, Palgrave Macmillan, pp. 297-314. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_15).
- Chaume, Frederic (2004), *Cine y traducción*, Madrid, Cátedra.
- Chaume, Frederic (2007), «Quality standards in dubbing: a proposal», *Tradterm*, 13, pp. 71-89. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2007.47466>.
- Chaume, Frederic (2012), *Audiovisual Translation: Dubbing*, Mánchester, St. Jerome Publishing.
- Chaume, Frederic (2020), «Dubbing», en Łukasz Bogucki y Mikolaj Deckert (eds.), *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, Cham, Palgrave Macmillan, pp. 103-132. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_6).

- Collins, Karen (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MASS, MIT Press. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/7909.001.0001>.
- De Maria, Rusel (2019), *High Score! Expanded: The Illustrated History of Electronic Games*, Boca Raton, CRC Press.
- Dietz, Frank (2006), «Issues in localizing computer games», en Keiran J. Dunne (ed.), *Perspectives on Localization*, Ámsterdam / Filadelfia, John Benjamins, pp. 121-134. DOI: <https://doi.org/10.1075/ata.xii.10die>.
- Donovan, Tristan (2010), *Replay: The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant.
- ESA (Entertainment Software Association) (2019), «2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry», en ESA, disponible en <https://www.theesa.com/resource/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry-2019/> (fecha de consulta: 8/10 /2020).
- Fernández Costales, Alberto (2012), «Exploring translation strategies in video game localisation», *MonTI*, 4, pp. 385-408. DOI: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>.
- Fritsch, Melanie (2013), «History of video game music», en Peter Moormann (ed.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Berlín, Springer VS, pp. 11-40. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18913-0>.
- Granell, Ximo, Carme Mangiron y Nuria Vidal (2015), *La traducción de videojuegos*, Sevilla, Bienza.
- Hansen, Dustin (2016), *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*, Nueva York, Macmillan Publishing Group.

- Heimburg, Eric (2006), «Localizing MMORPGs», en Keiran J. Dunne (ed.), *Perspectives on Localization*, Ámsterdam / Filadelfia, John Benjamins, pp. 135-154. DOI: <https://doi.org/10.1075/ata.xiii.11hei>.
- Hennessey, Jonathan y Jack McGowan (2017), *La historia en cómic de los videojuegos*, Girona, Evolution Cómics.
- Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, Londres y Cambridge, MASS, MIT Press.
- Kehoe, Barry y David Hickey (2006), «Games localization», *Localization Focus*, 5, pp. 27-29.
- Kent, Steven L. (2001), *The Ultimate History of Video Games*, Nueva York, Three Rivers Press.
- Kines, Melianthe (2000), «Planning and directing motion capture for games», en *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/production/planning-and-directing-motion-capture-for-games> (fecha de consulta: 8/12/2022).
- Klevjer, Runes (2014), «Cut-scenes», en Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (eds.), *The Routledge Companion To Video Game Studies*, Londres / Nueva York, Routledge, pp. 301-309.
- Levis, Diego (2013), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós.
- López Redondo, Isaac (2014), *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Sevilla, Héroes de Papel.
- Mangiron, Carme (2004), «Localizing final fantasy – bringing fantasy to reality», *LISA Newsletter Global Insider*, XIII (1.3), 5.
- Mangiron, Carme (2007), «Video games localisation: Posing new challenges to the translator», *Perspectives: Studies in Translatology*, 14 (4), pp. 306-323. DOI: <https://doi.org/10.1080/09076760708669046>.

- Mangiron, Carme (2017), «Research in game localisation», *The Journal of Internationalization and Localization*, 4 (2), pp. 74-99. DOI: <https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>.
- Mangiron, Carme y Minako O'Hagan (2006), «Unleashing imagination with “restricted” translation», *JoStrans-The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 10-21, disponible en [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf) (fecha de consulta: 12/2/2021).
- Mangiron, Carme, Pilar Orero y Minako O'Hagan (2014), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, Berna, Peter Lang. DOI: <https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0667-1>.
- Martínez Robles, David (2003), *De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos*, Palma de Mallorca, Dolmen.
- Maxwell Chandler, Heather y Stephanie O'Malley Deming (2012), *The Game localization Handbook*, Sudbury, Jones.
- Mejías-Climent, Laura (2019), *La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*, tesis doctoral, Castellón, Universitat Jaume I. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/14110.2019.567953>.
- Mejías-Climent, Laura e Itziar Zorrakin-Goikoetxea (2022), «Investigación y localización de videojuegos en la actualidad: Un prolífico enlace con la TAV», en Carla Botella Tejera y Belén Agulló García (eds.), *Mujeres en la Traducción Audiovisual II. Nuevas tendencias y futuro en la investigación y en la profesión*, Madrid, Sínderesis, pp. 89-107.
- Méndez González, Ramón y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*, Granada, Comares.
- Mulligan, Mark (2020), «Recorded music revenues hit \$21.5 billion in 2019», en *MIDIA*, disponible en <https://www.midiaresearch.com/>



- [blog/recorded-music-revenues-hit-215-billion-in-2019](#) (fecha de consulta: 8/10/2020).
- Muñoz Sánchez, Pablo (2017), *Localización de videojuegos*, Madrid, Síntesis.
- Newman, James (2004), *Videogames*, Londres / Nueva York, Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203642900>.
- O'Hagan, Minako (2007), «Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience», *Tradumàtica*, 5, en línea, disponible en: <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75768> (fecha de consulta: 8/10/2020).
- O'Hagan, Minako y Heather Chandler (2016), «Game localization research and translation studies. Loss and gain under an interdisciplinary lens», en Yves Gambier y Luc van Doorslaer (eds.), *Border Crossings. Translation Studies and other Disciplines*, Ámsterdam / Filadelfia, John Benjamins, pp. 309-330. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.126.15oha>.
- O'Hagan, Minako y Carme Mangiron (2013), *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Ámsterdam, John Benjamins. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.106>.
- Parsons, Neil (200), «Historia de los videojuegos: Berzerk», en *La Esfera Musical*, disponible en <https://laesferamusical-np.blogspot.com/2007/12/?m=0> (fecha de consulta: 8/10/2020).
- Pérez Fernández, Lucila María (2010), *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*, tesis doctoral, Málaga, Universidad de Málaga.
- Rodríguez Breijo, Vanessa y José Manuel Pestano Rodríguez (2012), «Los videojuegos en España: una industria cultural incipiente», *Ambitos. Revista Internacional de Comunicación*, 21, pp. 361-379. DOI: <https://doi.org/10.12795/ambitos.2012.i21.18>.

Turnes, Yova (2020), «Arcade», en *GamerDic*, disponible en <http://www.gamerdic.es/> (fecha de consulta: 19/2/2021).

Wijiman, Tom (2019), «The global games market will generate \$152.1 billion in 2019 as the U.S. overtakes China as the biggest market», en *Newzoo*, disponible en <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> (fecha de consulta: 8/10/2020).

Wolf, Mark J. P. (2005), *The Medium of the Video Game*, Austin, The University of Texas Press.