



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

**Memoria del Trabajo de Fin de Grado:  
Subtitulado para Sordos en videojuegos, actualidad y futuro**

**Autora:**

**Alba Valero Castillo**

**Tutora:**

**Cristina Álvarez de Morales Mercado**



# Índice:

1. Objetivos .....	1
2. Desarrollo .....	1
3. Conclusiones .....	3
4. Bibliografía .....	4

## **1. Objetivos**

Como jugadora desde que era pequeña y futura traductora, decidí hacer este TFG al percatarme de la ausencia de profesionalidad y homogeneidad visible en la industria del videojuego en cuanto a subtulado. La mayoría de juegos que he probado a lo largo de los años contienen opciones y estilos de subtítulos diferentes a los que hay que adaptarse cada vez en cada uno. Al continuar por ese hilo, llegué a la conclusión de que no solo es importante que se elabore una normativa común para regular el subtulado en este ámbito, sino que, además, también es necesario que las desarrolladoras empiecen a considerar el SpS como una opción esencial para garantizar la inclusividad a todo tipo de público. Finalmente, opté por escoger el SpS como tema central entorno al que enfocar mi TFG por varios motivos: para dar respuesta y solución a todas estas carencias apreciables en el sector, por el compromiso como traductora de hacer que la cultura sea alcanzable para todo el mundo y por el cariño que le tengo a los videojuegos a nivel personal.

Teniendo en cuenta el párrafo anterior, los objetivos de este trabajo de fin de grado comenzaron siendo principalmente dos. Por un lado, explicar los motivos por los que se debería elaborar una norma general para el subtulado en videojuegos y, por otro lado, crear conciencia sobre por qué también es fundamental apreciar el SpS como opción. Asimismo, otro de los objetivos implícitos en el TFG es ofrecer una serie de pautas y reglas a los traductores y los desarrolladores que estén interesados en el SpS y que quieran elaborar productos más inclusivos y profesionales. Con el fin de alcanzar estos objetivos, dividí el contenido del TFG en cuatro apartados: una introducción, un punto sobre el marco teórico del SpS, otro acerca del contexto actual del SpS en la industria y una conclusión con aspectos que mejorar en el futuro. A continuación, resumiré cada apartado y comentaré cómo realicé su desarrollo.

## **2. Desarrollo**

La introducción se titula «¿Por qué es necesario hacer accesible el mundo de los videojuegos?», pregunta a la que se da respuesta. En este primer punto, se pone de manifiesto que los videojuegos son una rama artística por la belleza a nivel visual que muchos aportan, los diseños de personajes, paisajes, vestimenta y todos los demás elementos que completan el juego y la elaboración de una narrativa que puede ser más o menos compleja dependiendo de cada caso. Además, se trata de una rama cultural que se retroalimenta de otras al mismo tiempo que también sirve de inspiración. Si concebimos que los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino además una fuente artística de la que nutrirse, y que el acceso al arte y la cultura debe facilitarse a todos los seres humanos sin distinción, ya tendríamos suficientes razones para apoyar y fomentar el uso del SpS en este campo. A pesar de este razonamiento, la realidad es que el SpS apenas tiene presencia en el sector debido fundamentalmente tanto a la falta de concienciación por parte de los estudios de desarrollo como a la concepción social de que los videojuegos son simplemente un medio más con el que entretenerse y no una forma propia de cultura.

En el apartado 2 se comentan los aspectos teóricos más relevantes del SpS recogidos en la norma UNE153010, así como las particularidades concretas que hay que tener en cuenta al subtular un videojuego. En primer lugar, se destaca el hecho de que no existe una normativa oficial específica sobre el subtulado en videojuegos y, menos aún, sobre

el SpS en este sector. La normativa oficial más cercana es la UNE153010, que recoge las reglas del SpS en obras audiovisuales, donde podemos ubicar los videojuegos. Además de todas las reglas a seguir que deben consultarse en este documento, como traductores debemos saber que subtítular un juego también implica conocer una serie de pautas técnicas que no se requieren en otras modalidades. Por ejemplo, un conocimiento básico del código y las etiquetas del juego para evitar modificarlos durante la traducción. Además, lo más probable es que el traductor no tenga acceso al apartado técnico del subtítulo, solo al textual, ya que son los desarrolladores y programadores los que se ocupan del primero. En otras palabras, el estudio que produce el juego y el que lo traduce suelen ser distintos, lo cual implica que el traductor no puede ver el contexto en el que está traduciendo ni hacer cambios en cuanto a la forma en la que los subtítulos deben presentarse, ambas características esenciales para obtener una solución lingüística de calidad. Esta separación de estudios tiene como consecuencia inmediata una amplia gama de errores de traducción. Para conseguir un progreso real en el subtítulado de los videojuegos y, lo más importante, una mayor accesibilidad, es preciso que el apartado técnico y el lingüístico pertenezcan al mismo equipo para forjar así una relación simbiótica entre ambos aspectos y garantizar un resultado que cumpla con su propósito de forma eficaz en todos los sentidos. Por último, también es imprescindible la redacción de una normativa común que regule el subtítulado en la industria y que a su vez contemple las particularidades a las que cada producto necesite acogerse.

En el apartado 3 se expone la actualidad del SpS en el mercado actual de videojuegos. Mientras que para casi todas las personas el proceso de compra de un juego resulta de lo más sencillo, para alguien con diversidad auditiva puede ser todo un reto, ya que la amplia mayoría solo contienen subtítulos simples y no cuentan con un SpS adaptado a un público más amplio. En algunas ocasiones, incluso se publicita o se comenta en la prensa que un juego es accesible cuando, en la realidad, no termina de serlo. Para justificar el valor del SpS como mejor opción de subtítulado, se vuelve a hacer hincapié en la concepción de este tipo de productos como una forma de arte. Asimismo, además de la función artística y de entretenimiento, también es significativo valorar otras funciones ya demostradas en otros estudios, tales como la terapéutica o la pedagógica. Vistos algunos de los ámbitos principales en los que los videojuegos pueden contribuir de forma positiva, resulta lógico pensar que hacerlos más inclusivos supondría una gran ventaja para la sociedad. Sin embargo, casi el total de las desarrolladoras parecen no pensar lo mismo, posiblemente debido a una profunda falta de información y concienciación sobre las necesidades lingüísticas de los jugadores en general y, más concretamente, de los usuarios con diversidad auditiva.

Para exponer más detalladamente el contexto del SpS en la actualidad del sector, se realizó un análisis de cuatro juegos de empresas muy influyentes. Los análisis se llevaron a cabo con el volumen del dispositivo totalmente bajado y tras haber aceptado todas las posibles opciones de accesibilidad en los subtítulos, si es que las había. En este apartado, se exponen los aspectos más relevantes del subtítulado de cada uno a través de capturas de pantalla y se proponen soluciones a los errores cometidos. A continuación, se desarrollan brevemente los ejemplos utilizados en el TFG y se explica el por qué de su elección.

- *Kingdom Hearts III*: se trata de un título desarrollado por Disney y Square-Enix, muy esperado por los fans desde hacía años, con una previsión de ventas muy positiva y unas mejoras favorables en todos sus niveles excepto en el subtítulado, el cual es muy pobre y empeora la experiencia durante la partida. Elegí este juego porque, a mi parecer, ilustra perfectamente el comportamiento general de la

industria en cuanto al subtítulo, dado que su caso es el mismo que el de la extensa mayoría de los juegos líderes en el mercado: empresas muy influyentes que tienen resultados muy potentes tanto técnica como artísticamente hablando, que reportan grandes beneficios económicos con cada lanzamiento y que, sin embargo, no se preocupan ni por ofrecer la calidad lingüística que su obra merece ni por facilitar la integración de todas las personas.

- *Spyro Reignited Trilogy*: es un caso similar al anterior porque también es un juego producido por una gran compañía (Activision Blizzard) y con un futuro prometedor en ventas. Lo que lo hace único es que se estrenó sin ningún tipo de opción de añadir subtítulos a su doblaje. Esto suscitó numerosas críticas entre la comunidad y provocó el lanzamiento de una expansión que no solo contenía subtítulos sino, además, diversas características similares al SpS. Elegí este juego para exponer la falta de concienciación de las desarrolladoras en cuanto a la exigencia de un buen subtítulo por parte del público y, del mismo modo, para poder analizar ese subtítulo final que ofrecieron y que se asemeja al SpS en ciertas características.
- *Marvel's Spider-Man*: lo escogí como ejemplo de subtítulo que se publicita como accesible pero que tiene muchos aspectos que mejorar para considerarse como tal. Al igual que ocurre con el resto de títulos, en este análisis encontramos errores principalmente técnicos: segmentación del subtítulo incorrecta, voces en *off* sin cursiva, nula explicitación de sonidos... e incluso algún que otro error de ortografía. Resulta útil para exponer, una vez más, la carencia de información lingüística latente en los estudios de desarrollo y acrecentada por la división con el equipo de traducción.
- *Moss*: se eligió para ejemplificar lo que ocurre con el SpS en la realidad virtual. En este tipo de juegos también suele optarse por un subtítulo convencional, aunque lo más frecuente es simplemente incluir un doblaje en inglés debido a que su público es muy reducido. *Moss* es un caso especial en su género porque su personaje protagonista, Quill, es una ratoncita que se comunica con el espectador a través del lenguaje de signos. Si bien es cierto que el uso de signos se limita a acciones con poca dificultad, resulta una iniciativa muy beneficiosa no solo por su valor indudable a favor de la inclusión, sino también como forma de dar visibilidad y apoyo al colectivo de personas con diversidad auditiva dentro de la comunidad de jugadores.

### **3. Conclusiones**

Como se aprecia a lo largo del TFG y de esta memoria, las adversidades a las que el subtítulo debe hacer frente en el sector de los videojuegos son varias y de diversos tipos.

En primer lugar, el subtítulo convencional no es suficiente para asegurar que los jugadores con diversidad auditiva comprendan el videojuego y muchas veces ni siquiera termina de ser eficiente para el resto de usuarios. Esto se debe a que en general los estudios de desarrollo carecen de las referencias técnicas y lingüísticas necesarias para llevar a cabo, como mínimo, un subtítulo convencional que supla las exigencias del público.

En segundo lugar, la evidente ausencia de conciencia sobre las necesidades específicas de los jugadores con diversidad funcional hace que en la mayoría de veces no se opte por el SpS como opción, a pesar de ser el tipo de subtítulo más accesible.

En tercer lugar, la división general existente entre el estudio de traducción y el equipo de desarrollo del juego tiene como consecuencia clara que la desinformación en cuanto a subtítulo continúe en aumento, dado que el traductor no tiene acceso directo al producto y, por lo tanto, sus aportaciones en cuanto al mismo se limitan a la propia labor de traducción, sin tener en cuenta otros aspectos claves del proceso como la localización, el cumplimiento de la normativa técnica u otro tipo de pautas clave para realizar un SpS correctamente.

Para resolver toda esta falta de conocimientos en la que se resume el estado del SpS en los videojuegos, no solo sería conveniente elaborar una normativa oficial que cubra todos sus aspectos teóricos, sino también unificar el equipo de desarrollo de la obra con el equipo de traducción. De este modo, se garantizaría el seguimiento de unas reglas mínimas que harían que el subtítulo fuera más comprensible para todos, su lectura más fluida y el juego como tal más competente. Asimismo, sería conveniente que en la contraportada se especificase si se incluye SpS o no para así acelerar y facilitar el proceso de compra a los usuarios con diversidad funcional auditiva. Por último, también se debe comenzar a valorar el proceso de revisión y su importancia, dado que varios de los errores vistos en los análisis de los títulos ya mencionados podrían haberse evitado con una revisión de contenido tanto a nivel técnico como ortográfico. Si se realizaran todas estas propuestas, la industria de los videojuegos sería mucho más inclusiva y profesional de lo que es ahora, puesto que cumpliría de forma homogénea con un mínimo de calidad lingüística para todos sus jugadores sin distinción.

#### **4. Bibliografía**

- AENOR (2012) Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. UNE 153010, AENOR, Madrid.
- Amores, M. (2013). Videojuegos y accesibilidad: ¿hay juegos para todos? Retrieved 1 May 2019, from <https://www.blissy.es/post/41714768709/videojuegosaccesibles>
- DEV. (2020). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos* (1st ed., p. 19). Madrid.
- Díaz Cintas, J. (2008) «La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y de la audiodescripción» en Actas del IV Congreso: «El Español, lengua de traducción»: El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo. Toledo, 8-10 mayo de 2008.
- Escandell, D. (2019). Kinddom Hearts III ya es el más vendido de la saga en EE.UU. Retrieved 19 March 2020, from <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350724839/kinddom-hearts-iii-ya-es-el-mas-vendido-de-la-saga-en-eeuu/>
- IMDb (2019) Moss - Awards - IMDb. (2019). Retrieved 2 April 2020, from <https://www.imdb.com/title/tt8849074/awards>

Ley 51/2003 de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. (2003). BOE, Madrid.

Massongill, J. (2019). PlayStation Store: The Top Downloads of 2018. Retrieved 1 April 2020, from <https://blog.us.playstation.com/2019/01/11/playstation-store-the-top-downloads-of-2018/?ref-cat=251914>

Méndez, R. (2017). Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario. *Quaderns De Cine*, (12), 87 - 103. Retrieved from [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/68115/1/Quaderns-de-Cine\\_12\\_08.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/68115/1/Quaderns-de-Cine_12_08.pdf)

Morse, B. (2018). Moss Tops Playstation VR Digital Sales Charts For March. Retrieved 1 April 2020, from <https://www.shacknews.com/article/104332/moss-tops-playstation-vr-digital-sales-charts-for-march>

Pastor, Ó. (2018). Las 5 empresas más importantes de videojuegos que cotizan en bolsa. Retrieved 21 March 2019, from <https://www.rankia.cl/blog/analisis-ipsa/3958408-5-empresas-mas-importantes-videojuegos-que-cotizan-bolsa>

Ramírez Julián. (2018). La controversia por los subtítulos de Spyro Reignited Trilogy. Retrieved 20 March 2019, from <https://www.gamerfocus.co/juegos/la-controversia-por-los-subtitulos-de-spyro-reignited-trilogy/>

Richard Lico. [Foofinu]. (11 de agosto de 2017). *The in-game use will be for gestures and reactions during gameplay. No complex exposition delivered in sign. So we're only supporting ASL.* Twitter. <https://twitter.com/Foofinu/status/895813769036652544?s=20>

San Simón, J. (2019). Spyro: Reignited Trilogy añade subtítulos para las escenas en un parche. Retrieved 5 March 2020, from <https://www.eurogamer.es/articles/2019-03-13-spyro-reignited-trilogy-anade-subtitulos-para-las-escenas-en-un-parche>

Sucasas Fernández, Á. (2015). ¿Es el videojuego un arte? Una memez necesaria. Retrieved 12 April 2019, from [https://elpais.com/cultura/2015/10/07/babelia/1444212825\\_485908.html](https://elpais.com/cultura/2015/10/07/babelia/1444212825_485908.html)

Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río (2003). «Los videojuegos qué son y cómo nos afectan». Editorial Ariel, Barcelona.

Valentine Rebekah. (2018). Activision on Spyro's missing subtitles: "there's no industry standard". Retrieved 7 May 2020, from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-19-activision-on-spyros-missing-subtitles-theres-no-industry-standard>

Van Boom, D. (2019). Kingdom Hearts 3 es el juego más vendido de 2019 –a la fecha. Retrieved 20 March 2020, from <https://www.cnet.com/es/noticias/kingdom-hearts-3-juego-mas-vendido-2019/>