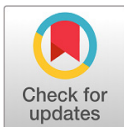


Traducción y localización: nuevos enfoques y oportunidades en las industrias del entretenimiento digital



Editores invitados

Óscar Ferreiro-Vázquez

oferreiro@uvigo.gal

<https://orcid.org/0000-0002-8442-8930>

Universidade de Vigo, Vigo, España

Ramón Méndez González

rmendez@uvigo.gal

<https://orcid.org/0000-0002-5397-7064>

Universidade de Vigo, Vigo, España

El presente número monográfico tiene como objetivo explorar los diversos enfoques, tendencias emergentes y oportunidades que están transformando las industrias del entretenimiento digital, centrándose en su relación con la industria de los servicios lingüísticos, la traducción y la interpretación. Este volumen busca analizar cómo estas industrias en constante evolución están impactando las prácticas y políticas lingüísticas, profesionales y académicas en la traducción y la interpretación, así como la producción y adaptación de contenidos multilingües.

El entretenimiento digital abarca un panorama diverso que incluye plataformas de *streaming*, videojuegos, realidad virtual, inteligencia artificial y redes sociales, entre otros. Estas tecnologías no solo redefinen las experiencias de los consumidores, sino que también plantean desafíos y oportunidades en la localización, adaptación cultural y traducción, elementos clave para la accesibilidad y el impacto global de estos productos (O'Hagan y Chandler, 2016). En este sentido, el concepto de paratraducción, desarrollado por la Escuela de Vigo, adquiere un papel central, ya que aborda el proceso de producción y adaptación de todos los elementos semióticos, lingüísticos y extralingüísticos que rodean un producto cultural (Méndez González, 2022b; Yuste Frías, 2012). Este enfoque es especialmente relevante en el ámbito del entretenimiento digital, donde la experiencia del usuario se ve influenciada por decisiones de diseño, *marketing* y traducción.

En la era digital, los encargos de traducción multimodal presentan retos únicos, ya que incluyen elementos textuales, paratextuales y visuales que deben integrarse de manera coherente para construir significado, además de ser productos que se transmiten a través de canales multisensoriales, ya que además del visual y del auditivo también es relevante el sensitivo, con un mando de control que no solo no solo actúa como nexo entre el usuario y la pantalla, sino que, cuando los desarrolladores lo aprovechan, se convierte en parte de la transmisión del mensaje.

Para Yuste Frías y Ferreiro-Vázquez (2024), la paratraducción es indispensable para abordar la multimodalidad, entendida como el uso de varios códigos semióticos (textuales, visuales y auditivos) para crear significado en las producciones culturales. La paratraducción permite a los traductores comprender y recrear de forma holística las estructuras semióticas y culturales del texto de origen, incluyendo elementos no verbales, lo que resulta crucial en un mercado donde la multimodalidad es la norma y no la excepción.

Asimismo, el sector de los videojuegos, como destacan González-Santamaría y Ferreiro-Vázquez (2023), no solo se ha consolidado como una de las áreas más dinámicas de las industrias creativas, sino que también ofrece amplias oportunidades de desarrollo profesional para traductores e intérpretes. Las necesidades específicas del sector, tales como la localización de videojuegos, la interpretación en ferias internacionales y eventos relacionados con los *e-sports*, han dado lugar a nuevos perfiles profesionales que exigen una formación especializada en tecnologías y estrategias lingüísticas avanzadas dentro de su entendimiento como lenguaje especializado (Méndez González, 2022a). Estas oportunidades no solo diversifican las salidas profesionales, sino que también permiten a los traductores e intérpretes contribuir activamente al éxito global de productos diseñados para un público multilingüe.

A todo esto habría que sumarle, asimismo, todas las producciones audiovisuales que se adaptan y que ofrecen propuestas originales para apostar por el entretenimiento digital, ya sean series o películas que emulan a los videojuegos (incluyendo, por ejemplo, el capítulo *Bandersnatch* de la serie *Black Mirror*) u obras derivadas basadas en producciones de ocio electrónico para adaptar el mensaje a un público y un medio diferentes (con infinidad de adaptaciones cinematográficas, cada vez de más calidad y mayor éxito). Estas propuestas de ocio vinculadas al videojuego, aunque sea en

otro medio, también están dando pie a numerosas investigaciones muy relevantes de cara a lo que va a ser el futuro del medio y las posibilidades y necesidades de la localización en ellas. Sin olvidar, del mismo modo, la apuesta por la accesibilidad para todo tipo de usuarios, ya sea con mandos adaptativos, audiodescripción y uso del sonido para personas invidentes o interpretación en lengua de signos durante las secuencias de vídeo del videojuego, todo ello son áreas experimentales que requieren de una profunda investigación para acercar el trabajo académico a la realidad del mercado del entretenimiento digital. Por último, consideramos pertinente examinar el impacto y los retos para la sostenibilidad ambiental que representan los desarrollos tecnológicos asociados con el consumo de recursos y la lógica extractivista que subyace a estos avances (ver, por ejemplo, Cronin, 2020).

De este modo, el monográfico reúne investigaciones que abordan cómo las dinámicas tecnológicas y culturales de las industrias del entretenimiento digital afectan el desarrollo profesional de traductores e intérpretes, las prácticas de localización y paratraducción, y las estrategias de adaptación cultural en un entorno mediado por tecnologías avanzadas.

En el primer artículo que presentamos, Simon Copet (Université de Mons y Université libre de Bruxelles) y Alice Ray (Université d'Orléans) ahondan en un tema de especial relevancia en lo que respecta a la localización de videojuegos. En su trabajo, los investigadores hacen hincapié en el videojuego como lenguaje especializado y en la presencia de *irrealia*, un tipo de creación léxica que, a pesar de no cumplir estrictamente los criterios de los neologismos, es el pilar en torno al que se componen las unidades léxicas específicas propias del universo creado para videojuegos de corte ficticio, lo cual supone un importante desafío para los profesionales de la localización. A lo largo de su estudio, que cuenta con un importante corpus de dieciocho videojuegos de gran

impacto en la industria, los autores analizan si el modo de percibir las *irrealia* depende del género y la experiencia de juego y, del mismo modo, la importancia de tener en cuenta no solo el contexto ficticio, sino también el jugable, a la hora de afrontar la localización de *irrealia*.

Por su parte, Laura Mejías-Climent, de la Universitat Jaume I, analiza el papel del doblaje en los videojuegos desde el prisma del doblaje visual. El ámbito del videojuego es un ámbito profesional dinámico con un carácter multimodal muy marcado en el que la autora decide centrar el foco en las necesidades del doblaje dentro de la localización; más concretamente, en cómo las nuevas tecnologías emergentes podrían optimizar el propio proceso localizador y ofrecer resultados de mayor calidad. Para su estudio, lleva a cabo una serie de entrevistas para valorar la percepción que se tiene por parte de los profesionales de la localización de estas herramientas que puedan facilitar el proceso, con especial énfasis en ese doblaje visual que usa la inteligencia artificial como apoyo. De este modo, se abre un debate tan interesante como necesario en el que los profesionales y la academia dialogan sobre las virtudes y limitaciones de estas herramientas emergentes con respecto a los procesos tradicionales.

El siguiente grupo de artículos aborda cuestiones relacionadas con la formación de traductores en contextos universitarios. El artículo de Ileana Gava, Candela Blanco y Kemel Karim Cobresle, de la Universidad de Córdoba (Argentina), presenta una propuesta innovadora basada en la gamificación para la evaluación formativa en la enseñanza de la traducción especializada en el ámbito económico-financiero. A partir de un estudio desarrollado en una universidad pública argentina, los autores analizan la eficacia de una secuencia gamificada para mejorar la motivación del estudiantado y el desarrollo de la competencia traductora y digital. Mediante una metodología cualitativa

enmarcada en la investigación basada en diseño, la propuesta se implementa a través de una secuencia didáctica denominada The Commercial Translation Quest, estructurada en cuatro misiones o *side quests*. Estas actividades integran dinámicas lúdicas, trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales, situando a los estudiantes en escenarios que simulan encargos profesionales reales. Los resultados evidencian una mejora en la participación, la motivación y la adquisición de subcompetencias clave, especialmente en las dimensiones documental, instrumental, digital y colaborativa. Asimismo, se observa una reducción del estrés asociado a la evaluación y una percepción positiva del aprendizaje, favorecida por la retroalimentación continua y el carácter no punitivo de las actividades. El estudio también destaca tanto las ventajas de la gamificación como sus limitaciones, particularmente en contextos de grupos numerosos, y subraya la necesidad de ajustar el diseño pedagógico para optimizar la participación.

Mar Ogea-Pozo, de la Universidad de Córdoba (España), y Carla Botella-Tejera, de la Universidad de Alicante, presentan una interesante propuesta para la enseñanza de la localización de videojuegos a nivel universitario. Aprovechando las nuevas tecnologías y herramientas que están disponibles en Internet, la propuesta de esta investigación es la de que los estudiantes desarrollen su propio *escape room* en inglés para que se familiaricen con las complejidades inherentes al proceso de desarrollo de videojuegos para, posteriormente, proceder a su localización en el aula, donde se llevará a cabo todo el proceso de traducción, revisión y control de calidad. En este artículo, las autoras nos presentan los fundamentos teóricos en los que se basaron para llevar a cabo su investigación, el proceso metodológico de la aplicación de esta propuesta de gamificación de la enseñanza y el análisis de los resultados obtenidos en el aula. La acogida de la propuesta por parte del alumnado fue muy satisfactoria, tanto por su carácter lúdico como por tratarse

de un trabajo colaborativo. Además de desarrollar diversas competencias a lo largo de la elaboración del proyecto, el alumnado disfrutó de un enfoque multimodal de la docencia que le permitió conocer diferentes aspectos profesionales de la industria del videojuego. Se trata de una investigación que pone de manifiesto el potencial que posee la industria del videojuego no solo como salida laboral, sino también como herramienta formativa para futuros profesionales.

A continuación, el artículo de Elia Ramírez Barroso de la Universidad de Córdoba (España), explora la convergencia entre la localización de videojuegos y la traducción jurídica como herramienta pedagógica innovadora. Mediante un estudio empírico con estudiantes de esta universidad, la autora analiza el potencial de la traducción audiovisual didáctica (TAD) en el desarrollo de la competencia traductora. La investigación se articula sobre una propuesta diseñada para el videojuego *Ace Attorney*, siguiendo la estructura metodológica del proyecto TRADILEX. Los participantes realizaron tareas de doblaje y localización técnica, enfrentándose a la complejidad de un texto de naturaleza mixta que integra terminología jurídica en un contexto lúdico. Los resultados revelan una mejora significativa en subcompetencias clave, especialmente en las dimensiones estratégica, instrumental y terminológica. Asimismo, se destaca la correlación positiva entre el dominio de las TIC y la precisión terminológica, así como el papel de la creatividad en la eficacia de la transmisión de la información.

El artículo de Marileide Dias Esqueda e Igor Antônio Lourenço da Silva, de la Universidade Federal de Uberlândia, Brasil, cierra el grupo de experiencias pedagógicas presentando un caso de enseñanza de la localización de videojuegos en el marco de un programa de formación de traductores en Brasil. Los autores plantean la necesidad de articular los propósitos de formación académica con las demandas de la industria, de modo que los futuros profesionales adquieran

el conocimiento teórico y práctico para desempeñarse en el mercado laboral. Después de proponer un recorrido por las temáticas vistas en el curso y las estrategias didácticas empleadas para lograr los objetivos, en el artículo se presenta un balance de este proceso de formación examinando los trabajos de grado en el campo de la localización de videojuegos y, siguiendo un enfoque autoetnográfico, para poner en perspectiva sus propias prácticas y experiencias docentes. Podemos apreciar en este grupo de experiencias el enorme potencial que supone el trabajo de localización y la gamificación para una formación que sea más adecuada a las necesidades del medio y que motive a los estudiantes para el desarrollo de la competencia traductora.

El siguiente grupo de artículos aborda temáticas relacionadas con la accesibilidad. Un tema de gran relevancia en la actualidad en este contexto es el de la realidad virtual. No en vano, los avances tecnológicos están dando pie a numerosas posibilidades nuevas que hasta hace muy poco parecían casi utópicas. El estudio de Marta Brescia (Universitat Autònoma de Barcelona) y de la investigadora independiente Maria Eugenia Larreina gira en torno a los conciertos en realidad virtual; precisamente, una de esas nuevas vías de ocio que explotan las posibilidades de esta nueva tecnología y permite que el público disfrute de experiencias interactivas desde cualquier parte. El estudio no solo analiza las posibilidades del ocio digital en la actualidad y las ventajas e inconvenientes de los conciertos en realidad virtual en sí mismos, sino que también se ocupa de analizar las necesidades de accesibilidad para que todo el mundo pueda disfrutar al mismo nivel de esta modalidad de entretenimiento. Para tal fin, las investigadoras llevan a cabo un estudio analítico para definir las características propias de este tipo de conciertos y determinar los desafíos de accesibilidad y las posibles estrategias para afrontarlos en la actualidad. Los resultados aportados son importantes de cara a comprender este nuevo medio y las necesidades

de accesibilidad, lo cual da visibilidad a una realidad relevante en el mercado del ocio moderno, pero, al mismo tiempo, es una primera piedra investigativa que abre varias vías para futuras investigaciones en este ámbito.

Cerrando este grupo, Xoán Montero Domínguez y Sandra Maria Sanches Alves Santiago, de la Universidade de Vigo y del Instituto Politécnico de Maia (Portugal), respectivamente, analizan la audiodescripción (AD) como un pilar fundamental para la inclusión social de personas con discapacidad visual en el ámbito cinematográfico. La investigación se centra en el estudio de caso de la 4.^a Muestra de Cine Premiado AMPLA (2025) en Portugal, donde se evaluó el uso de la aplicación móvil Greta para acceder a contenidos accesibles de forma independiente. Mediante una metodología basada en cuestionarios de usabilidad y calidad, el trabajo examina la experiencia de un público heterogéneo al interactuar con esta herramienta digital en salas de cine convencionales. Los resultados obtenidos subrayan la eficacia y facilidad de uso de la aplicación, destacando su capacidad para reducir drásticamente las barreras de acceso a la cultura y fomentar la autonomía del espectador. Asimismo, el artículo vincula estos avances con el marco legislativo europeo y el modelo social de la discapacidad, reivindicando la tecnología como un factor determinante para la equidad sensorial.

Finalmente, dentro del estudio de herramientas, Rafael Cuevas Montero, de la Universidad de Córdoba (España), lleva a cabo una revisión sistemática de la literatura en torno al uso de videojuegos para la enseñanza, en concreto aplicándolos al aprendizaje del francés como lengua extranjera. El estudio se propuso hacer una selección de investigaciones para ver los resultados a los que se está llegando desde el mundo académico, con un total de dieciocho estudios que ofrecen datos muy interesantes. El análisis pone de manifiesto el potencial de las nuevas tecnologías para el fomento de la

motivación, la autonomía y el desarrollo del alumnado durante su proceso formativo, aunque también se comprueba lo complejo de crear un enfoque homogéneo, ya que es muy diferente el trabajo en el aula según la tipología de juego (comercial o serio), la creación de herramientas específicamente diseñadas para una enseñanza futura o, incluso, la temática central de la formación. Por todo ello, su estudio se convierte en un punto de partida muy necesario de cara al desarrollo de futuras líneas de investigación que ahonden en cada una de estas problemáticas detectadas en esta revisión de la literatura previa.

A modo de cierre, los trabajos reunidos en este número monográfico ofrecen una panorámica rica, actualizada y multidimensional de los desafíos y oportunidades que atraviesan la traducción y la localización en el contexto del entretenimiento digital. A través de enfoques teóricos, estudios empíricos y propuestas pedagógicas innovadoras, se pone de manifiesto la necesidad de seguir profundizando en la investigación interdisciplinar y en la adaptación de la formación a un entorno profesional en constante transformación. Este número no solo contribuye al avance del conocimiento académico, sino que también invita a repensar las prácticas profesionales desde una perspectiva crítica, inclusiva y sostenible, abriendo así nuevas líneas de reflexión sobre el papel de la traducción en un ecosistema mediático global, multimodal y tecnológicamente avanzado.

Referencias

- DEV (2024). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023*. <https://dev.org.es/es/publicaciones/libroblancodev2023>
- Bernal Merino, M. (2015). *Translation and localization in video games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- Bernal Merino, M. (2018). Creativity and playability in the localization of video games. *The Journal of Internationalization and Localization*, 5(1), 74–93. <https://doi.org/10.1075/jial.00011.ber>

- Chandler, H. (2005). *The game localization handbook*. Charles River Media Inc.
- Cronin, M. (2020). Translation, technology and climate change. En M. O'Hagan, (Ed.), *The Routledge handbook of translation and technology* (pp. 516–530). Routledge.
- Dietz, F. (2006). Issues in localizing computer games. En K. J. Dunne (Ed.), *Perspectives on localization* (pp. 121–134). John Benjamins.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. John Benjamins.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology.
- González-Santamaría, P. & Ferreiro-Vázquez, Ó. (2023). Desarrollo profesional en el sector de la traducción y la interpretación relacionado con el ámbito de los videojuegos. En S. Torres-Outón & R. Méndez González (Eds.), *Realidades y desafíos de la tecnología aplicada a la traducción e interpretación* (Col. Lengua, Literatura, traducción dirigida por M. C. Balbuena Torezano, M. Á. García Peinado & G. Wojtak, vol. 5, pp. 13–26). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b20589>
- Gros Salvat, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?* Ediciones Arcade. *Ámbitos*, (28) <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16838682013>
- Malliet, S. & De Meyer, G. (2005). The history of the video game. En J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 23–45). The MIT Press.
- Mejías Climent, L. (2021). La recepción de los productos accesibles y la formación de subtítuloadores: personas sordas en el aula de SPS. *Quaderns: Revista de traducción*, 28, 255–270. <https://revistes.uab.cat/quaderns/article/view/v28-mejias/43-pdf-es>
- Mejías Climent, L. (2022). Una perspectiva diacrónica del doblaje en videojuegos: evolución de la práctica profesional. *Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria*, 24, 157–190. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/59394>
- Méndez González, R. (2022a). *La interpretación en el ámbito de los videojuegos*. Peter Lang.
- Méndez González, R. (2022b). Perspectivas de la localización de videojuegos: complejidades y problemáticas traductológicas del siglo XXI. *Quaderns de Filologia: Estudis Lingüístics*, 27, 153–170. <https://doi.org/10.7203/qf.0.24663>
- Newman, J. (2005). *Videogames*. Routledge.
- O'Hagan, M. & Chandler, H. (2016). *Game localization research and translation studies: Translation studies and other disciplines*. John Benjamins.
- Yuste Frías, J. & Ferreiro-Vázquez, Ó. (2024). Paratraducción: la noción clave para traducir la multimodalidad. *ELUA: Estudios de Lingüística. Universidad de Alicante*, (42), 177–191. <https://doi.org/10.14198/ELUA.26952>
- Yuste Frías, J. (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *Scientia Translationis*, 15, 61–76. <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p61>
- Yuste Frías, J. (2012). Paratextual elements in translation: Paratranslating titles in children's literature. In A. Gil-Bajardí, P. Orero, y S. Rovira-Esteva (Eds.), *Translation peripheries. Paratextual elements in translation* (pp. 117–134). Peter Lang.

Cómo citar esta editorial: Ferreiro-Vázquez, Ó., & Méndez González, R. (2026). Traducción y localización: nuevos enfoques y oportunidades en las industrias del entretenimiento digital. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1), 3-8. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v19n1a02>