

Aproximación a la interpretación en el ámbito de los videojuegos

Ramón Méndez González

rmendez@uvigo.es
Universidad de Vigo

Recibido: 24/06/2018 | Revisado: 21/03/2019 | Aceptado: 16/05/2019

Resumen

La industria del videojuego está viviendo un crecimiento cada vez mayor y empiezan a surgir nuevas necesidades profesionales más allá de las tradicionales labores de localización. Es el caso, por ejemplo, de la interpretación especializada en el ámbito de los videojuegos, un terreno aún desconocido pero que supone un nicho profesional importante. Dentro de las estrategias promocionales de cada compañía, a lo largo del año se celebran un gran número de ferias y eventos en los que se presentan las grandes producciones de cada año. Estos eventos cuentan con interpretación a diversos idiomas y, por tanto, se antoja necesario contar con profesionales cualificados para este ámbito. En el presente estudio se analizan la labor de los intérpretes profesionales, las necesidades propias de este ámbito y las competencias que requieren los intérpretes.

Palabras clave: videojuegos; interpretación; conferencias; interpretación simultánea; interpretación consecutiva; interpretación en el ámbito de los videojuegos (IAVJ); formación en interpretación; localización

Abstract

Approaching Interpreting for the Video Game Industry

The video game industry is growing year after year and new professional needs have arisen. While there are many analyses of video games' localization, there are not many studies about video game interpreting. Every year, video games are marketed and showcased to both users and professionals in many exhibitions and events. These exhibitions are followed by millions of fans from all over the world and provide interpreting to different languages. Therefore, it is important to have qualified professionals in this field who can deliver the quality of speech both users and professionals expect. In this study, we will analyze the work of professional interpreters, the needs of this new field of expertise and the competences needed for interpreters in this industry.

Keywords: video games; interpreting; conferences; simultaneous interpreting; consecutive interpreting; interpreting for the video game industry; localization

1. Introducción

El mercado de los videojuegos ha seguido un proceso de crecimiento paulatino pero constante a lo largo de los años. Pese a sus modestos inicios, el sector ha prosperado y generado unas cifras de beneficios que lo ayudan a seguir creciendo. Son cada vez más los consumidores de videojuegos y el interés por los mismos ha aumentado de tal forma que las presentaciones de productos de ocio electrónico se han multiplicado de cara a satisfacer las ansias de los usuarios de estar al tanto de todas las novedades de sus compañías predilectas. Tal es así que este sector todavía ignoto ha generado necesidades de interpretación en sus numerosos eventos, conferencias, entrevistas y demás situaciones comunicativas, con una audiencia que, en ocasiones, puede llegar a los 8 millones de personas, como ocurrió en la presentación de PlayStation 4 (Andrade 2013). En previsión del éxito internacional de su conferencia, Sony (la compañía responsable de la marca PlayStation) emitió dicho evento por *streaming* con interpretación simultánea a los idiomas más importantes.

Sería fácil pensar a priori que, para este tipo de eventos, sería suficiente con desarrollar la dinámica general de la práctica de la interpretación, en la que el intérprete primero escucha al orador, analiza su discurso y lo reconstituye en una lengua distinta de una manera formalmente apropiada (Jones 1998: 6). Sin embargo, como afirma Seleskovitch (1998: 6), es imposible entender un mensaje si se carece de conocimientos en el tema que se está tratando. Precisamente, el ámbito de los videojuegos es tan diverso y complejo que no todos los intérpretes parecen estar capacitados para comprender de lo que se está hablando. Tal es así, que cada vez es más palpable la necesidad de una formación específica para los intérpretes dentro de lo que podría considerarse una nueva modalidad de interpretación (Méndez González 2014).

A lo largo del presente estudio hemos comprobado que la interpretación en el ámbito de los videojuegos (IAVJ) bebe de varias de las modalidades tradicionales de interpretación y acaba teniendo un poco de todas ellas, pero sin llegar a enmarcarse exclusivamente en una de ellas. La IAVJ está intrínsecamente relacionada con un ámbito creativo, exigente y extremadamente amplio que podría requerir una formación específica de profesionales capaces de afrontar todas las complejidades inherentes al mismo.

2. Modalidades tradicionales de interpretación aplicadas a la interpretación en el ámbito de los videojuegos (IAVJ)

Antes de describir las modalidades de interpretación es importante distinguirlas de las técnicas de interpretación, ya que suele haber cierta confusión en torno a su categorización básica. Las técnicas se caracterizan por una determinada manera de llevar a cabo la actividad interpretativa, es decir, se categorizan según los procesos mentales internos que ha de seguir el intérprete para llevar a cabo su labor profesional. Por su parte, las modalidades están directamente relacionadas con los eventos

comunicativos y con las situaciones sociales en las que se desarrolla el trabajo del intérprete (Collados y Fernández 2001: 47). Pese a que en un primer momento solo se tenían en cuenta las técnicas, que se aplicaban según necesidades a todo tipo de modalidades interpretativas, el propio paso del tiempo fue marcando nuevas necesidades comunicativas que provocaron que se fuesen conformando marcos situacionales determinados. Collados y Fernández (2001: 52-55) destacan que, históricamente, se suelen reconocer los siguientes marcos: interpretación de conferencias, interpretación ante los tribunales, interpretación de enlace e interpretación social. A continuación, repasaremos las particularidades de cada una de estas disciplinas:

2.1. Interpretación de conferencias

Esta modalidad destaca no solo por su elevado nivel de exigencia profesional (Gile 1998: 41), sino también por las técnicas empleadas, las cuales parecen asentadas desde los orígenes de la propia práctica de la interpretación (interpretación simultánea e interpretación consecutiva). Es posible que sea, asimismo, la modalidad más reconocida dentro de la interpretación profesional, tanto por desarrollarse habitualmente dentro de marcos situacionales prototípicos como por el hecho de que suele ser la mejor remunerada (Pym 1995). El sector de los videojuegos cuenta con un gran número de conferencias y ruedas de prensa en las que, tal y como comentaremos más adelante, la incidencia de la interpretación es cada vez mayor.

2.2. Interpretación ante los tribunales

Una modalidad muy diferente a la anterior que, pese a que comparte con esta las dos técnicas fundamentales de la interpretación, precisa también de muchas otras debido a las particularidades intrínsecas al ámbito jurídico. En este tipo de interpretación, considerada una de las más complejas, se antoja fundamental que el intérprete esté muy bien preparado en los aspectos jurídicos y que esté disponible y preparado para desempeñar su labor de mediación a lo largo de todas y cada una de las fases del proceso judicial (cf. Morris 1989).

2.3. Interpretación de enlace

Pese a la confusión asociada al hecho de que la interpretación sea una actividad bilateral que se desempeña en diferentes ámbitos, en la interpretación de enlace el espacio físico habitado por el intérprete y los interlocutores es más cercano. Por lo general, esta modalidad de interpretación se desempeña en grupos reducidos de dos o más personas que quieren intercambiar opiniones sobre un tema concreto. En el sector de los videojuegos es habitual encontrar este tipo de interpretación en las negociaciones comerciales, las visitas preparatorias de eventos, en el ámbito de relaciones con la prensa, etcétera. Por sus propias características más informales y menos exigentes

a nivel de preparación del intérprete, Collados y Fernández (2001: 54) destacan que «no es exclusiva de los intérpretes y suele ser realizada por traductores». Sin embargo, en la industria de los videojuegos el grado de especialización es muy elevado, tanto por la amplitud del ámbito del ocio electrónico como por la variedad de enfoques posibles en los juegos y en las conferencias (Méndez González 2014a: 118-119). Esto provoca, por un lado, que incluso para estas interpretaciones de enlace más informales los profesionales contratados tengan que estar a la altura de las circunstancias por la complejidad de incluso los temas más sencillos. Por otro lado, provoca que, en muchas ocasiones el encargado de relaciones con la prensa (PR) de la compañía en cuestión sea quien haga las veces de intérprete, ya que su conocimiento de ambas lenguas y su preparación específica en el campo en cuestión le permiten ofrecer un trabajo de calidad pese a no haber tenido formación específica como traductor o intérprete. Ahondaremos en esta cuestión más adelante.

2.4. Interpretación social

La evolución de la sociedad humana y las necesidades interpretativas, cada vez más habituales en la segunda mitad del siglo XX, han impulsado esta modalidad, en la que el intérprete se convierte prácticamente en un mediador social (cf. Wadensjö 1998). En esta modalidad, el intérprete se pone al servicio de minorías sociales desfavorecidas que emigran al mundo desarrollado, para ayudarles a resolver los problemas que puedan llegar a encontrar en ámbitos como la educación, la sanidad, el mercado laboral o la vivienda (Collados y Fernández 2001: 55).

Tal y como comentábamos anteriormente, la interpretación en el ámbito de los videojuegos no se puede encuadrar totalmente dentro de una de estas modalidades, ya que se expandiría como mínimo dentro de dos de ellas. Pese a que, a día de hoy, los intérpretes del AVJ normalmente son seleccionados por su experiencia en la modalidad predominante para la que se necesitan sus servicios (por ejemplo, en interpretación de conferencias), a la hora de desempeñar su labor suelen afrontar diferentes modalidades como la interpretación de conferencias, la interpretación de enlace o la interpretación para los medios de comunicación (que podría considerarse una submodalidad de la interpretación social). La IAVJ se mueve en varios de los ámbitos que marcan las diferencias entre las distintas modalidades, lo cual la convierte en una gran modalidad en sí misma, con diversas submodalidades que no son excluyentes y que se alternan entre sí según las necesidades comunicativas concretas de cada situación.

3. Propuesta de una nueva modalidad de interpretación

A partir de esta propuesta básica de cuatro ramas fundamentales de la interpretación, se han ido generando otras ramas más concretas y especializadas a partir de las necesidades que fueron surgiendo a medida que la propia sociedad evolucionaba. Así, nos encontramos con otras subcategorías de interpretación que han llegado a

convertirse en modalidades independientes, tales como la interpretación de congresos y seminarios (González et al. 1991: 28), la interpretación acompañante (González et al. 1991: 28), la interpretación ante los medios (Collados y Fernández 2001: 53; Mack 2002: 203-214), la interpretación comercial (Gentile 1996; Mikkelson 1999), la interpretación médica (Frishberg 1986: 115), la interpretación educativa (Frishberg 1986; Mikkelson 1999) o la interpretación telefónica (Heh y Qian 1997; Mintz 1998).

Pese a compartir algunas características con las modalidades básicas anteriormente comentadas, se trata de ámbitos tan especializados que muchos académicos y profesionales consideran necesario tratarlas de forma independiente. Cada día hay nuevos ámbitos emergentes en los que las necesidades interpretativas van más allá de lo que las modalidades básicas consiguen recoger. Tal y como destacan Collados y Fernández (2001: 52), las modalidades establecidas de interpretación «son marcos que se han ido conformando a lo largo del tiempo como respuesta a las distintas necesidades comunicativas, lo que permite pensar en nuevas modalidades en el futuro». En concreto, durante los primeros años del siglo XXI ha adquirido más relevancia la interpretación en el ámbito de los videojuegos, un crecimiento que no deja de ser un reflejo de cómo el propio ámbito y su público han ido ganando importancia, aunque no así en el ámbito académico. Si bien empiezan a abundar los trabajos sobre localización de videojuegos (Bernal Merino 2006, 2007, 2008, 2011, 2014, 2018; Calvo-Ferrer 2012; Chandler 2005; Dunne 2006; Fernández Costales 2011, 2012, 2014; Gros Salvat 2008; Lepre 2015; Méndez González 2012, 2013, 2014a, 2014b, 2014c, 2015, 2017; O'Hagan y Chandler 2016; O'Hagan 2009, 2015; Seljan y Katalinić 2017; Yuste Frías 2012, 2014; entre muchos otros), de la interpretación en el ámbito de los videojuegos tan solo se están empezando a vislumbrar las primeras ideas (Méndez González 2014a, 2014b, 2015, 2017; Casanova Gómez 2014).

El mercado de los videojuegos mueve mucho dinero, con la cifra de 1359 millones de euros generados solo en España en el año 2017 (datos de AEVI, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, actualmente reconvertida en Asociación Española de Videojuegos). Esta cifra superó por mucho a la recaudación de las salas de cine ese mismo año, que se situó en 109 millones de euros (datos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). Ese crecimiento espectacular del sector provoca que las necesidades en torno a estese hayan disparado. No en vano, se trata de un ámbito de actuación intersemiótico, multisemiótico e intercultural en el que se aúnan infinidad de elementos pertenecientes a campos muy dispares y que vienen siempre supeditados por las nuevas tecnologías digitales que «han transformado radical y definitivamente las condiciones laborales de la traducción» (Yuste Frías 2012) y, de forma inevitable, también las de la interpretación.

Estamos ante un nuevo ámbito, el de los videojuegos, que se está asentando a gran velocidad y que, a diferencia de otros, cuenta con el apoyo del público. Se trata de un público incondicional y volcado con su afición preferida, de tal modo que consume ya no solo el producto final, sino también todo lo relacionado con él, como las ruedas de prensa. No obstante, la calidad que demanda el usuario se traslada también a este tipo

de charlas, en las que espera que el intérprete haga gala de una preparación adecuada a las exigencias terminológicas y situacionales a las que se puede tener que enfrentar en este sector de los videojuegos. Es necesario un perfil profesional muy concreto para poder realizar una buena labor en este ámbito de actuación tan específico y exigente. En efecto se trata de un ámbito creativo específico de este sector, el cual es preciso delimitar para poder fijar un umbral de competencias y unos modelos de formación para profesionales que se quieran especializar en este ámbito. Como destaca Seleskovitch (1998: 6), no es posible que un intérprete sin una preparación técnica consiga comprender y transmitir plenamente el contenido semántico de mensajes excesivamente técnicos, ya que es imposible comprender un mensaje sin un conocimiento previo asentado del tema que se está tratando.

Hasta cierto punto, la IAVJ ha sido encasillada en otras modalidades ya asentadas, en parte, debido a que todavía está dando sus primeros pasos, así como a la falsa creencia de que las técnicas y características propias de cada modalidad servían para satisfacer todas las necesidades inherentes de la IAVJ. Sin embargo, pese a que comparte ciertas características con las modalidades anteriores, no es menos cierto que en general suele acoger elementos de todas ellas para adaptarlas a las reglas inherentes de un sector complejo y todavía desconocido por muchos profesionales. Negar la importancia de la interpretación en el ámbito de los videojuegos constituye un error que puede provocar problemas a la hora de calar en el público (Méndez González 2015: 289), pero aún es más grave considerar que la IAVJ no requiere una especialización, ya que los usuarios españoles son muy exigentes con todo lo que respecta a la traducción e interpretación profesional a nuestro idioma. Es por eso que, para que el propio sector de los videojuegos pueda seguir prosperando, los profesionales han de estar a la altura de lo que exige el público potencial y satisfacer sus necesidades. Para tal fin, es vital reivindicar la especialización de los intérpretes para un ámbito con un lenguaje especializado tan complejo como el lenguaje médico, el científico o el técnico (Méndez González 2014a: 118).

4. Técnicas de interpretación en la IAVJ

Son numerosas las técnicas de interpretación necesarias para la IAVJ. El intérprete especializado en esta modalidad debería estar preparado para trabajar con todas ellas, ya que las necesidades comunicativas son tan variadas que no estar preparado puede suponer un fracaso en la comunicación intercultural:

4.1. Interpretación simultánea

Aunque se considera la técnica de interpretación por excelencia, no posee una mayor relevancia en la IAVJ que cualquier otra de las técnicas que el intérprete del AVJ debe dominar. Consiste en la mediación oral que se realiza simultáneamente a la emisión del discurso original (Torres Díaz 1998: 50) en una superposición, con un

mínimo desfase, entre el discurso original y la interpretación. Para poder desempeñar adecuadamente este proceso, se necesitan condiciones técnicas apropiadas, como una cabina de interpretación simultánea, equipos de dos intérpretes, técnicos de sonido, etcétera. Sin embargo, en el sector de los videojuegos muchas veces el intérprete está solo, sin compañero con el que intercambiarse cada cierto tiempo, o incluso tiene que realizar las labores de interpretación simultánea sin las condiciones apropiadas para ello, mientras habla el entrevistado.

El principal problema de la interpretación simultánea es que los intérpretes tan solo tienen unos cuantos minutos en interpretación consecutiva y unos cuantos segundos (como mucho) en interpretación simultánea para completar el procesamiento de las unidades de traducción una vez las ha emitido el orador (Gile 1995: 122; Baxter 2012a: 70). Por tanto, se trata en un proceso en el que el intérprete no se concentra únicamente en el puro aspecto lingüístico y en las expresiones que empleará para expresarse en el otro idioma, sino que llevará a cabo un rápido análisis y transmitirá de forma espontánea lo que se ha dicho, de tal modo que se prioriza la transmisión del contenido semántico del mensaje (Seleskovitch 1998: 6). Lo importante en esta técnica es llegar a transmitir el mensaje, aunque sea con otras palabras o eliminando información que se pueda considerar residual o intrascendental para el mensaje. Algunos ejemplos de eventos en los que se usa la interpretación simultánea en el ámbito de los videojuegos podrían ser, por ejemplo, las tres grandes ferias que se celebran cada año (véase 5.2). En ellas, las grandes empresas celebran conferencias de un par de horas que cuentan con interpretación simultánea para los asistentes y con la retransmisión en *streaming* a través de Internet.

4.2. Interpretación consecutiva

Se trata de la mediación interlingüística oral realizada por el intérprete tras la intervención total o parcial del ponente (Torres Díaz 1998: 49). Por lo general, el intérprete tiene la posibilidad de tomar notas de lo que está diciendo el ponente para luego reformular el mensaje transmitiendo el significado fundamental de este (Seleskovitch 1998: 5), ya que un intérprete preciso transmite significados, no palabras (Seleskovitch 1998: 17).

Aunque en otros ámbitos la interpretación consecutiva está cayendo en desuso por favorecer a la simultánea, o bien se limita a reuniones importantes o situaciones muy concretas de interacción directa con solo un extranjero, en la IAVJ sigue siendo muy habitual. No es extraño que dentro de este ámbito se alternen o se compaginen simultánea y consecutiva en las conferencias –al haber necesidades comunicativas en tres lenguas–, además de ser especialmente habitual en interpretación para los medios, en entrevistas o en clases maestras universitarias en las que el ponente hace pausas para que el intérprete pueda transmitir el mensaje por partes (ahondaremos en las tipologías de intervención del intérprete en el AVJ más adelante). Esta dinámica, todavía

frecuente en la IAVJ, era habitual en los inicios de la interpretación como tal, aunque cayó en desuso (Seleskovitch 1998: 28).

Destaca también el hecho de que no siempre se permite la toma de notas en la interpretación consecutiva dentro de la IAVJ, ya que a veces la propia distribución de los conferenciantes en el evento obliga a que el profesional tenga que estar de pie junto al ponente, en un lugar donde no tape una proyección o una pantalla. En este aspecto, la memoria es más importante que en otros ámbitos de la interpretación (Bosch 2013), tal y como comentaremos más adelante.

4.3. Interpretación bilateral

Esta técnica recibe muchas denominaciones. En este estudio se usa la categorización propuesta por Collados y Fernández (2001: 47-49), quienes también destacan que otros investigadores como Mason (1999: 147) o Gile (1999: 4) la llaman interpretación de diálogo y reconocen que la denominación más extendida es la de interpretación de enlace que emplean Gentile et al. (1996) y Smirnov (1997), aunque la aplican a prácticas profesionales muy diferentes: ámbito comercial y ámbito social. En general, la interpretación bilateral es «la mediación oral que se realiza por un solo intérprete, en las dos direcciones, e inmediatamente después de cada una de las intervenciones de los interlocutores presentes en la situación comunicativa» (Collados y Fernández 2001: 48). Destaca sobre todo por la bidireccionalidad y por la dimensión interpersonal de la interacción cara a cara, así como por la importancia que adquiere el lenguaje no verbal.

En la IAVJ, esta técnica de interpretación es tan importante como las anteriores, ya que son numerosas las reuniones de negocios o comidas con interlocutores de diferentes idiomas en las que el intérprete hará de mediador.

4.4. Interpretación de relé

En esta técnica, la interpretación no se realiza directamente a partir del discurso original, sino que el intérprete realiza su labor a partir de otra interpretación (Collados y Fernández 2001: 52). En la IAVJ, al ser habitual que haya tres idiomas involucrados en el acto comunicativo, es bastante frecuente el uso de esta técnica. Por ejemplo, que sobre el escenario se haga interpretación consecutiva japonés-inglés y el intérprete en cabina realice la pertinente interpretación inglés-español.

4.5. Interpretación susurrada

También conocida como *chuchotage*, por el término francés, en esta modalidad un participante habla y un intérprete susurra simultáneamente el mensaje al oído de una o, como máximo, dos personas que requieran servicios de interpretación (Jones 1998: 6). Generalmente, esta técnica se usa cuando solo hay un receptor de la interpretación

y no se pueden instalar cabinas por las propias circunstancias en las que se desarrolla el acto comunicativo. Es bastante habitual en diversos aspectos de la IAVJ, tanto en conferencias (en el escenario, junto al invitado, un intérprete que le susurra lo que se está hablando en ese momento concreto) como en otras situaciones comunicativas en las que se produzca la interacción.

4.6. Interpretación en lengua de signos

Aunque la interpretación en lengua de signos no esté asentada en este ámbito profesional, la lucha por conseguir una mayor accesibilidad en los videojuegos (Mairena 2009) acabará expandiéndose también al ámbito de los videojuegos, por lo que tampoco hay por qué perder de vista esta técnica a medio o largo plazo.

5. Tipología de intervención del intérprete en AVJ

La IAVJ se desarrolla en entornos muy diversos que presentan tipologías y necesidades específicas en cada uno de ellos, tal y como se ha podido observar durante una década de investigación de este ámbito (Méndez González 2014a: 118-119; 2014b: 191-202; 2015: 265-290).

5.1. Presentaciones de juegos

A lo largo del año son numerosos los juegos que se presentan a la prensa y al público. Por lo general, las compañías suelen organizar pequeños eventos para presentar sus títulos más importantes, que suelen celebrarse en los estudios de desarrollo del producto en cuestión. Se invita a medios de diversos países y, por ejemplo, en un estudio de Birmingham se reúne a la prensa de España, Francia, Italia, Portugal, Alemania y Grecia. Si la compañía es lo bastante grande, cada uno de los medios invitados va acompañado de los representantes de la compañía en su país de origen. Estos eventos suelen constar de varias partes:

Presentación del juego: una charla en la que se detallan las características técnicas, la historia y el sistema de juego del producto en cuestión, junto con los primeros vídeos e imágenes promocionales.

Sesión de juego: los medios invitados podrán disfrutar de una primera toma de contacto con el producto en cuestión.

Entrevistas: si lo desean, los periodistas podrán entrevistar a los miembros de la empresa desarrolladora¹ o de la compañía que publica el juego, ya sea en formato vídeo o en texto.

No es de extrañar que el representante de un medio especializado no tenga un buen dominio de la lengua empleada (generalmente, el inglés es la lengua vehicular del ámbito de los videojuegos), por lo que antiguamente eran los propios representantes de la compañía en su país de origen los que hacían las veces de intérprete de conse-

cutiva en las entrevistas o durante las sesiones de juego para ayudar al periodista a comprender mejor la mecánica del mismo. Poco a poco se va teniendo más en cuenta la necesidad de una interacción comunicativa de calidad y se va priorizando la presencia de intérpretes bien preparados en el sector. La incidencia de la interpretación simultánea durante la charla de presentación del juego es prácticamente nula, debido a que se trata de eventos con muy poca presencia de público (solo unos invitados selectos) dentro de los propios estudios de desarrollo; sin infraestructura apropiada para la interpretación simultánea.

5.2. Conferencias en grandes eventos

Hoy en día son tres las grandes ferias internacionales a las que prestan especial atención tanto prensa, como público, como grandes compañías. La envergadura de estos eventos es tal que cuentan con una afluencia importante de prensa y público de todo el mundo. De hecho, la cifra oficial de asistentes a la *gamescom* de Colonia de 2018 fue de más de 370 000 personas (Pastor 2018), una cantidad nada desdeñable a la que habría que sumarle toda la gente que siguió la feria a través de retransmisiones a través de Internet o de diversos canales de televisión. Uno de los motivos fundamentales por los que estos eventos son tan grandes es porque dentro de este marco se suelen realizar los anuncios más importantes de la industria del videojuego, así que se han convertido en un acontecimiento clave a nivel de marketing y de usuarios.

De estos grandes eventos, el primero que se celebra cada año es el E3 (Electronic Entertainment Expo) de Los Ángeles (Estados Unidos), cuya fecha solía ser variable (siempre durante la primera mitad del año) pero en los últimos años se sitúa en el mes de junio². El siguiente se celebra en Europa, donde los eventos han ido evolucionando. Originalmente se celebraba en la ciudad de Londres el ECTS (European Computer Trade Show), uno de los primeros eventos que se empezaron a celebrar cuando la industria del videojuego aún estaba dando sus primeros pasos. Dicho evento se celebró entre 1989 y 2004, pero cedería el testigo a la Games Convention (GC) de Leipzig (Alemania), la cual se celebraba en agosto y que se reconvirtió en la actual Gamescom de Colonia (Alemania), la cual mantiene aproximadamente las mismas fechas³. La última parada de estos eventos nos la encontramos en Tokio, donde anualmente se celebra en septiembre el Tokyo Game Show⁴. La cercanía en el tiempo de los tres eventos hace que muchos de los títulos presentados sean similares y que las compañías sean casi siempre las mismas, pero sí que se observa cierto intento de adaptarse a los intereses propios de cada territorio. Por ejemplo, las desarrolladoras pequeñas o independientes suelen centrarse en el que se celebre en su territorio, puesto que su público potencial estará allí.

En todos estos eventos, tal y como comentábamos al principio, las grandes compañías celebran conferencias de entre una y dos horas de duración. Históricamente, la lengua vehicular de dichas conferencias y eventos era el inglés, pero poco a poco adquieren relevancia la presencia de otros idiomas. Las nuevas tecnologías y las in-

finitas posibilidades que presenta Internet permiten que, por ejemplo, Sony emita en directo sus conferencias a través de la red, con la posibilidad de disfrutarla con interpretación a nueve idiomas diferentes, a elección del usuario (entre ellos el español)⁵. Esta difusión por Internet posibilita que el público potencial ya no solo sean los miles de asistentes a la conferencia, sino cientos de miles de personas en todo el mundo, con millones de espectadores en algunos casos. A estas cifras habría que sumarle también las reproducciones en diferido, por lo que el número de espectadores no deja de crecer.

A pesar de que el inglés sea la lengua vehicular, eso no implica que todo el mundo la hable o que el propio sector no se amolde a las necesidades de las distintas personalidades involucradas en él. Sin ir más lejos, los desarrolladores y directivos de origen japonés rara vez se animan a hablar inglés sobre el escenario, con lo que lo más habitual es ver cómo se lleva a cabo una interpretación consecutiva sobre el escenario de japonés a inglés y, posteriormente, se realiza una interpretación por relé al resto de idiomas a los que se esté trabajando. Pese a que las conferencias son más cerradas y suelen estar preparadas de antemano, estos grandes eventos no se limitan única y exclusivamente a ellas, sino que es una feria que se expande durante varios días, con presentaciones más pequeñas y entrevistas de diversa índole, en las que la interpretación consecutiva e incluso la interpretación susurrada están a la orden del día. Tampoco falta la interpretación de enlace entre desarrolladores y directivos de empresas, que aprovechan el encuentro para hacer negocios.

5.3. Conferencias en pequeños eventos

Similares a las anteriores, pero centradas en una compañía concreta o en un país específico. Si bien en los grandes eventos destacábamos que la lengua vehicular es el inglés y que, a partir de ella, se puede ofrecer interpretación o no a otros idiomas según las posibilidades o intereses de cada compañía (aunque, se le va dando más importancia a la interpretación a otros idiomas), en estos eventos más pequeños la interpretación al idioma del país que lo acoge suele estar garantizada. Por ejemplo, el Gamelab que se celebra en España ofrece interpretación simultánea inglés-español-inglés durante las conferencias, así como interpretación consecutiva durante las entrevistas con la prensa e interpretación de enlace durante las comidas y reuniones de negocios (Gamelab 2014).

5.4. Charlas y eventos universitarios

Aunque todavía no es muy habitual, este tipo de eventos se van asentando lentamente en el mercado de los videojuegos. Cada vez son más los cursos y grados universitarios dedicados a la creación de productos de ocio electrónico y multimedia⁶, de tal modo que empiezan a proliferar también las charlas y conferencias universitarias que cuentan con la presencia de grandes nombres del panorama internacional de los videojuegos. Si el evento se celebra en Madrid y como invitados hay desarrolladores

españoles e ingleses, suele ofrecerse interpretación simultánea entre ellos durante sus mesas redondas o sus ponencias, tal y como ocurrió durante las cinco ediciones del iDÉAME, Encuentro Universitario de Jóvenes Desarrolladores de Videojuegos, organizado por Nintendo y la Universidad Complutense de Madrid. Por lo general, en estos el público se considera secundario y se le avisa de antemano de la necesidad de entender el inglés para poder disfrutar plenamente de las charlas; no obstante, si hay disponibilidad de auriculares, sí que se suele permitir que los asistentes disfruten de la interpretación del mismo modo que los desarrolladores a los que han ido a ver. En estas charlas también puede haber presencia de la prensa o clases maestras en las que el intérprete tendrá que recurrir a la técnica de la interpretación consecutiva para trasladar la información del invitado al público o periodista, así como trasladar las preguntas de estos al invitado. Siguiendo con el mismo ejemplo, en iDÉAME hubo clases maestras, como la de Modelos de Negocio de Hamus Soderstrom, que contaron con interpretación consecutiva, algo de lo que se hizo eco incluso la prensa especializada presente en el evento (Van Dijk 2010: 4). Otra situación posible en este tipo de eventos es que, dependiendo de los invitados, puede ser preciso recurrir a la interpretación por relé (japonés-español-inglés, por ejemplo) y a la interpretación de enlace. Así ocurrió en una charla de iDÉAME en la que participaban Yashiro Kimura, José Manuel Íñiguez y Fabian Akker (iDÉAME 2009): el primero solo hablaba japonés, el segundo, japonés y español y el tercero, únicamente inglés, por lo que al trabajar en simultánea se tuvo que recurrir a esta técnica.

5.5. Interpretación para los medios

En los eventos del ámbito de los videojuegos, la prensa suele tener mucha presencia en todos ellos. Esto supone que, en ocasiones, el intérprete tendrá que ejercer su labor también ante los medios de radio, televisión e Internet, ya sea en directo o en diferido, según las circunstancias.

Además, sobre todo en prensa especializada, están teniendo cada vez más importancia los llamados «encuentros digitales» en Internet, donde se invita a un desarrollador y se emite una entrevista en directo en la que los usuarios pueden hacer sus preguntas en tiempo real. Dichos encuentros cuentan siempre con interpretación al español, sea simultánea o consecutiva (según necesidades), y, al ser abiertos a todo el mundo, las preguntas y los temas que surgen pueden ser de todo tipo. Un ejemplo de estos eventos digitales podría ser el de *Gears of War: Judgment* (MeriStation 2013), en el que el periodista especializado Javier Andrés entrevistó a Jim Brown sobre dicho juego. Un caso especialmente interesante porque se puede observar cómo se vivió en directo el cambio de intérprete, la cual tuvo que ser sustituida a los pocos minutos del encuentro por el responsable de prensa de Microsoft en España, la compañía responsable del juego que se estaba promocionando.

5.6. Intérprete acompañante

Esta tipología suele ser muy habitual con los desarrolladores y directivos de compañías japonesas. Su limitado conocimiento del inglés provoca que tengan que estar siempre acompañados de un intérprete que le ayude no solo en las conferencias, charlas, entrevistas y encuentros informales, sino también para tareas más mundanas como registrarse en el hotel, pedir un taxi o pedir la comida en un restaurante.

5.7. Interpretación en reuniones de negocios

Aunque a veces sea fácil pasar por alto este aspecto, la industria de los videojuegos no deja de ser un negocio en el que se producen infinidad de reuniones de trabajo entre diferentes directivos y desarrolladores de empresas de países muy diversos. El intérprete especializado ha de estar preparado también para este tipo de trabajos mucho más formales en los que se priorizarán temas económicos, jurídicos y profesionales, pero sin olvidar la más que probable incidencia de otros aspectos terminológicos relacionados directamente con el ámbito de los videojuegos.

6. Competencias necesarias del intérprete en AVJ

En apartados anteriores hemos establecido las diferentes tipologías y modalidades en las que se puede enmarcar la IAVJ y en las que el profesional de la interpretación debe estar bien versado para poder afrontar todas las complejidades tradicionales de cada una de ellas y saber aportar las soluciones necesarias. Además de este hecho, consideramos que los intérpretes especializados deberían hacer gala de una serie de competencias, tanto generales como específicas, para conseguir satisfacer las exigencias y necesidades propias de este ámbito especializado.

6.1. Habilidad lingüística y conocimiento de las culturas

Como es lógico, para hacer de mediador entre dos lenguas y culturas diferentes se requiere conocer ambas a fondo. Todos los autores coinciden en que es preciso tener amplios conocimientos de las dos lenguas involucradas, aunque a diferencia de la creencia popular, no basta con dicho conocimiento lingüístico para dominar las técnicas de la interpretación (Jones 1998; Seleskovitch 1998; Frishberg 1986; Gentile et al. 1996).

Además, es preciso recordar que el vínculo entre lengua y cultura es casi indivisible. Sobre todo, en la IAVJ, en la que casi siempre se hace de mediador entre culturas muy diversas de todo el mundo, hay que tener muy en cuenta el ámbito del que proviene cada individuo involucrado en el acto comunicativo para preparar adecuadamente al resto de interlocutores y evitar conflictos culturales innecesarios (González et al. 1991). Jones (1998: 4) lo resume alegando que los intérpretes de conferencias

deben ser capaces de paliar y solventar las diferencias conceptuales que separan a los participantes de una reunión.

Esto, si bien podría parecer evidente, se hace especialmente notorio en el ámbito de la interpretación en el sector de los videojuegos, puesto que a las diferencias culturales básicas entre los integrantes de diferentes países se le suman las complejidades de comprensión de los diferentes mercados, las diferencias de marketing y adaptación de los propios productos (Méndez González 2015), el conocimiento profundo de la industria del videojuego –tanto actual como histórico–, el estar familiarizado con personajes y entregas de franquicias, así como con objetos y habilidades. La lista de lo que está considerado cultura en esta industria es bastante extensa y requiere que el intérprete viva empapado de todos estos conocimientos para poder seguir el ritmo de la industria, ya que es muy poco habitual que una interpretación en el AVJ se ciña estrictamente al guion establecido y no acabe derivando por otros terrenos relacionados.

6.2. La especialización del intérprete

Es fundamental que el intérprete del AVJ esté formado en los diversos lenguajes especializados que componen este ámbito (Méndez González 2014b: 192-194). A priori se suele considerar que el lenguaje empleado en el sector de los videojuegos es general y sencillo, pero a la hora de la verdad se destapa como un complejo entramado de posibles ramificaciones y temáticas que, tal y como comentábamos en el apartado anterior, requieren que el profesional de la interpretación esté constantemente empapándose de la industria para llegar a comprenderla a un nivel profundo. Delimitar de manera clara qué es conocimiento especializado y qué es conocimiento general, o qué diferencia a un texto especializado de uno general, no es una tarea nada fácil. Se trata de denominaciones que utilizamos con frecuencia, pero que responden a conceptos que delimitamos de manera intuitiva y poco sistemática sin unas líneas fronterizas claras (Cabré y Feliu. 2001: 175).

Cabré y Feliu (2001), Hoffman (1979), Kocourek (1982) o Picht y Draskau (1985) intentaron definir lo que es el lenguaje especializado, con pareceres bastantes diferentes según la época y la corriente de pensamiento de cada uno. De hecho, resulta bastante complicado encontrar un consenso, tres décadas después de los primeros trabajos sobre las características y clasificación de los lenguajes especializados. Pero tal y como afirma Jiménez, «es preciso reclamar un consenso para entender la verdadera esencia de los lenguajes especializados» (2002: 25), ya que sin él todo estudio y mejora de la práctica de la interpretación (o de la traducción) se antoja prácticamente imposible. Lo más habitual es que un lenguaje se empiece a considerar especializado (como por ejemplo, el lenguaje médico) a partir de la terminología concreta y específica que lo define y lo diferencia de cualquier otra forma de conocimiento general.

Calvo Ferrer (2012) demostró que había una gran cantidad de terminología especializada ya solo en el campo de los dispositivos móviles y que los localizadores debían estar familiarizados con ellos para poder realizar un buen trabajo. Pero el sector

de los videojuegos es tan amplio que, en cuanto a elementos tecnológicos necesarios, abarca toda la terminología de dispositivos móviles, de ordenadores, de consolas de sobremesa y de consolas portátiles (Méndez González 2015: 196). Es necesario conocer, en primera instancia, todas las plataformas con las que se va a trabajar y sus características, ya que en una interpretación no basta con conocer el idioma de los oradores, sino que también hay que conocer el tema que se está tratando (Seleskovitch 1998: 5).

Además de conocer el hardware, es preciso conocer el software y estar familiarizado con los diferentes productos que se lanzan al mercado. Esto aumenta la terminología a tener en cuenta, ya que no está de más tener un buen conocimiento no solo de los títulos de los juegos, sino también de sus personajes, características fundamentales, enemigos o historia. Además, cada juego tiene una temática diferente y puede presentar ambientaciones de la Segunda Guerra Mundial, gestión de recursos o terminología médica y económica, entre muchas otras posibilidades. En cualquiera de las tipologías de intervención presentadas anteriormente puede aparecer información no directamente relacionada con el tema principal a tratar y, para poder transmitir el mensaje con fluidez y adecuación, hay que conocer tanta terminología como sea posible y estar familiarizados con la industria, puesto que solo se puede comprender al instante lo que ya que se conoce (Seleskovitch 1998: 53). Solo de este modo se podrán evitar posibles problemas en pleno desarrollo de la actividad profesional. Por ejemplo, durante la presentación de la consola PlayStation 4 (febrero de 2013), la intérprete de Sony desconocía el término de plataforma «PlayStation Network» y lo interpretó como «Red PlayStation», algo que generó el rechazo por parte de los oyentes. El problema de este caso viene derivado, precisamente, de esa terminología especializada del sector de los videojuegos en la que nos encontramos numerosos términos específicos de plataforma, polisemia, sinonimia, extranjerismos, préstamos, neologismos, abreviaturas, acrónimos, circunloquios, falsos amigos, apodos e incluso un uso excesivo de la voz pasiva (Méndez González 2015: 196-201). En este caso, «PlayStation» es un término especializado⁷ que, gracias al marketing, resulta fácilmente reconocible y casi podría considerarse terminología general. Sin embargo, el error radica en que «PlayStation Network» es otro término especializado, puesto que se trata del servicio de juego y tienda online de Sony. De hecho, dicho término forma parte de la llamada terminología de plataforma (en el caso de Sony, la *Technical Requirements Checklist* o TRC). Todas las compañías tienen su propio código terminológico y, en el ámbito de la localización de videojuegos, es fundamental respetar todos y cada uno de los términos aprobados por la empresa madre. Dicha circunstancia debería respetarse también en la interpretación en eventos del ámbito de los videojuegos, puesto que se trata de terminología asentada y que el público receptor reconocerá y esperará oír.

Es necesario estar siempre en constante formación y en contacto con este sector cambiante y en evolución. El intérprete del AVJ se ve obligado a potenciar su conocimiento adquiriendo constantemente vocabulario adicional (Seleskovitch 1998: 79) y a saber de qué se está hablando para evitar, por ejemplo, confundir nombres de

personajes que han sido localizados de forma diferente al español (en nuestro caso). Una buena ilustración la encontramos en el juego *Super Mario Galaxy*, que cuenta con un jefe final cuyo nombre en inglés es «King Kaliente», pero que en la versión española se conoce como «El Frikipulpo». Por si fuera poco, más allá del conocimiento terminológico de hardware y software, el intérprete del AVJ también deberá tener nociones terminológicas de programación (se puede hablar de motores gráficos, tipos de texturas, formas de jugar con la luz, etcétera), de organización de empresa, de cargos dentro de estas, de modelos de negocio que se pueden implantar (los cuales varían de un día para otro), de modelos de financiación (con toda la terminología del ámbito de la economía que eso implica), de lenguaje jurídico y, por supuesto, de nombres importantes de la industria, ya sean programadores, directivos o presidentes de compañías. Es decir, de todo aquello que forma parte del conjunto de todos los recursos lingüísticos que se utilizan en un ámbito comunicativo (delimitable en lo que se refiere a la especialidad) para garantizar la comprensión entre las personas de este ámbito (cf. Hoffman 1979).

El intérprete se ve obligado a comprender problemas de los que sabe muy poco y los cuales deberían estimular su curiosidad y mantener la mente abierta para asimilar nuevos conceptos constantemente. Debe ser consciente de que desconoce muchas cosas, sobre todo en este sector que tantas ramificaciones tiene y que no deja de evolucionar, y aceptar el conocimiento como un proceso dinámico en el que cada día surgirán nuevas cosas con las que tendrá que estar familiarizado (Seleskovitch 1998: 60). Del mismo modo, el intérprete debe estar bien concienciado de los rasgos característicos de las lenguas especializadas para poder ofrecer un buen trabajo de interpretación (Ruiz Rosendo 2006) y, en ese aspecto, el ámbito de los videojuegos es demasiado extenso y requiere que el profesional esté preparado para todo. A diferencia de otros ámbitos más cerrados, aquí las posibilidades terminológicas se ramifican por infinidad de terrenos, algunos de conocimiento general y otros de conocimiento más especializado. En este aspecto, es muy recomendable estar en contacto con el sector y conocer bien el producto, sobre todo los que estén directamente relacionados con el trabajo de interpretación que se vaya a desempeñar a corto plazo. Aunque el proceso de documentación podría ser suficiente en algunos casos, la relación mestiza que mantienen el texto y la imagen en un videojuego hace que el contexto sea fundamental (Yuste Frías 2006: 269-272), lo cual unido a la ingente cantidad de personajes y terminología específica de cada producción provoca que sea bastante recomendable jugar a las producciones con las que se va a trabajar. No en vano, al preparar una conferencia del ámbito de los videojuegos es importante empezar por digerir los aspectos básicos de los temas directamente relacionados con la conferencia en cuestión (Seleskovitch 1998: 56).

6.3. Capacidad receptiva y memoria

Es crucial que el intérprete tenga una buena capacidad de escucha. Para poder hacer una interpretación en condiciones es fundamental tener una buena comprensión (Gentile et al. 1966: 44), algo que muchos autores llaman «escucha activa» (Mikkelsen 1999). Seleskovitch (1998: 34) incluso asegura que, en una interpretación, la memoria y la comprensión son inseparables y que una es una función de la otra. De hecho, una de las características más importantes del intérprete es la necesidad de que posea de una buena memoria. Tal y como destaca Seleskovitch (1998: 32-34), hay dos tipos de memoria: la sustantiva y la textual. En cuanto se asimila la información, esta pasa a formar parte de la memoria sustantiva, mientras que se tarda como veinte veces más y muchas repeticiones el que las palabras lleguen a memorizarse textualmente. La memoria sustantiva es el resultado de un rápido análisis que se antoja necesario para comprender plenamente el mensaje. Reactivar la memoria pasiva es, precisamente, una de las técnicas esenciales de la interpretación.

La memoria resulta fundamental en este sector, ya que, aparte de la necesidad de recordar toda la información terminológica relacionada con el AVJ, por lo general no habrá posibilidad de toma de notas y no siempre se trabaja con interpretación simultánea. En el ámbito de los videojuegos la interpretación es un proceso mucho más orgánico que en otros sectores, de tal modo que aparte de toda esa terminología específica del ámbito y las memorias habituales necesarias para el trabajo inmediato, se suele hacer referencia a menudo a acontecimientos anteriores dentro del mismo evento o a eventos de otros años, por lo que el intérprete deberá hacer gala de una gran retentiva que le facilitará el trabajo en posteriores trabajos e interacciones comunicativas relacionadas con el sector. Otro ejemplo de que la memoria y el conocimiento previo son fundamentales en el sector nos lo encontramos en el hecho de que, en ocasiones, se puede tener que trabajar en consecutiva sin poder tomar notas y el ponente puede ofrecer un largo listado de títulos que deberemos recordar. En el iDÉAME 2010, el intérprete no pudo recordar el listado de diez juegos y tan solo transmitió nueve a la audiencia, algo que no pasó desapercibido por el ponente, que incitó al intérprete a recordar el décimo dándole pistas.

6.4. Capacidad analítica

Dado que el intérprete solo tiene unos segundos en interpretación simultánea y unos minutos como mucho en interpretación consecutiva, es fundamental que tenga capacidad analítica para determinar qué elementos del discurso son relevantes para su transmisión, como parte intrínseca del proceso comunicativo, y qué elementos se puede eliminar por no aportar demasiada información o por ser meros elementos estéticos (González et al. 1991: 363). Jones (1998) también destaca la importancia de analizar el discurso antes de interpretarlo, pero eso no suele ser habitual en la IAVJ, en la que casi siempre el discurso es improvisado, aunque se trate de una clase maestra o

de una charla preparada. Incluso en grandes conferencias en las que la maquinaria de marketing ya deja preparado de antemano el guion que se va a seguir, la naturalidad es uno de los elementos predominantes y abundan los momentos en los que los oradores pueden salirse del guion establecido para lograr un mayor acercamiento al público. Por eso mismo, en la IAVJ es fundamental conocer bien el ámbito para poder sacar el máximo partido al discurso y dar un buen uso a la capacidad analítica del profesional, que no puede ni sacrificar demasiada información ni quedarse corto eliminando demasiados aspectos importantes. Esto es especialmente habitual cuando se trata de charlas y congresos para alumnos, con mesas redondas en las que los ponentes no dudan en incitar al público a interactuar directamente con ellos.

6.5. Transmisión del mensaje y técnicas para hablar en público

En la IAVJ pueden darse diversas posibilidades: que se interprete en cabina, sobre el escenario, cara a cara o a través de los medios de comunicación. Por eso es importante que el intérprete desarrolle técnicas para realizar una buena labor en todas las situaciones posibles.

Para empezar, con su discurso el intérprete debe ser consciente de que no es el creador del texto, sino que su función consiste en reconstruir el discurso original en otro que tiene el mismo sentido, estilo e intención que el del creador del original (Torres Díaz 1998: 53). Además, durante la exposición de su reformulación del discurso, deberá preocuparse tanto de su expresión verbal como de sus habilidades no verbales (si está presente ante los receptores del mensaje). Según Torres Díaz (1998: 54), «el orador intérprete es un actor, pues se dirige a un público y expresa ideas que no le pertenecen, pero al contrario que el actor, el intérprete de consecutiva nunca pretenderá copiar o imitar, ni el lenguaje verbal ni el lenguaje no verbal del orador original». Gile (1995: 113) también trata a los intérpretes como actores al decir que pueden sufrir miedo escénico, algo que deben superar para llevar a cabo adecuadamente su labor.

Todo esto, en el sector de los videojuegos, puede tener complicaciones adicionales. Por ejemplo, reconstruir el discurso original en una interpretación en relé puede ser muy complejo si, por ejemplo, el par de lenguas original es japonés-español y, para la interpretación español-inglés se recibe un mensaje que calca la gramática japonesa y dificulta la comprensión del segundo intérprete. También se suele descuidar el lenguaje no verbal, como se pudo observar en el caso del intérprete de Kazunori Yamauchi durante la conferencia de Sony en el E3 de 2009, en la que su descuidado lenguaje no verbal, con una postura de tomar notas y no levantar nunca la vista de su libreta, provocó una reacción muy negativa entre el público y la prensa (Kotaku 2009). Más allá de las críticas y de las parodias en Internet, dicho intérprete no modificó su conducta y se sigue dejando ver junto a Kazunori Yamauchi en diversas entrevistas y eventos, siempre con la misma actitud (TechPrincess 2015; GameOver.gr 2017).

6.6. Diferentes pronunciaciones en las distintas culturas

Aunque el idioma vehicular sea el inglés, cada lengua pronuncia de forma diferente los títulos de los juegos. La cultura popular se asienta y se arraiga en la mente de los involucrados en el proceso discursivo intercultural, hasta tal punto que se pueden crear choques comunicativos. La exagerada españolización a la hora de pronunciar los títulos de videojuegos es un problema cultural que también se produce en japonés. En muchas ocasiones, la correcta pronunciación en inglés de un título puede suponer una mala comprensión por parte de la prensa de dichos países, del mismo modo que el subconsciente del intérprete le puede jugar una mala jugada al pronunciar ese título en una interpretación.

En la GamesConvention2007, durante una entrevista a Koji Igarashi (principal responsable de la franquicia CASTLEVANIA desde el año 1997), se dio un grave problema de entendimiento entre el periodista español (en inglés), el intérprete nipón y el entrevistado, ya que cada uno de los tres, algo curioso dado que dos de ellos eran japoneses, pronunciaba el título de una manera particular y prácticamente todas las veces que aparecía el título era preciso que el intérprete se asegurase de qué se estaba hablando, ya que la terminología se le escapaba al pronunciarse de forma diferente a la que tenía interiorizada por su propia experiencia con el juego. Esto es algo que, obviamente, los intérpretes deben tener muy en cuenta e intentar evitar, ya que con algo tan sencillo y, hasta cierto punto, de poca relevancia, están lastrando la propia comunicación entre los involucrados.

6.7. Formación

Aunque son muy pocos los intérpretes que admiten abiertamente estar especializados en un tema u otro (Erich Feldweg 1990: 162), con el tiempo todos acaban ganando experiencia a lo largo de su práctica profesional o de la formación previa (Torres Díaz, 1998: 45; Baxter 2012b: 30). Sin embargo, en este sector se exige una gran especialización por parte de los profesionales, hasta el punto de que las compañías pueden llegar a preferir a alguien que no sea intérprete, pero que conozca el ámbito de especialización del que se está tratando en la interacción. De hecho, tal y como comentábamos antes, muchas veces son los propios miembros de la compañía los que realizan esta labor. El AVJ es bastante exigente y, como comentamos con el ejemplo del intérprete de Kazunori Yamauchi (Kotaku 2009), los usuarios no dudan en hacer escarnio de los trabajos mal realizados, de ahí que las compañías no duden en sustituir a los intérpretes en pleno trabajo si están haciendo un mal papel, como en el caso ya mencionado del encuentro digital de MeriStation. Gile (1995: 24) comenta que en la interpretación, a diferencia de en la traducción, la gran mayoría de las personas involucradas son conscientes de la situación comunicativa y de las posibles dificultades asociadas a este tipo de transferencia interlingüística y, en ocasiones, intercultural,

pero esto no es tan aplicable al ámbito de los videojuegos, donde el público pueden ser profesionales de la industria o incluso simples aficionados que conocen a fondo el sector.

Tal y como destaca Webber (1984: 2), solo gente con un talento extraordinario podría acceder a estas profesiones sin necesidad de formación, ya que en ese caso lo más habitual es que se desarrollen malos hábitos y se cometan errores que deslucirán su labor para el resto de sus carreras. Es por eso mismo que el profesional de la interpretación en el AVJ tiene que formarse adecuadamente como intérprete en dicho ámbito: en las distintas modalidades de interpretación a las que deberá hacer frente, en el desarrollo de las habilidades necesarias para las diferentes técnicas y en la formación constante y continua de la terminología especializada del sector.

En la actualidad se dan muy pocas opciones a los profesionales que quieran especializarse en este ámbito; de hecho, para el presente estudio hemos analizado la oferta de formación en este ámbito y tan solo hemos encontrado el «Curso online de interpretación en el sector de los videojuegos EN>ES» (Trágora Formación 2013) y un módulo del Título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego de la Universidad de Vigo. Consideramos necesario un mayor apoyo de universidades con asignaturas propias, ya sean de grado o de máster, que se adentren en las necesidades de este sector y preparar adecuadamente a los alumnos interesados en convertirse en profesionales de este ámbito. De hecho, la formación académica en interpretación, tal y como se imparte hoy en día dentro de otras modalidades, se antoja tan insuficiente en la realidad de este sector que varias compañías (sobre todo japonesas) optan por formar a sus propios intérpretes (Méndez González 2015, 266-267). Al convivir a diario con la empresa, con el desarrollo de sus juegos y con los que serán sus interpretados, poseen un conocimiento profundo del tema que les permitiría incluso responder a las preguntas sin consultarlo con el desarrollador. Esto facilita mucho la labor interpretativa y dota de mucha agilidad a la conferencia o entrevista en cuestión.

6.8. Mecanismos de calidad apropiados

Para que una interpretación funcione adecuadamente, ha de ser realizada por un intérprete cualificado para ello, que ha recibido la preparación necesaria para desarrollar sus propias habilidades de análisis y comprensión, así como una capacidad de concentración adecuada y la destreza requerida para llevar a cabo el proceso de comunicación (Seleskovitch 1998: 105-106). Esto es algo que en el ámbito de los videojuegos debería sustentarse sobre dos pilares fundamentales que ya hemos comentado: el interés del propio intérprete por seguir formándose constantemente y querer estar al nivel exigido por el propio mercado; y la formación académica previa que le ayude a amoldarse a las necesidades del propio sector y a minimizar el impacto que supone salir al mundo profesional.

Sin embargo, esto no siempre es posible debido a las carencias formativas desde el ámbito académico, de tal modo que todo el peso recae sobre los estudiantes y profesionales, que han de poner especial interés en conocer las complejidades del sector de cara a ofrecer la mayor calidad posible. Tal es así, que no es extraño encontrarlos en el sector a intérpretes no profesionales gracias a su mayor conocimiento del ámbito de los videojuegos. José Manuel Íñiguez es un desarrollador de videojuegos del estudio independiente Akaoni, quien vivió en Japón durante varios años y es un amplio conocedor del japonés y de su lengua materna, el español. Desde hace unos años, Nintendo lo contrata para todos los eventos en los que exista la presencia de esa combinación lingüística, ya que los intérpretes con los que contaban anteriormente no ofrecían las garantías de calidad que sí ofrece Íñiguez. Cuando hablamos con él para este estudio, comentó que siempre que acepta esos trabajos de interpretación lo hace «con miedo», ya que no considera estar «preparado adecuadamente para ser intérprete». No obstante, asegura que pone «mucho pasión por el sector y parece que Nintendo y los interpretados están contentos». Y añade: «lo que me falta de formación como profesional de la interpretación lo suplo con un buen conocimiento del sector». Esta situación pone de relevancia que la propia industria, en ocasiones, prefiere contar con un conocedor del medio sin formación en interpretación antes que con un profesional de la interpretación que desconoce el ámbito de los videojuegos. Por eso mismo, remarcamos la necesidad de concienciar mediante la formación a los intérpretes profesionales sobre las posibilidades de un ámbito que genera abundantes necesidades comunicativas que no se terminan de satisfacer del todo.

7. Conclusiones

A lo largo del presente estudio se ha descrito cómo la interpretación en el ámbito de los videojuegos (IAVJ) se postula como una nueva modalidad de interpretación. En este sector en pleno auge, en el que se producen infinidad de interacciones comunicativas a diario, hay un importante número de necesidades que deben ser cubiertas. A diferencia de otras modalidades de interpretación, en las que el profesional se caracteriza por su dominio de unas técnicas, unos ámbitos y unas competencias concretas, en la IAVJ el profesional se puede enfrentar a infinidad de situaciones que, por separado, pertenecerían a diferentes modalidades de interpretación. A la hora de aceptar un trabajo en este sector, el profesional de la interpretación se encontrará con diversos tipos de modalidad y, por tanto, debe estar preparado para llevar a cabo su trabajo a la perfección en todas y cada una de ellas. No solo eso, sino que las competencias necesarias son las de un intérprete especializado en cualquier otra modalidad, pero adaptándolas a un sector que, por lo general, es demasiado desconocido por muchos.

Desde el propio ámbito de los videojuegos se reconoce que lo idóneo sería que los intérpretes fuesen profesionales preparados en esa industria, que conociesen bien todas sus complejidades y todas las industrias y procesos diferentes que la componen (hasta cierto punto, es un sector tan complejo como el científico o el médico). Es por

eso que algunas compañías forman a sus propios intérpretes para que pasen a integrar su plantilla y se encarguen de todas las necesidades comunicativas de sus clientes, mientras que otras prefieren contratar a gente que no tenga competencias de intérprete pero que conozca bien el sector y sepa de lo que se está hablando, sobre todo cuando los intérpretes profesionales no formados en IAVJ no satisfacen plenamente las expectativas de los clientes. Tal es así que, durante la Game Developers Conference (GDC) de 2013 el intérprete del creativo nipón Yu Suzuki durante su charla «Post-Mortem: Shenmue» no fue un intérprete profesional, sino Mark Cerny, diseñador de videojuegos y responsable de la arquitectura de PlayStation 4 (*The Independent* 2013).

El ámbito de los videojuegos ya está dejando de ser emergente para ser una de las industrias más importantes en la actualidad. Del mismo modo que otros campos afines como el cine, posee unas particularidades específicas que pueden hacer que cualquier conferencia del ámbito requiera un gran conocimiento del mismo para ofrecer un trabajo que satisfaga al cliente y al público receptor. En consecuencia, es importante que ya desde la formación se conciencie a los futuros profesionales de que estos ámbitos son una salida laboral más para la que han de estar debidamente preparados, con el plus de complejidad que supone que una conferencia se pueda retransmitir en directo a millones de espectadores.

8. Bibliografía

- Andrade, José (2013). El stream del evento de PlayStation 4 fue visto por 8 millones de personas [en línea]. <<http://es.engadget.com/2013/02/27/ustream-evento-playstation-4-8-millones/>> [Consulta: 24/06/2018].
- AEVI (2018). Página de la Asociación Española de Videojuegos [en línea]. <<http://www.aevi.org.es/>> [Consulta: 24/06/2018].
- Baxter, Robert Neal (2012a). Modelo de formación básica en interpretación consecutiva dentro del marco de la reforma de Bolonia. *Sendebarr* 23, 61-77.
- Baxter, Robert Neal (2012b). A Simplified Multi-model Approach to Preparatory Training in Consecutive Interpreting. *The Interpreter and Translator Trainer (ITT)* 6 (1), 21-43.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6, 22-36.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2007). Do we need terminology for the translation of video games? En *Translation Technologies and Culture*, 180-188. Portsmouth: University of Portsmouth.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2008). Training translators for the video game industry. En *The Didactics of Audiovisual translation*. Jorge Díaz-Cintas (ed.), 141-155. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2011). A Brief history of Game Localisation. *TRANS: Revista de Traductología* 15, 11-17.

- Bernal Merino, Miguel Ángel (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Oxford: Routledge.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2018). Creativity and playability in the localization of video games. *The Journal of Internationalization and Localization* 5 (1), 74-93.
- Bosch March, Clara (2013). *Técnicas de interpretación consecutiva: la toma de notas. Manual para el estudiante*. Granada: Comares.
- Cabré, Teresa y Feliu, Judit (2001). *La terminología científico-técnica: reconocimiento, análisis y extracción de información formal y semántica*. Barcelona: IULA, Universitat Pompeu Fabra.
- Calvo Ferrer, José Ramón (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*. Tesis doctoral, Universidad de Alicante.
- Casanova Gómez, Ibrahim (2014). *La interpretación de conferencias especializada en el sector de los videojuegos*. Trabajo final de grado, Universitat Jaume I.
- Chandler, Heather Maxwell (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Collados, Ángela y Fernández, María Manuela (2001). *Manual de interpretación bilateral*. Granada: Editorial Comares.
- Dunne, Keiran (2006). *Perspectives in Localization*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Feldweg, Erich (1990). Should Conference Interpreters Specialize?. En *Interpreting. Yesterday, Today and tomorrow*. David Bowen y Margareta Bowen (eds.), 161-167. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Fernández Costales, Alberto (2011). *Adapting humor in videogames localization*. *Multilingual Computing* 22, 33-36.
- Fernández Costales, Alberto (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación* 4, 385-408.
- Fernández Costales, Alberto (2014). Video game localization: adapting superheroes to different cultures. *Quaderns. Revista de Traducció* 21, 225-239.
- Frishberg, Nancy (1990). *Interpreting: an introduction* (Revised edition). Silver Spring, Maryland: Registry of Interpreters for the Deaf.
- Gamelab (2014). Fotografía publicada en Facebook [en línea]. <<https://www.facebook.com/gamelabconference/photos/a.10152569703975159.1073741845.43096120158/10152569707155159/>> [Consulta: 24/06/2018].
- GameOver.gr (2017). E3 2017 - O Kazunori Yamauchi μιλά αναλυτικά για το GT Sport [en línea]. <<https://www.youtube.com/watch?v=FM0RPne6ye0&lc=Ugi4UWCOu5z2lHgCoAEC>> [Consulta: 19/09/2019].
- Gentile, Adolfo (1996). *Liaison interpreting: a handbook*. Carlton South, Vic.: Melbourne University Press.

- Gile, Daniel (1995). *Basic Concepts and Models for Interpreter and Translator Training*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Gile, Daniel (1998). Observational studies and experimental studies in the investigation of conference interpreting. *Target* 10 (1), 69-93.
- Gile, Daniel (1999). Doorstep interdisciplinarity in conference interpreting research. En *Anovar/anosar*. Alberto Álvarez Lugrís y Anxo Fernández Ocampo (eds.), 41-52. Vigo: Servicio de publicaciones Universidade de Vigo.
- González, Roseann et al. (1991). *Fundamentals of Court Interpretation: Theory, Policy and practice*. Durham: Carolina Academic Press.
- Gros Salvat, Begoña (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó.
- Heh, Yung-Chung y Qian, Hu (1997). Over-the-Phone Interpretation: A New Way of Communication Between Speech Communities. En *Proceedings of the 38th Annual Conference of the American Translators Association*. Jerome-O'Keefe, M. (ed.), 51-62. Alexandria: American Translators Association.
- Hoffman, Lesa (1979). Towards a theory of LSP. Elements of a methodology of LSP analysis. *Fachsprache* 79 (1-2), 12-17.
- iDÉAME (2009). Encuentro universitario para jóvenes desarrolladores de videojuegos [en línea]. <<http://ideame.es/historico/ideame-2009/programa.html>> [Consulta: 24/06/2018].
- Jiménez Serrano, Óscar (2002). *La traducción técnica inglés-español. Didáctica y mundo profesional*. Granada: Editorial Comares.
- Jones, Roderick (1998). *Conference interpreting explained*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Kocourek, Rostislav (1982). *La languefranáise de la technique et de la science*. Wiesbaden: Brandstetter.
- Kotaku (2009). The second best E3 meme is... [en línea]. <<http://kotaku.com/5282665/the-second-best-e3-meme-is>> [Consulta: 24/06/2018].
- Lepre, Ornella (2015). *The translation of humor in video games: a case study*. Tesis doctoral, University College London.
- López Redondo, Isaac (2014). *¿Qué es un videojuego?* Sevilla: Ediciones Arcade.
- Mairena, Javier (2009). Videojuegos accesibles: por qué y cómo hacerlos [en línea]. <<http://www.javiermairena.net/docs/videojuegosaccesibles.pdf>> [Consulta: 24/06/2018].
- Mason, Ian (2009). Dialogue Interpreting. En *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Mona Baker y Gabriela Saldanha (eds.), 81-83. Londres/Nueva York: Routledge.
- Méndez González, Ramón (2012). Traducir videoxogos dende a paratradución. *Viceversa* 17-18, 141-158.
- Méndez González, Ramón (2013). Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de la traducción del siglo XXI. En *Traducción para la comunicación internacional*. Xoán Montero Domínguez (ed.), 57-69. Granada: Editorial Comares.

- Méndez González, Ramón (2014a). Traducir para un nuevo entorno cultural: el sector de los videojuegos. En *Traducción e industrias culturales, nuevas perspectivas de análisis*. Montero Domínguez, Xoán (ed.), 105-119. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Méndez González, Ramón (2014b). The Terminology of the Video Game Industry: A New Type of Specialised Language. En *Investigating Lexis: Vocabulary Teaching, ESP, Lexicography and Lexical Innovation*. José Ramón Calvo-Ferrer y Miguel Ángel Campos Pardillos (eds.), 191-204. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Méndez González, Ramón (2014c). Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos. *ScientiaTraductionis* 15, 77-93.
- Méndez González, Ramón (2015). *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.
- Méndez González, Ramón y Calvo-Ferrer, José Ramón (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Editorial Comares.
- MeriStation (2013). Encuentro digital: Gears of War Judgement [en línea]. <<http://www.meristation.com/video/gears-of-war-judgment/1841812>> [Consulta: 24/06/2018].
- Mikkelsen, Holly (1999). The professionalization of Community Interpreting. *Journal of Interpretation Research*, 119–133.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016). Datos de la industria del cine [en línea]. <<https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/taquilla/Anual-2016/recaudacion-y-espectadores-cine-espanol-2016.pdf>> [Consulta: 24/06/2018].
- Mintz, David (1998). Hold the phone: Telephone interpreting scrutinized. *Proteus* 7 (1), 1-5.
- Morris, Ruth (1989). Court Interpretation: The Trial of Ivan John Demjanjuk – A Case Study. *The Interpreters' Newsletter* 2, 27-37.
- O'Hagan, Minako (2009). Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games. *TTR: traduction, terminologie, redaction* 22, 147-165.
- O'Hagan, Minako (2015). Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua* 34 (6), 747-772.
- O'Hagan, Minako y Chandler, Heather (2016). *Game localization research and translation studies: Translation Studies and other disciplines*. Ámsterdam-Filadelfia: John Benjamins.
- Pastor, Alberto (2018). Gamescom 2018 bate récord de asistencia [en línea]. <<https://www.3djuegos.com/noticias-ver/185191/gamescom-2018-bate-record-de-asistencia/>> [Consulta: 19/04/2019].

- Pitch, Heribert y Draskau, Jennifer (1985). *Terminology: an introduction*. Surrey: University of Surrey.
- Pym, Anthony (1995). Translation as a Transaction Cost. *Meta: Translators' Journal*, 40 (4), 594-605.
- Ruiz Rosendo, Lucía (2006). *La interpretación de conferencias y la comunicación especializada en el ámbito de la medicina: estudio de la situación en España*. Tesis doctoral, Universidad de Granada.
- Seleskovitch, Danica (1998). *Interpreting for International Conferences (3rd Edition)*. Washington: Pen and Booth.
- Seljan, Sanja y Katalinić, Josip (2017). Integrating Localization into a Video Game. *INFuture2017: Integrating ICT in Society*. Zagreb: Department of Information and Communication Sciences, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb.
- Smirnov, Stanislav (1997). An overview of liaison interpreting. *Perspectives: Studies in Translatology* 5 (2), 211-226.
- Tech Princess (2015). [Interview] Kazunori Yamauchi al #PeugeotVisionGT event di Parigi [en línea]. <<https://www.youtube.com/watch?v=GKDB7q115NA>> [Consulta: 19/04/2019].
- The Independent (2013). The man behind the machine [en línea]. <<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/the-man-behind-the-machine-mark-cerny-is-the-key-figure-behind-the-new-playstation-4-8714672.html>> [Consulta: 24/06/2018].
- Torres Díaz, María Gracia (1998). *Manual de interpretación consecutiva y simultánea*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Trágora Formación (2013). Curso online de interpretación de videojuegos EN>ES [en línea]. <<https://www.tragoraformacion.com/cursos/interpretacion/curso-interpretacion-videojuegos/>> [Consulta: 24/06/2018].
- Universidade de Vigo (2018). Título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego [en línea]. <<http://paratraduccion.com/videojuegos/>> [Consulta: 19/04/2019].
- Van Dijk Martín, William (2010). iDéame 2010 [en línea]. <<http://www.meristation.com/pc/reportaje/ideame-2010/1602990/58?p=4>> [Consulta: 24/06/2018].
- Wadensjö, Cecilia (1998). *Interpreting as Interaction*. Harlow, Essex: Addison Wesley Longman Limited.
- Weber, Wilhelm K. (1984). *Training Translators and Conference Interpreters*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich International.
- Yuste Frías, José (2006). La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles. *En Traducción e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil*. Ana Luna Alonso y Silvia Montero Küpper (eds.), 267-276. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.

- Yuste Frías, José (2012). Fun for All 1: Videojuegos y paratraducción [en línea]. <<http://www.joseyustefrias.com/index.php/blog/item/fun-for-all-1.html>> [Consulta: 24/06/2018].
- Yuste Frías, José (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *ScientiaTraductionis* 15, 61-76.

Notas

1. La empresa desarrolladora es la que se encarga del diseño y creación del videojuego. Puede ser independiente de o estar subvencionada o bajo el manto de otra compañía más grande. Para más información sobre el tema, confróntese López Redondo (2014).
2. Más información en <<https://www.e3expo.com>>.
3. Más información en <<http://www.gamescom-cologne.com/en/gamescom/home/index.php>>.
4. Más información en <<http://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2014/en>>.
5. Todos los vídeos están disponibles en los canales oficiales de Sony en YouTube. La versión española está disponible en este enlace: <<https://www.youtube.com/watch?v=nInFU0wfdFE>>.
6. Varios ejemplos serían el Curso de Especialista en Diseño y Creación de Videojuegos de la Universidad de Alicante <<http://www.dccia.ua.es/especialistavideojuegos>>, el Máster en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid <<http://www.videojuegos-ucm.es>>, el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología <<http://www.esne.es/grado-en-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>> o el Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos PlayStation First de GamesUPM <<http://gamesupm.es>>.
7. «PlayStation» es la marca de consolas lanzadas por Sony.