

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO  
FACULTAD DE LENGUAS



**SUBTITULACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN MÉXICO: ESTÁNDARES DE  
SUBTITULACIÓN PARA UN CASO ESPECIAL DE TRADUCCIÓN  
AUDIOVISUAL**

T E S I S  
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:  
MAESTRO EN LINGÜÍSTICA APLICADA  
P R E S E N T A

GUSTAVO FLORES LUCAS

DIRECTORA DE TESIS: M.L.A. ALMA LETICIA FERADO GARCÍA

TOLUCA, MÉXICO

NOVIEMBRE, 2014

A mis padres, María y Salomón, y a mi hermana Anel.

A mi tutora Alma.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. HISTORIA, SOCIEDAD Y ESTADÍSTICAS.....	4
1.1 Historia de los videojuegos .....	5
1.2 Tipos de videojuegos .....	12
1.3 Clasificación de los videojuegos.....	15
1.4 Videojuegos y prejuicios .....	20
1.5 Factores y usos benéficos de los videojuegos.....	24
1.6 Videojuegos en México.....	30
1.7 Videojuegos y estadísticas.....	32
CAPÍTULO II. TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LOS VIDEOJUEGOS .....	34
2.1 Subtitulación de videojuegos en México .....	35
2.2 Formación de traductores audiovisuales en México .....	36
2.3 Porqué es necesario un estándar de subtitulación en videojuegos.....	38
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....	54
3.1 Planteamiento del problema .....	54
3.2 Objetivos .....	54
3.3 Hipótesis.....	55
3.4 Sujetos.....	56
3.5 Variables .....	56
3.6 Enfoque y tipo de investigación.....	57
3.7 Instrumentos.....	59
3.8 Aplicación de los instrumentos .....	62
CAPÍTULO IV. RESULTADOS, ANÁLISIS Y PROPUESTA.....	64
4.1 Resultados del cuestionario de apreciación de subtítulos .....	64
4.2 Resultados del cuestionario post juego.....	68
4.3 Estándar de subtitulación para videojuegos.....	83
4.3.1 Número de caracteres .....	84
4.3.2 Color de la letra.....	85
4.3.3 Líneas de subtítulo .....	85
4.3.4 Tamaño y tipo de fuente.....	86
4.3.5 Reducción de textos.....	86

4.3.6 Posición en pantalla .....	88
4.3.7 ¿Cuadros de texto o subtítulos? .....	89
4.3.8 Tiempo en pantalla .....	89
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	90
CONCLUSIONES.....	93
REFERENCIAS .....	97
ANEXOS.....	106

## Índice de cuadros

Cuadro 1.1 <i>Clasificación de videojuegos</i> .....	16
Cuadro 1.2 Código PEGI.....	17
Cuadro 3.1 Modelos de investigación.....	55
Cuadro 3.2 Métodos mixtos.....	58

## Índice de gráficas

Gráfica 2.1 Competitividad y escalamiento industrial en México: de la televisión análoga a la digital.....	54
--	----

## Índice de videos (en DVD adjunto)

Video 4.1 Resident evil sujeto 1
Video 4.2 Resident Evil sujeto 2
Video 4.3 Resident Evil sujeto 3
Video 4.4 Resident Evil sujeto 4
Video 4.5 Gears of War sujeto 1
Video 4.6 Gears of War sujeto 2
Video 4.7 Gears of War sujeto 3
Video 4.8 Gears of War Sujeto 4

## INTRODUCCIÓN

Tras la creación de OXO, el primer videojuego del mundo en 1960, la popularidad de los videojuegos ha crecido a pasos agigantados. A pesar de los prejuicios que existen en contra de ellos, no se puede negar que forman parte de la vida de millones de personas alrededor del mundo; miles de seres humanos traen uno en el bolsillo y unos cuantos millones más cuentan con una consola en casa. Hombres y mujeres, niños y adultos son consumidores habituales de estos productos.

Al igual que con otro tipo de material audiovisual, México se muestra ante el mundo como uno de los mayores clientes de este mercado; de hecho ocupa el quinto lugar de consumo a nivel mundial y el primero en América Latina. Si asumimos que la gran mayoría de los juegos en el mercado vienen en idioma inglés, nos daremos cuenta que sólo existen dos opciones para distribuir los videojuegos: la subtitulación y el doblaje. En muchos foros de jugadores se muestra rechazo hacia el doblaje, sobre todo por el proveniente de España, y se habla de los beneficios de la subtitulación de los videojuegos y de la preferencia de esta modalidad por una gran parte de los *gamers*. Dicha modalidad es el objeto de estudio del presente proyecto.

No sorprende que el doblaje y la subtitulación de la mayor parte de los videojuegos que se distribuyen en América Latina se realice en España, pues ellos cuentan con algo que México no tiene: capacitación adecuada para realizar la actividad. En México son pocas las ofertas de una licenciatura, una maestría y menos aún de un doctorado en estudios de traducción audiovisual.

Pero, ¿en verdad es necesario un estándar de subtitulación para los videojuegos?, ¿no podría ésta ser igual a la de las películas o las series de televisión? La respuesta a la última pregunta es *no*. La subtitulación en una serie de televisión o en una película es diferente a la de un videojuego porque en el último existen factores que los otros dos no tienen: la interactividad del jugador, el juego en línea, la

coordinación motriz, una imagen plagada de instrucciones y una historia, por mencionar algunas. Existen estándares de subtitulación para series y películas, y un sinnúmero de estudios sobre los subtítulos de estos materiales, pero la investigación en cuanto a la subtitulación de videojuegos es aún escasa y en el caso de México, inexistente.

La falta de un acuerdo y de estudios en el campo de la subtitulación de videojuegos son los pilares de nuestra investigación, pues es necesario ampliar el campo de conocimiento que se tiene sobre el tema. El proyecto se divide en cuatro capítulos: Videojuegos; traducción audiovisual en los videojuegos; metodología de investigación, y resultados, análisis y propuesta.

El objetivo del primer capítulo de este trabajo es ubicar al lector en el contexto del mundo de los videojuegos, es por eso que en él se abarcan temas como la historia, el tipo y la clasificación de los videojuegos. También se muestran estadísticas de consumo y se hace un análisis de los estudios que señalan las consecuencias y los beneficios del uso de este material. Al final del capítulo se muestran los resultados de un estudio de género y videojuegos.

En el segundo capítulo se aborda el estado del arte de la subtitulación de videojuegos en México y los diferentes estudios que se han llevado a cabo, principalmente en España. Se habla también de la formación de traductores audiovisuales y por qué es necesaria la creación de un estándar de subtitulación especial para los videojuegos y no es adecuado simplemente aplicar el que existe para otros materiales audiovisuales.

La metodología que se siguió para la realización de la presente investigación puede consultarse en el capítulo tres. Aquí se da una explicación de los objetivos, la hipótesis y las variables, los instrumentos y los sujetos que se consideraron para llevar a cabo el trabajo terminal.

En el capítulo final de este trabajo está el análisis de resultados de los dos instrumentos de recolección de datos que se utilizaron en este proyecto. Estos resultados son la parte fundamental para la propuesta de pautas para la mejora de la subtitulación de videojuegos. Además, aquí también se encuentra la discusión de resultados y las conclusiones.

Este trabajo está dirigido, en primera instancia, a aquéllos interesados en los estudios de traducción audiovisual y en encontrar una solución a los desafíos que ésta presenta. Las personas cuyo interés está dirigido a las nuevas tecnologías y su uso en el aula y el aprendizaje de idiomas también encontrarán datos interesantes que pueden ayudarles. Los jugadores de videojuegos, *gamers*, forman parte de otro sector al que le resultará interesante lo que aquí se presenta. Finalmente, este proyecto tiene como meta contribuir con el conocimiento de un campo que, por su reciente creación, no se ha estudiado a profundidad, así que puede ser consultado por los lectores que simplemente sean curiosos; que deseen saber más o conocer por qué la subtitulación de los videojuegos tiene características especiales y por qué es necesario estudiarla.



## **CAPÍTULO I HISTORIA, SOCIEDAD Y ESTADÍSTICAS**

Padres y profesores parecen preocuparse por el hecho de que los niños pasen demasiado tiempo expuestos a las pantallas, porque llegue a generarse adicción y porque falten otros tipos de actividades como el deporte, la lectura, etc. Sin embargo, no se hace nada más, no se educa en el uso de los medios, no se aprovechan los recursos que los juegos nos proporcionan para la formación. (Begoña Gros, 2007: 7)

En la actualidad los videojuegos forman parte de la vida diaria de muchas personas y por consecuencia forman parte de su cultura. Forman parte de su comportamiento, de su forma de vestir, de su pensamiento y, lo que más interesa a esta investigación, de su forma de relacionarse con otras personas y de aprender cosas nuevas.

De acuerdo con Belli (2008) “en este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y adolescentes en las TIC” (tecnologías de la información y de la comunicación). Es algo que se debe tomar en cuenta al momento de implementar este tipo de tecnologías en el salón de clases. Etxeberria (2008) argumenta que “desde hace muchos años, a pesar de sus riesgos, los videojuegos se vienen utilizando como un medio más en la educación”, y, por esto, debe analizarse a profundidad el efecto que tienen en ella.

Si se desean implementar los videojuegos en la educación, es necesario que las personas que lo hacen tengan un amplio conocimiento de los beneficios y consecuencias de los mismos. Por ello, se comenzará por dar una breve historia de los videojuegos, tema que tal vez ya se ha tratado en otros trabajos, pero lo que aquí se agrega es la historia hasta nuestros días, con las nuevas posibilidades tecnológicas del 2012.

## 1.1 Historia de los videojuegos

Es difícil decir cuál fue el primer videojuego de la historia puesto que se toman en cuenta diferentes factores al momento de definir este tipo de material. *Nought and Crosses*, también conocido como OXO, es considerado como el primer videojuego de la historia de acuerdo con autores como Belli y López (2008). Dicho videojuego, desarrollado en 1952, permitía el enfrentamiento del hombre contra la máquina y se ejecutaba en EDSAC, la primera computadora operativa de programa almacenado (UNAM, 2012). El videojuego era la versión computarizada del juego *gato*.

Para autores como Mainer (2007), Garfias (2010), Balaguer (2007) y Levis (2003) el primer videojuego comercial fue *Pong*, también conocido como *tennis for two*, cuyo éxito comercial marcó el comienzo de la industria del desarrollo de software de entretenimiento. Los gráficos emulaban el juego de tenis, permitía el juego entre dos personas y fue desarrollado por William Higinbotham en el Laboratorio nacional de Brookhaven en 1958 en la ciudad de Nueva York (Garfias, 2010:162).

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2012), un videojuego es un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”. El diccionario en línea Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (2012) lo material como “a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons”. Con estas definiciones técnicas se puede decir que el primer videojuego fue OXO, pues cumple con los requisitos mencionados.

En 1962 Steve Russel desarrolló un videojuego al que llamó *Spacewar*. Dicho videojuego consistía en “dos triángulos que fungían como naves, las cuales flotaban en el espacio vacío de la pantalla negra como fondo tratando de eliminarse” (Garfias: 2010). Belli y López (2008) también consideran este videojuego como el tercero y argumentan que fue el primero en tener éxito, aunque sólo fue dentro de la universidad, pues los alumnos sentían la necesidad de competir con el nuevo software para mejorarlo o crear algo más avanzado.

De acuerdo con Gaya (2010:15) en 1966, Ralph Baer se reunió con Albert Maricon y Ted Dabney para hablar sobre una consola que revolucionaría el mercado de los videojuegos domesticos. " La consola desarrollada por Baer, Maricon y Dabney, que en un principio recibió el nombre de *Brown Box* y que se utilizó para una muestra militar sin interés por parte de milicia (Garfias, 2010: 163), fue conocida como *Odyssey* y fue la primera en conectarse a un televisor para jugar juegos pregrabados (Belli y López, 2008). La consola logró vender más de 100,000 unidades en la navidad de su lanzamiento (Garfias, 2010).

En 1972 Nolan Bushnell comenzó la comercialización de *Computer Space*, una versión de *Space War*, y con esto se inició la demanda por videojuegos (Belli y López, 2008). Garfias (2010:163), Belli y López (2008: 162) y Gaya (2010:16) argumentan que Bushnell fue uno de los personajes más importantes en la historia de los videojuegos, pues fue el fundador de una de las empresas más populares en cuanto a videojuegos: Atari. Fue también en 1972 que surgieron varios avances tecnológicos que facilitaron el desarrollo de este material, entre los más importantes se encuentran los microprocesadores y los chips de memoria.

En la década de 1980 empresas como Phillips, Mattel, Coleco, Atari y Commodore desarrollaron consolas domesticas como *Odyssey 2*, *Intellivision*, *Colecovision*, *Atari 5200*, *Commodore 64* y *Turbografx*, respectivamente También surgieron juegos que tuvieron mucho éxito en los salones de recreación, tales juegos incluyen *Pacman*, *Battle Zone*, *Pole Position*, *Tron* y *Zaxxon*. (Belli y López, 2008: 163).

En 1986 surge en Japón Famicom (Family Computer), compañía que en occidente fue conocida como Nintendo Entertainment System y que desafió a los expertos y se vendió por millones. Los jugadores se apresuraron en ver y jugar a clásicos como *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* y *Excitebike*, juegos que estaban muy por encima de las consolas domésticas (Nintendo, 2012).

A principios de la década de 1990 llegó la “generación de 16 bits”, con la que se dieron grandes avances técnicos en el ámbito de consolas domésticas. Consolas como *Mega Drive*, *Super Famicom* (Nintendo), *PC Engine CPS Changer* de Capcom surgieron como resultado del avance tecnológico. También en este periodo surgió Neo Geo (SNK), una consola tipo arcade demasiado cara para ser comercializada en los hogares pero que tuvo gran popularidad en los salones de recreación. Asimismo, varias compañías comenzaron a trabajar en videojuegos en 3D, contando con ejemplos como *Doom* (2D y media), *Killer Instinct* y *Donkey Kong Country* de Super Nintendo Entertainment System (SNES) y *Virtual Racing* por parte de Mega-Drive.

Con la llegada de la generación de 64 bits a las consolas, los juegos 3D ocuparon un lugar definitivo en el mercado y se crearon aceleradores 3D para PC que permitieron un gran avance en la capacidad gráfica de los juegos (Belli y López, 2008: 164)

A partir de este momento se pondrá más atención a las tres compañías que han dominado el mercado en los últimos 15 años: Nintendo, Sony y Microsoft, comenzando por Nintendo.

En 1989 Nintendo lanza *Game Boy*. La consola de bolsillo que ha vendido más de 100 millones de unidades -incluidos el *Tetris*, *Super Mario* y *Pokémon*. Un año después, Nintendo lanza esta consola con una línea de colores más amplia, ya que anteriormente sólo estaba disponible en blanco y gris. En 1997, Nintendo dio otro paso adelante al reducir las dimensiones del Game Boy para crear la serie *Game Boy Pocket* (Nintendo, 2012). De acuerdo con Belli y López (2008) “Nintendo ha sido la verdadera dominadora del mercado desde su primera consola portátil: *Game Boy*”. En cuanto a las consolas portátiles, Nintendo cuenta con *Game Boy Color* (1999), *Game Boy Advance* (2001), *Pokémon Mini* (2002), *Game Boy Advance SP* (2003), *Nintendo DS* (2005), *Game Boy Micro* (2005), *Nintendo DS Lite* (2006), *Nintendo DSi* (2009), *Nintendo DSi XL* (2010) y *Nintendo 3DS* (2011).

En 1993 Nintendo lanza la consola Super Nintendo. Super Nintendo ofrece sonido estéreo real, fondos detallados, una memoria integrada dos veces mayor a la de NES, y cartuchos de gran capacidad con los que la consola recrea mundos increíbles que explorar. El DSP (Digital Signal Processor) integrado de Super Nintendo realiza cálculos complejos de las imágenes del juego para una mejor experiencia de juego. El chip de próxima generación Super FX 2 para moldear y doblar las formas aumentó aún más la capacidad de crear nuevos gráficos en un videojuego.

Cuatro años después del éxito de la Super Nintendo, se lanza al mercado la Nintendo 64. El 64 se refiere a los 64 bits de potencia gráfica que la consola puede correr. Entre los más de 300 juegos disponibles para la consola se encuentran *The Legend of Zelda: Majora's Mask*; *Mario Tennis*; *Mario Kart 64*; *Donkey Kong 64*; *Paper Mario*, entre otros.

En 2002 aparece *Game Cube*, equipada con un lector de mini CD, de acuerdo con la página oficial de Nintendo (2012) “el disco de juego de Nintendo Game Cube sólo mide 8 cm de diámetro, pero en esos discos tan diminutos caben nada menos que 1,5 Gigabytes”.

En 2006 Nintendo revoluciona no sólo el mercado de consolas, sino la forma de interactuar con el videojuego con la Nintendo Wii, pues cuenta con un sensor de movimiento inalámbrico (WiiMote), conexión inalámbrica a internet, lector de discos, entradas para conexión USB y programas que permiten el uso de otras aplicaciones que no son videojuegos como canales de noticias, *Netflix*, entre otras.

El 18 de noviembre de 2012 Nintendo lanzó al mercado la nueva consola Wii U. Mide aproximadamente de 1,8 pulgadas de alto, 10,6 pulgadas de ancho y 6,75 pulgadas de largo; cuenta con un peso aproximado de 3,5 libras (1,6 kg.); puede leer discos ópticos de Wii U y Wii. La novedad en el Wii U™ es el GamePad; es decir, el control, que incorpora una pantalla táctil LCD de 6,2 pulgadas, con una

resolución de 16:9, teniendo también los botones tradicionales y dos palancas analógicas. Las entradas incluyen la cruz de control, palanca derecha/palanca izquierda, botón de palanca izquierda y botón de la palanca derecha, botones A/B/X/Y, botones L/R, botones ZR/ZL, botón Power, botón HOME, botón -/SELECT, botón +/START, y el botón TV. También incluye un control de movimiento (potenciado por un acelerómetro, giroscopio y sensor geomagnético), una cámara frontal, un micrófono, altavoces estéreo, funciones de vibración, una barra de sensores y comunicación de campo cercano (Nintendo, 2013).



**Nintendo Wii U**

Desafortunadamente para Nintendo, la consola no compartió el éxito de su predecesora, la *Nintendo Wii*, quedándose atrás en ventas en comparación con *X Box One* de Microsoft y *Play Station 3* de Sony.

Toca el turno de Sony y su participación en el mercado de los videojuegos con su consola PlayStation. De acuerdo con la página oficial de Sony “In 1994, Sony

Computer Entertainment America (SCEA) was founded as the North America division of Sony Computer Entertainment Inc. Taking approximately four years to develop, the PlayStation® game console was introduced in the United States in 1995".En el lanzamiento de la primera consola se vendieron más de 100,000 unidades en los primeros seis meses. En noviembre de 2005, Sony lanza la PlayStation 2, primera consola que puede reproducir CDs y DVDs, lo cual ayudó al formato DVD a convertirse en el formato multimedia estándar en el mundo. Aún tiene mucho poder en el mercado, ya que cuenta con más de 50 millones de unidades vendidas tan solo en los Estados Unidos (Sony, 2012).

El 17 de noviembre de 2006 Sony lanza PlayStation 3, cuenta con un lector de *Blue Ray*, un disco duro de hasta 320 gigabytes y soporta varias salidas de video, desde la televisión estándar hasta la alta definición. Esta consola es capaz de reproducir diferentes formatos, en los que se incluyen fotos, música y video. También cuenta con la capacidad de conectarse a internet de forma inalámbrica y permite al jugador jugar con personas de casi todo el mundo. Además, el 19 de septiembre de 2010, PlayStation ofreció una nueva forma de juego al incorporar a su sistema el *PlayStation Move*, sistema de detección de movimiento parecido al que utiliza la Nintendo Wii.

En cuanto a consolas portátiles, en 2005 Sony lanzó la PlayStation®Portable (PSP®), con capacidad de reproducir música, fotos y video, además de una conexión inalámbrica a internet. Después, en 2009, PSP®Go sale al mercado con las mismas características que su predecesora, pero con una memoria interna de 16 GB. Finalmente, en febrero de 2012, sale al mercado la PlayStation®Vita, consola que, además de todas las características de las anteriores, cuenta con acceso a internet vía 3G, conectividad con las principales redes sociales, una pantalla táctil frontal OLED y cámaras al frente y detrás de la consola

Finalmente nos encontramos con Microsoft y sus consolas X Box y X Box 360. El 17 de octubre de 2002 sale a la venta en México la X box, desarrollada en

colaboración con Intel y Nvidia. Cuenta con un procesador interno Pentium III, una unidad de lector de CD y un disco duro interno. Fue desarrollada para competir contra *PlayStation 2* de Sony y *GameCube* de Nintendo. La principal característica de la consola fueron los controles análogos, adoptados por PlayStation. El final del 2005 vio el lanzamiento del X Box 360, la primera de la séptima generación de videojuegos (Belli y López, 2008: 166). Como principales características, están su unidad central de procesamiento basado en un IBM Power PC y su unidad de procesamiento gráfico que soporta la tecnología de *Shaders* Unificados que sirve para realizar transformaciones y crear efectos especiales, como iluminación, fuego o niebla. El sistema incorpora un puerto especial para agregar un disco duro externo y es compatible con la mayoría de los aparatos con conector USB gracias a sus puertos USB 2.0. Existen tres versiones de: Elite, Arcade y S, y actualmente cuenta con más de 67 millones de unidades vendidas en el mundo. El 4 de noviembre de 2010 sale a la venta el accesorio Kinect, un sensor de movimiento y reconocimiento de voz que permite al jugador utilizar su cuerpo para interactuar con el juego. De acuerdo con el sitio oficial de Kinect para X Box 360 (2012) "Kinect para Xbox 360 da vida a juegos y entretenimiento de una forma novedosa y extraordinaria... ¡y sin mandos! Basta ponerse de pie frente al sensor para que Kinect te reconozca y responda a tus gestos".

En mayo de 2013 Microsoft anuncia el lanzamiento de su nueva consola: *X Box One*, recibida con escepticismo por parte del público, debido a que exigía una conexión a internet para poder jugar. La medida fue cambiada al observar la reacción del público. Entre las mejoras se encuentra la capacidad para reproducir discos *Blue Ray*, característica que Sony implementó a su consola desde su salida al mercado mucho antes que Microsoft; una cámara 1080p de alta definición que graba video a 30 cuadros por segundo; la función *Smart Glass*, que permite controlar la consola a través de teléfonos inteligentes y tabletas (Microsoft: 2013).

En resumen, ésta es la historia de los videojuegos, aunque en este proyecto no abarcamos todas las características de los videojuegos es importante que el lector



tenga una idea del pasado de esta industria que genera millones de dólares y que es parte de la vida de millones de personas en el mundo. Posteriormente se analizará la conexión entre el desarrollo de videojuegos y el de los sistemas educativos.

## 1.2 Tipos de videojuegos

Para poder analizar si existe una relación entre el uso de videojuegos y el aprendizaje de vocabulario en el aprendiente es importante conocer el tipo de videojuegos que se juegan. Para entender mejor dicha división es necesario comprender que un videojuego puede entrar en varias de las categorías que se mencionan a continuación y cabe destacar que los autores consultados mencionan diferentes géneros. Comenzaremos por la división que ofrece Garfias (2010: 169-170):

1. Acción: los cuales englobaron a la mayoría en un principio. Ejemplo: *Tomb Raider*
2. Aventuras: se da más peso a la historia y se pretende resolver la trama del juego en sus diferentes etapas. Ejemplo: *The Legend of Zelda*.
3. Plataformas: juegos que consisten en guiar al personaje a través de niveles que generalmente supera por medio de saltos. Ejemplo: *Mario Bros*.
4. Carreras: las carreras de autos y la superación de obstáculos son su principal exponente. Ejemplo: *Gran Turismo* y *Need for Speed*.
5. Disparos. Este género se subdivide en diferentes variantes siendo los *First person shooter* (disparos en primera persona) la más popular. Ejemplos: *Space Invader* y *Resident Evil*.
6. Juegos de rol: los personajes evolucionan a lo largo de la historia. Ejemplo: *Final Fantasy* y *Mass Effect*.
7. Pelea: Juegos basados en combate cuerpo a cuerpo. La subdivisión más popular de éste son los *beat 'em all*. Ejemplos: *Street Fighter* y *The King of Fighters*.

8. Deportes: Simulación de juegos deportivos en la pantalla. Este autor considera que *Pong*, uno de los primeros videojuegos, fue el primer intento de hacer esto. Ejemplos: *FIFA* (fútbol), *Madden NFL* (fútbol americano) y *Smackdown vs RAW* (lucha libre)
9. Rompecabezas: también conocidos como *Puzzles* donde el objetivo es utilizar la mente para la resolución de enigmas en la pantalla. Ejemplos: *Dr. Mario*, *Tetris* y *Puzzle Quest*.
10. Musicales: Uno de los más exitosos en los últimos tiempos. El objetivo es cantar o imitar la forma en la que se toca un instrumento. Ejemplos: *Rock Band*, *Guitar Hero* y *Lips*.

Belli y López (2010: 167-172) nos ofrecen la siguiente división de género:

1. Lucha: recrean los combates entre personajes controlados por el jugador o la computadora. El jugador ve a los contendientes desde una perspectiva lateral como si se tratase de un espectador.
2. *Beat them up*: son similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan para avanzar de nivel.
3. Juegos de acción en primera persona (FPS): las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, un arma se muestra en la pantalla en primer plano. La meta principal de esta perspectiva es dar la impresión de estar detrás del arma y tener el control de ella. Ejemplo: *Halo 3*.
4. Acción en tercera persona: se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones desde una perspectiva isométrica o "perspectiva 3/4". Desde un ángulo práctico, lo que permite desplazar los elementos gráficos sin modificar el tamaño, limitación inevitable para ordenadores con baja capacidad gráfica. Ejemplo la saga de juegos *Gran Theft Auto*.
5. Infiltración: estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia, en vez de buscar confrontación directa con el enemigo. Ejemplo: *Metal Gear Solid*.












6. Plataformas: el jugador controla a un personaje que debe avanzar por un escenario evitando obstáculos físicos, ya sea agachándose, saltando o escalando. Ejemplo: *Super Mario Bros*.
7. Simulación de combate: juegos caracterizados por el realismo. El primero de estos juegos cuenta con una versión modificada denominada VBS1 que se ha destinado al entrenamiento táctico de algunos cuerpos de élite de ejércitos como el de Estados Unidos o Australia.
8. Arcade. Éstos se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad y que no cuentan con instrucciones complejas o acertijos que resolver en el transcurso del juego. Ejemplo. *Pac-Man*.
9. Deportes: son aquellos que simulan juegos de deporte real, entre ellos encontramos, golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. Ejemplo: *Wii Sports*.
10. Carreras: juegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes. Ejemplo: *Mario Kart*.
11. Agilidad mental: juegos donde tienes que pensar y agilizar la mente. El objetivo es resolver ejercicios con dificultad progresiva para desarrollar la habilidad mental. Ejemplo: *Tetris*.
12. Aventura clásica: el jugador encarna a un protagonista que tiene que resolver incógnitas y rompecabezas con objetos diversos
13. Musicales: su desarrollo gira en torno a la música y pueden variar en cuanto al objetivo, ya sea cantar, imitar cómo se toca un instrumento o bailar. Ejemplos: *Rock Band*, *Pump it up* y *lips*.
14. *Party games*: los jugadores tienen que ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas para llegar a la meta antes que sus contrincantes. Ejemplos: *Mario Party* y *Viva Piñata*.
15. Juegos *On-line*: Puede ser cualquiera de los anteriores con la posibilidad de utilizar una conexión a internet para jugar con personas de todo el mundo.

A pesar de que los autores difieren en algunos aspectos, en su mayoría los juegos entran en las categorías antes mencionadas. Es importante mencionar que, al igual

que en el cine, en la actualidad un videojuego no se limita a pertenecer a un solo género, sino que presenta características variadas. Belli y López (2008: 161) argumentan que “los videojuegos son un conjunto de todas las ‘artes’; existe el aspecto gráfico, una historia, música, y sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad”

### **1.3 Clasificación de los videojuegos**

Debido a que los videojuegos son populares entre niños, adolescentes y adultos, es necesario que exista una regulación de contenido y avisos sobre los contenidos que se pueden encontrar en ellos. Actualmente existen dos códigos de clasificación: *Pan European Game Information* (PEGI), que, de acuerdo con Pérez (2008: 36) “es un código de autorregulación para videojuegos, un código de conducta de la industria europea de *software* interactivo referente a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de estos productos”; y el código de la Entertainment Software Rating Board (ESRB), aplicable a los Estados Unidos, México y Canadá. Las diferencias entre estos códigos son principalmente los símbolos con los que trabajan.

	<b>INFANTIL</b> Contenido adecuado para niños.		Contenido apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico
	<b>TODOS</b> Contenido generalmente adecuado para todas las edades. Puede contener violencia moderada, caricaturas, fantasía y usos moderado de lenguaje.		Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.
	Edades de 10 en adelante. Contenido generalmente adecuado para edades de 10 en adelante. Puede contener violencia moderada, caricaturas, fantasía, usos moderado de lenguaje y temas un poco sugestivos.		Violencia gráfica hacia personajes de fantasía, Lenguaje soez suave. No debe contener alusiones sexuales.
	Adolescentes De 13 años en adelante. Puede contener violencia, temas sugestivos, humor pesado, derramamiento de sangre mínimo, apuestas simuladas y uso frecuente de lenguaje fuerte.		Violencia o actos sexuales similares a la vida real. Uso del tabaco y drogas. Representación de actividades delictivas.
	De 17 años en adelante. Puede contener violencia fuerte, sangre, sexo y uso frecuente de lenguaje soez.		La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia.
	Sólo adultos. Sólo para personas mayores de 18 años. Puede contener escenas largas de violencia intensa, contenido sexual gráfico y apuestas reales.		
	Clasificación pendiente. Aún no cuenta con una clasificación de la ESRB. Este logo sólo aparece propaganda relacionada con el producto y cuando el producto sale a la venta, se le asigna una clasificación.		

**Cuadro 1.1 Clasificación de videojuegos (ESRB, 2012 y PEGI, 2012).**

Para describir el contenido de los videojuegos se utiliza terminología específica en los empaques de éstos y cada código de clasificación maneja términos diferentes. A continuación se muestran las nomenclaturas y logos especiales para identificar el tipo de videojuego que se tiene. Aparece primero el código PEGI.

Código PEGI.



### **Lenguaje soez**

El juego contiene palabrotas



### **Discriminación**

El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación



### **Drogas**

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas



### **Miedo**

El juego puede asustar o dar miedo a niños



### **Juego**

Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar



### **Sexo**

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales



### **Violencia**

El juego contiene representaciones violentas



### **En línea**

El juego puede jugarse en línea

**Cuadro 1.2 Código PEGI**

Cabe mencionar que cuando un juego tiene el símbolo de *En línea*, algunas veces se especifica que solo se está clasificando el contenido del videojuego y no la interacción que el jugador pueda tener al jugar en línea.

## Código ESRB

Este código no utiliza representaciones gráficas en su subdivisión de vocabulario y, al igual que el código PEGI, se puede encontrar en el reverso del empaque del videojuego. Es importante que el jugador y/o comprador del videojuego esté consciente del tipo de imágenes y lenguaje incluidos en el videojuego. Para el subtitulador también es importante conocer estas especificaciones porque su trabajo gira en torno al lenguaje.

- Animación de sangre: Representaciones decoloradas o no realistas de sangre
- Apuestas reales: El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- Apuestas simuladas: El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales
- Contenido sexual: Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcia
- Contenido sexual fuerte: Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez
- Derramamiento de sangre: Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo
- Desnudez: Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez
- Desnudez parcial: Representaciones breves o moderadas de desnudez
- Humor vulgar: Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño” o escatológico.
- Humor para adultos: Representaciones o diálogo que contengan humor para adultos, incluidas alusiones sexuales
- Lenguaje: Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio
- Lenguaje fuerte: Uso explícito o frecuente de lenguaje soez
- Letra de canciones: Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.

- Letra de canciones fuerte: Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música
- Referencia a drogas: Referencia o imágenes de drogas
- Referencia al alcohol: Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas
- Referencia al tabaco: Referencia o imágenes de productos de tabaco
- Referencias violentas: Alusiones a actos violentos
- Sangre: Representaciones de sangre
- Temas sexuales: Alusiones al sexo o a la sexualidad
- Temas insinuantes: Referencias o materiales provocativos moderados
- Travesuras cómicas: Representaciones o diálogo que implique payasadas o humor sugestivo
- Uso de alcohol: Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas
- Uso de drogas: Consumo o uso de drogas
- Uso de tabaco: Consumo o uso de productos de tabaco
- Violencia: Escenas que comprendan un conflicto agresivo. Puede contener desmembramiento sin sangre.
- Violencia de caricatura: Acciones violentas que incluyan situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la que un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- Violencia intensa: Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte
- Violencia sexual: Representaciones de violación o de otros actos sexuales violentos

En los videojuegos existe la función de *Control Parental*, función que, al ser activada por los padres, tiene como objetivo limitar el uso o proyección de ciertas imágenes o lenguaje incluido en el videojuego, o de solo reproducir el contenido con una contraseña a la que, idealmente, sólo los padres tienen acceso, aunque, como se



mencionó anteriormente, se debe educar al público a seleccionar y discriminar el tipo de material que se le ofrece.

#### **1.4 Videojuegos y prejuicios**

Cuando se habla de videojuegos se tiende a hacer énfasis en los aspectos negativos como el racismo, la “pérdida de tiempo”, el aislamiento social y sedentarismo de los jugadores y el fomento a la violencia, entre otros. Si bien es cierto que hay aspectos que favorecen este pensamiento en contra de los videojuegos, también es se debe tomar en cuenta que existen factores positivos en este material audiovisual que no han sido difundidos en forma adecuada. En él se analizan los estereotipos identificados por García y Perandones (2009):

1. Los videojuegos son una pérdida de tiempo
2. Los videojuegos derriten el cerebro
3. Los videojuegos fomentan niños sedentarios y aislados socialmente
4. Los videojuegos fomentan violencia y por lo tanto educan asesinos
5. Los videojuegos crean adicción
6. Los videojuegos son sexistas
7. Los videojuegos son racistas
8. Los padres no saben a qué juegan sus hijos
9. Los videojuegos proponen modelos a seguir
10. Los videojuegos no son adecuados para la escuela

Cabe mencionar que algunas de las falsas creencias anteriores no son del todo falsas, como los mismos autores admiten en su reporte, y que aún es necesario investigar más a fondo este material. A continuación se abordará más a fondos algunos de los puntos presentados por García y Perandones (2009). Comencemos por la pérdida de tiempo.

En los estudios realizados por Marcano (2006), Borges (2007), Esnaola (2004) y Sedeño (2010), se habla de los beneficios de los videojuegos y de su aplicación en

la educación en diferentes ámbitos que van desde el aprendizaje autónomo, el salón de clases hasta el uso de videojuegos en terapias físicas y psicológicas. Entre las principales ventajas que se mencionan se pueden encontrar las siguientes:

- Estimulación sensorial para el aprendizaje a través de la combinación de imágenes, sonido y diálogos;
- El uso de estrategias y toma de decisiones;
- Aprendizaje a través del ensayo y el error;
- Desarrollo de la coordinación motriz y espacial, y
- El aprendizaje de lengua inglesa.

Es importante mencionar que para que algunos de los beneficios mencionados en este apartado se logren se necesita la supervisión o ayuda de un tutor y la creación de tareas específicas con respecto al uso de los videojuegos.

En cuanto al sedentarismo en los jóvenes y adolescentes, de acuerdo con He *et al.* (2010, citados por Moncada y Chacón, 2012: 44) "...está asociado con tener padres sedentarios y con pocas reglas acerca del tiempo de uso de los aparatos electrónicos, por lo que un factor importante para la utilización de la tecnología y la actividad física la definen los padres". Aunque en la actualidad existen videojuegos que fomentan algún tipo de actividad física, éstos aún no alcanzan un nivel amplio de mercado y existen pocos estudios con respecto a la relación entre los videojuegos y factores como la obesidad y el sedentarismo. De acuerdo con Beltrán (2011: 25) los videojuegos activos (aquellos en los que el jugador puede interactuar por medio del uso de los brazos, piernas o todo el cuerpo) son aún una tecnología mucho menos extendida entre los adolescentes. Asimismo, independientemente de la responsabilidad paterna, en un estudio de la Universidad Politécnica de Valencia (2011) se argumenta que:

Actualmente solo un pequeño número de videojuegos consigue que el niño realice una actividad física de intensidad moderada y, además, dentro de la disparidad de resultados obtenidos hasta la fecha son

menos aún los estudios que tratan de valorar los diferentes efectos del *exergaming* en niños obesos. (UPV, 2011: 2)

La relación entre los juegos violentos y la conducta violenta aún es un área de debate entre los investigadores. Moncada y Chacón (2011) declaran que en los estudios realizados por Ferguson (2007), Olson (2004), Saloni-Pasternak y Gelfond (2005), no se encontró ningún vínculo entre el comportamiento violento y los videojuegos y que las investigaciones que se han hecho están sesgadas. En algunos países, Venezuela en particular, se ha optado por la prohibición total de videojuegos y juguetes bélicos o que promuevan algún tipo de uso de armas, aunque de acuerdo con Varela (2010: 115-120), ésta es una medida sin fundamentos por tres razones:

1. Ya existen comités y leyes y códigos (ESRB y PEGI) que se encargan de la clasificación de los videojuegos para que estos no lleguen a un público no debido.

En este punto cabe destacar la investigación de Etxeberria (2008: 18), en la que se mencionan algunos fallos del sistema PEGI. Uno de los principales argumentos es el hecho de que los íconos pueden malinterpretarse o que las personas responsables de la venta de este material no estén familiarizadas con el significado de éstos. De acuerdo con el reporte de datos sobre videojuegos de la *ESA* (2013: 7) el 42% de los videojuegos es apropiado para todo el público; el 22% para personas de diez años en adelante; el 24% para adolescentes y sólo el 9% está en el rango de contenido para gente adulta o madura.

2. La prohibición de este tipo de material atenta contra libertad de expresión de los creadores.
3. Aun no existen estudios en los que se demuestre un vínculo directo entre los videojuegos y el comportamiento violento.

A pesar de que en 1995 Estallo (1995) aseveró que no existían evidencias de violencia, trastornos psicológicos y sexismo respaldadas científicamente en la actualidad existen estudios en los que sí se han encontrado consecuencias positivas y negativas del uso de este material. Anderson y Bushman (en Anderson, 2004: 114) declaran que la exposición a videojuegos violentos incrementa el comportamiento, pensamientos y sentimientos violentos y reduce el comportamiento de ayuda; mientras que Uhlmann y Swanson (2004:50) sostienen que “decades of correlational, experimental, longitudinal and demographic studies converge in indicating that exposure to violent media is a cause of aggressive behaviour”. Etxeberria (1998) agrega que en los estudios más recientes sí se ha encontrado una relación entre los niños que juegan videojuegos violentos y sus posteriores conductas agresivas. En un estudio posterior de este autor se puede leer que “aunque no se ha llegado a conclusiones definitivas parecen existir evidencias de una relación entre el desarrollo de la agresividad y el sexismo tras largas horas de exposición a este tipo de juegos” (Etxeberria, 2008:15).

En conclusión, a pesar de que no se ha llegado a un acuerdo en este tema, es importante remarcar que los padres juegan un papel importante, quizá el más importante y categórico, en cuanto a los videojuegos a los que los hijos tienen acceso. Borges (2007: 1) afirma que “los adultos tenemos un papel decisivo, ya que somos en gran medida irresponsables y dejamos que los videojuegos estén sin ningún control en manos de nuestros hijos, cuando no debería ser así”. Etxeberria (2008:20) cita los puntos más relevantes del estudio *Videojuegos. Menores y responsabilidad de los padres*, de los cuales se tomaron los siguientes:

- Casi el 50% de los niños y 25% de las niñas reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.
- Más del 50% de los niños y 15% de las niñas reconoce que juega con videojuegos clasificados para mayores de 18 años.

Este autor (2008: 15) concluye que "...cabe destacar las voces de alarma de la APA (American Psychological Association), para quienes las investigaciones demuestran que existe una relación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta progresiva posterior.

### **1.5 Factores y usos benéficos de los videojuegos**

En este apartado se hablará de algunos de los las consecuencias benéficas del uso de videojuegos. Como ya se ha mencionado en párrafos anteriores, básicamente existen dos vertientes en el uso de videojuegos: una positiva y una negativa. Los estudios realizados con respecto a este tipo de material audiovisual se han enfocado en los daños o beneficios que éstos suponen en relación a la sociedad, la conducta violenta, la educación, el ejercicio físico, las terapias psicológicas y el uso de videojuegos como medio de simulación en ciertas áreas de estudio.

Etxeberria (1998: 171) declara que algunas investigaciones sugieren que el uso de videojuegos puede provocar epilepsia, cambios de presión sanguínea o del ritmo cardíaco, pero aclara que "los trastornos serios de tipo fisiológico se limitan a un número reducido de jugadores". Lo anterior no quiere decir que no se deban estudiar a fondo los efectos negativos de los videojuegos. En este apartado se ofrece una comparación de estos factores.

Pocos años después de la aparición de los videojuegos surgió la preocupación sobre el aislamiento social de los usuarios. Etxeberria (1998: 176-177) opina que lejos de suponer un aislamiento social, los videojuegos no suponen una amenaza para la socialización, al contrario, se ha demostrado que los jugadores frecuentan más a sus amigos y son más extrovertidos. De acuerdo con Levis (2002):

Vivimos un periodo de profundas transformaciones socioculturales y económicas en el que va quedando atrás un modelo de sociedad construido sobre los valores de la ilustración y el sistema de producción e intercambio económico surgido en la primera revolución

industrial. La televisión, el cine y los videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización. (Levis, 2002: 5)

No se puede ignorar el hecho de que en la actualidad un gran porcentaje de la sociedad está más y más en contacto a través de redes sociales como *facebook* o *twitter*. Tampoco se puede ignorar que las compañías productoras de consolas de videojuegos están pensando más atención a este fenómeno y están creando formas de socializar a través de los videojuegos. Un ejemplo claro de esto es la conexión de X Box Live, creada específicamente para que los jugadores estén más en contacto con otros jugadores de todo el mundo. También se puede hablar de la red social para *Play Station*, *Play Station Network*; y jugar con personas de todo el mundo, o la red de Nintendo, *Miiverse*, que tiene la misma finalidad.

Existen otras redes sociales que no gozan de la misma popularidad, pero que cuentan con un gran número de seguidores, como son *Rolbook*, *TagUin*, *Gamesband*, *NeXtGame* o *Uberchar*, todas ellas creadas con el fin de hacer del juego una actividad más sociable y entretenida.

Claro está que existen riesgos como la seguridad de la confidencialidad de la información que se maneja en dichas redes, como los números de tarjetas de crédito o las contraseñas para tener acceso a ciertos sitios. *Play Station Network* sufrió un ataque cibernético por un grupo de *hackers* en 2011 en el que se tuvo acceso a información confidencial de 77 millones de jugadores como: nombres reales, correos electrónicos, contraseñas y números de tarjetas de crédito.

Adam Orth, director creativo de Microsoft, comentó que la nueva consola de X box requerirá una conexión continua a internet, y en caso de no contar con ella, no se podrán reproducir videojuegos. Esto con la intención de que la experiencia de juego sea cada vez más social (Microsoft, 2013).

En el tema de la educación y el desarrollo mental, Sedeño (2010: 185) sostiene que “los videojuegos fomentan la reflexión, la concentración y el pensamiento

estratégico, [...] el desarrollo general de algunos tipos de reflejos y aumentan los niveles de agilidad mental.” Cada vez se desarrollan videojuegos en los que ya no es suficiente presionar botones para continuar al siguiente nivel, en los que se requiere que el jugador utilice habilidades que antes no se tomaban en cuenta en el desarrollo de videojuegos. También existen videojuegos, como los diseñados para *Kinect* de *X box 360* o *Move* de Sony, en los que entran en juego destrezas físicas y mentales.

Asimismo, en el estudio de Sedeño (2010) se pueden identificar diferentes tipos de beneficios de acuerdo al tipo de videojuego que se juega, entre las que se mencionan las siguientes:

- De acción o arcade: exigen una respuesta precisa y rápida por parte del jugador
- Juegos de estrategia: con éstos se desarrolla especialmente el razonamiento lógico y la resolución de problemas, ya que exigen que el jugador planee y establezca estrategias para poder avanzar en el juego
- Juegos de aventura: la interactividad y la toma de decisiones entran en juego con este material
- Juegos de simulación: con ellos se puede practicar alguna habilidad sin poner en peligro al jugador.

Además, Etxeberria (1998: 176), agrega que quienes juegan videojuegos “adquieren mejores estrategias de conocimiento, de resolución de problemas; se benefician en sus habilidades espaciales y aumentan su precisión y capacidad de reacción”. Asimismo, en el reporte anual de hechos sobre videojuegos presentado por la organización *ESA (Entertainment Software Association)* (2013:7) se observa que el 71% de los padres con hijos menores de 18 años cree que los videojuegos estimulan la mente de sus hijos.

Uuskoski (2011:31) realizó un estudio sobre la relación entre el uso de videojuegos y las calificaciones de lengua inglesa y concluyó que “a statistically significant positive correlation was found between high English grades and the amount of time spent in playing videogames”. Gracias a este estudio se pueden agregar más tipos de videojuegos que tienen un impacto benéfico en los jugadores:

- Juegos de roles (*role-play*)
- Juegos de estrategia
- Juegos de disparos (*Shooters*)

Es importante mencionar que si se van a implementar videojuegos en el salón de clase el profesor debe considerar varios aspectos para el buen funcionamiento de la actividad. Se deben identificar los objetivos formativos e imprimirlos para que los alumnos los tengan presentes. También se debe informar al alumno qué es lo que se espera obtener a partir del juego y, finalmente, la forma de evaluar lo aprendido en clase (Padilla, 2011:55). Al respecto Gros y Garrido (2008) sugieren que se debe tomar en cuenta el tiempo con el que se cuenta para la práctica, el contenido de los juegos y del programa -ya que los juegos no cumplen con éste y siempre hay que adaptarlos-, y el conocimiento con el que los profesores cuentan.

Los videojuegos también se han utilizado en terapias motrices y psicológicas, aunque los que se utilizan en ellas no son siempre comerciales y, en la mayoría de los casos, están desarrollados para tratar un problema en específico. Getino *et al.* (2010: 5) realizaron un estudio en el que se propone la utilización de tecnologías utilizadas en los videojuegos diseñados para *Kinect*, de X Box y *Move*, de Sony, en el que se observaron los siguientes beneficios:

- Mejora de la calidad de vida de los pacientes y sus familiares.
- Eliminación del límite temporal para pacientes crónicos.
- Eliminación de la barrera motivacional para pacientes depresivos/deprimidos.



- Supervisión constante y personalizada por parte del dispositivo electrónico.
- Menor saturación de los servicios de rehabilitación hospitalarios.
- Ahorro en los gastos de la seguridad social y aseguradoras privadas

En este caso, y como se mencionó anteriormente, no se utilizaron los videojuegos convencionales, sino la tecnología con la que se utilizan.

Otro ejemplo de la utilización de videojuegos en el área es el caso de *Play for Health (P4H)*, un sistema de telerehabilitación abierto y de bajo costo basado en el uso de videojuegos y métodos de interacción para mejorar déficits físicos y cognitivos.

En los ejemplos anteriores se muestra cómo la tecnología de los videojuegos se ha empleado en una forma diferente a la convencional y ha dado los resultados benéficos esperados. Está claro que se requiere una planeación exhaustiva cuando se quiere emplear un videojuego en la educación, la rehabilitación física o en alguna área diferente de la del entretenimiento.

No se puede esperar que con el uso de los videojuegos se mejore todo tipo de aprendizaje, pues cada persona aprende de forma diferente. Más bien, se debe tomar el uso de este material como un complemento que puede ayudar a los alumnos a alcanzar sus objetivos de una manera más amena y entretenida y con la ayuda de alguien que guíe el aprendizaje. Padilla (2011) señala que:

En los últimos años, se ha producido un cambio en las actitudes y aptitudes de nuestros escolares, y es necesario que nuestros procesos de enseñanza / aprendizaje se adapten a estas nuevas características. Si bien es cierto que, a veces, el profesorado se siente en desventaja frente a los conocimientos y habilidades tecnológicas de los alumnos, no podemos olvidar que el papel del docente sigue siendo clave en su proceso de aprendizaje. (Padilla, 2011:77)

Una característica interesante que Etxeberria (2008: 23) menciona es el hecho de que los videojuegos han evolucionado de la misma manera que los principios de aprendizaje, pues en la primera generación de juegos se puede observar una gran influencia del conductismo y no se da libertad al usuario; en la segunda generación se observa la influencia del cognitivismo y del constructivismo, pues el usuario debe utilizar los recursos disponibles y su capacidad de análisis para progresar en él, mientras que en la tercera generación se da más libertad al jugador, al entorno, al juego colaborativo y pensamiento crítico del jugador. Asimismo, Szalaśny y Grubka (2011) sostienen que:

[...] because of its attractiveness innovation and variety a video game gets to a very broad group of people [...] they offer players innovative methods of learning a foreign language [...], and players subconsciously acquire words in a foreign language which are essential for playing. (Szalaśny y Grubka, 2011:158)

El uso de videojuegos en la educación es algo que debe planearse con mucho cuidado, pero no se puede negar que éstos son una herramienta que puede facilitar la adquisición y desarrollo de factores específicos del conocimiento y que, además, resulta muy atractiva para los jugadores.

En este capítulo se habló de la historia de los videojuegos, aspecto importante para nuestra investigación porque nos da una idea de la forma en la que se fueron desarrollando y de cómo se insertaron en el panorama mundial y, por consecuencia, de la necesidad de doblarlos o subtítularlos para llegar al mercado. También es importante conocer el tipo de videojuegos que están a la venta, ya que, al igual que las películas, la subtitulación puede sufrir algunos cambios dependiendo del público al que van dirigidos.

Otra de las tareas en este capítulo fue tratar de hacer que el lector comprenda que los videojuegos no son siempre una pérdida de tiempo y que algunos de los tabúes que de ellos se tienen son sólo eso, tabúes. No podemos negar que existen factores de riesgo en su uso, pero tampoco se puede negar que éstos son parte de la vida

diaria de millones de personas en todo el mundo y que es mejor que nos enfoquemos en los aspectos benéficos y positivos si es que vamos a utilizarlos.

## 1.6 Videojuegos en México

Al hablar de la subtitulación en videojuegos es importante mencionar a los países consumidores de este producto en su modalidad subtitulada. De acuerdo con Valencia (2011: 89) “México se observa como un fuerte consumidor de videojuegos, uno de los más importantes en América Latina”. Valencia también señala que en México no existen cifras oficiales con respecto a este sector, lo cual se pudo comprobar al realizar una búsqueda de información en internet, pues son pocos los sitios oficiales que manejan cifras de consumo de videojuegos en México.

En la feria internacional de entretenimiento interactivo Gamescom 2012, que se llevó a cabo en Colonia, Alemania, se afirmó que México es uno de los quince mercados principales de videojuegos a nivel mundial y el primero de América Latina, con una facturación de 757 millones de dólares en 2010. Se estima que México ocupa el cuarto lugar en términos de consumos de videojuegos y el primer lugar en América Latina (Valencia, 2012: 95).

Abaroa (2010), en un artículo publicado en la página de la Procuraduría Federal del consumidor (PROFECO), menciona que en México el 91% de los jugadores tiene en casa una videoconsola y 43% cuenta, además, con una portátil. Asimismo, la PROFECO, en un estudio realizado en 2010, otorga los siguientes datos con respecto al consumo de videojuegos en México:

- 91% de los videojugadores lo hace en una consola en casa.
- 45% de los equipos son utilizados por un solo niño.
- 46% compró su consola hace dos años.
- El gasto promedio en la compra de la consola fue de \$3,549
- 57% tiene entre 1 y 10 videojuegos.
- 38% dijo que sus hijos videojuegan desde hace 3 años.

- 83% compra los videojuegos, el resto los renta o intercambia.
- 68% adquiere versiones originales, 26% compra copias pirata.
- 22% los adquiere dos veces al año y gasta \$730 en promedio.
- 47% los renta cada mes y gasta \$124 en promedio.
- 41% los intercambia cada mes y gasta \$67 en promedio.
- 23% dijo que sus hijos también videojuegan en locales y gastan al mes \$44 en promedio.

Entre las consolas preferidas en México se encuentran el X Box 360, que de acuerdo con la PROFECO (2010) cuenta con un 61% del mercado, la Nintendo Wii y el PlayStation 3, de las cuales no se cuenta con una estadística exacta. Valencia (2011: 94) declara que “la que tiene una mayor participación en el mercado en la X Box 360, seguida por la Wii de Nintendo y la PlayStation 3 de Sony”. Existen pocos estudios que dan estadísticas del uso de consolas, Bringué y Sádaba (2009) mencionan que:

En concreto, el 59,1% de los adolescentes rurales y el 64,4% de los urbanos aseguran que utiliza la computadora, el 55,9% de los rurales y el 60,6% de los urbanos optan por la videoconsola y el 51,1% de los rurales y el 58,6% de los urbanos por el celular. Según esto, se aprecia una clara competencia entre el PC y la videoconsola. (Bringué y Sádaba 2009: 21)

La piratería es uno de los principales problemas que existe en México y también afecta a los videojuegos, Valencia (2012: 100) señala que las pérdidas en México en 2010 por este problema alcanzaron los 750 millones de dólares y que de cada diez videojuegos que se venden, ocho son piratas. Este es un problema en el que empresas como Microsoft y Sony están trabajando. En caso de detectar que el disco de juego no es original, Microsoft, en el X Box 360, no permite el juego en línea en X Box Live, mientras que la consola de Sony puede sufrir daños si los discos *Blue Ray* son piratas. Bringué y Sádaba (2009: 22) mencionan que “en general, los adolescentes que viven en entornos rurales se decantan más por los juegos

originales –un 62% reconoció no tener juegos pirateados o “truchos”- frente al 51% de la población urbana”.

Como ya se mencionó, México es uno de los mercados más importantes en América Latina en la industria de los videojuegos. Las estadísticas en cuanto a este producto y lo relacionado a él aún son escasas y por lo tanto el estudio de la subtitulación y de otros campos relacionados con este sector en México requieren mayor atención.

### **1.7 Videojuegos y estadísticas**

Han pasado más de 20 años desde que Atari se convirtió en la consola que popularizara los videojuegos en el hogar, utilizada por niños y algunos adultos curiosos de todo el mundo (Abaroa, 2010). En la actualidad, los videojuegos ya se desarrollan pensando en un público más amplio que incluye jóvenes. Bringé y Sádaba (2009: 1) argumentan que las tecnologías de la información y la comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su expansión. De acuerdo con Mainer (2010) el mercado de los videojuegos atrajo primero a los investigadores, informáticos analistas a los jóvenes fanáticos de las nuevas tecnologías.

En México, de acuerdo con la PROFECO (2010), de las personas que videojuegan, el 2% no estudió; el 5% sólo terminó la educación primaria; el 24% cuenta con educación secundaria; el 26% finalizó el bachillerato; un 25% cuenta con una licenciatura y un 16% con una carrera técnica y sólo el 2% restante cuenta con estudios de posgrado. Con estos datos se puede argumentar que la mayoría de los videojugadores, aproximadamente un 67%, son adolescentes y adultos jóvenes, y no tanto niños. En España, el porcentaje de adultos consumidores de videojuegos alcanza un 40% del total de jugadores (Mainer: 2010). En su página de internet la Asociación Española de Distribuidores y editores de software de entretenimiento, ADESE, declara que el 24% de los adultos españoles se declara aficionado (ADESE: 2012).

Otro factor que afecta los porcentajes de videojugadores son los padres de familia que juegan con sus hijos, pues también son jugadores activos. El 54% de los padres españoles juega con sus hijos a videojuegos y los considera una buena actividad para compartir el tiempo de ocio (ADESE: 2012). En España, el Instituto nacional de tecnologías de la educación, INTECO, destaca que el 16,1% de padres afirman que son ellos quienes compran los juegos, frente al 1,6% de los menores que corrobora dicha afirmación y que el 11,7% de los padres afirman que supervisan los videojuegos que compran sus hijos o que sólo compran los que ellos les dejan (INTECO, 2012: 105). Así, los videojuegos no son ya sólo de niños, de forma directa o indirecta los adultos están entrando en un terreno hasta hace poco ajeno a ello.

La entrada de los adultos al mercado de los videojuegos también demanda un estándar diferente de este producto. En un estudio publicado por Mainer (2010) se afirma que los adultos de hasta 30 años de edad que juegan videojuegos comenzaron a hacerlo a los diez años y esto los hace jugadores expertos que demandan una historia narrativa y gráficos de calidad que los enganche al televisor por horas.

En este primer capítulo se mostraron algunos aspectos técnicos e históricos de los videojuegos y también se habló de la influencia que éstos tienen en diferentes ámbitos sociales. En el siguiente capítulo se abordarán las características generales de la subtítulos en los videojuegos; se hablará también de la formación de traductores audiovisuales y se justificará la implementación de un estándar de subtítulos para videojuegos diferente del existente para otros tipos de material audiovisual.

## **CAPÍTULO II**

### **TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LOS VIDEOJUEGOS**

Ahora que se conocen los distintos tipos de videojuegos que existen, su historia en el mundo y las diferentes aplicaciones que se les puede dar, se hablará de la traducción en este material audiovisual. Como se mencionó en el capítulo anterior, en la actualidad los videojuegos son una parte normal de la vida diaria de millones de personas. Y no sólo los videojuegos, existen plataformas nuevas con las que interactuamos día a día y que requieren de algún tipo de traducción. Matamala y Orero (2012) sostienen que:

Traditional modalities such as dubbing, voice-over or subtitling are used next to newer media accessibility modalities such as audio description, sign language and subtitling for the deaf and hard of hearing, which entail intersemiotic transfer processes that go well beyond traditional linguistic or even cultural definitions of translation. (Matamala y Orero (2012:1)

Asimismo, Mangiron (2012) agrega que a partir del 2000 estamos más y más en contacto con los videojuegos y que éstos están más a nuestro alcance a través de nuevas plataformas como los teléfonos celulares, las redes sociales y los juegos en línea.

La traducción a nivel audiovisual ha cambiado en la medida en la que el mismo material ha cambiado. Al inicio del cine, la subtitulación ni siquiera recibía ese nombre, pues los subtítulos no aparecían en la parte inferior de la pantalla, sino entre una escena y otra y por esa razón recibían el nombre de intertítulos. En la actualidad, la forma de subtitulación en las películas es muy diferente y con la llegada de los videojuegos y las formas de interactuar con ellos, parece que las prácticas de subtitulación están a punto de cambiar una vez más.

En los estudios de Karamitroglou (1998), Castro (2003), Schwarz (2002), Díaz (2005), Szarkowska (2005), Botella (2007), Remael (2008), y Gottlieb (1998) se

hacen apreciaciones sobre la subtítulos para la televisión y el cine, pero (en la mayoría) no se habla de la subtítulos para videojuegos, los cuales deben seguir un estándar diferente.

Cabe mencionar que la traducción de videojuegos es un trabajo que demanda mucha energía y entrega, aunque aparente algo diferente. “De entrada, atrae a todo el mundo. Lógico: nos imaginamos todo el santo día jugando con la videoconsola. Un lujazo.” (Sorroche, 2010: 65)

## **2.1 Subtitulación de videojuegos en México**

Muchos autores argumentan que el estudio de la subtítulos en los videojuegos no está tan explorado porque es un campo relativamente nuevo. Minako (2007: 2) declara que “despite translation playing such a vital role in this growing industry, its significance is largely ignored in games studies, while video games remain similarly underexplored in translation studies (TS)”. Mangiron (2012b: 111) menciona uno de los problemas más grandes de este tipo de subtítulos: “...actualmente la mayoría de subtítulos no siguen las pautas establecidas para la subtítulos para televisión y DVD”, lo cual resulta en una lectura difícil de los subtítulos. Ésta es la razón principal para la elaboración del presente trabajo, la falta de estudios que formen una base para una buena práctica de subtítulos en los videojuegos. Asimismo, para elaborar una guía adecuada de estándares de subtítulos para videojuegos es importante conocer las normas que los otros materiales audiovisuales siguen.

Mangiron (2009: 307) señala que un factor clave para el éxito de los videojuegos ha sido la localización de los videojuegos, o sea, al hecho de hacer que éstos sean traducidos, en forma doblada o de subtítulos, al lenguaje del país receptor.

Si este factor (la localización) es determinante para una industria de miles de millones de dólares, ¿cómo es que no existe un estándar que asegure la calidad del producto de subtítulos en ellos? Tal es la necesidad de contar con subtítulos



adecuados en los videojuegos que los jugadores han entrado en el campo de la traducción y han traducido y subtitulado los videojuegos de manera independiente.

Díaz Montón (2011) declara que:

La traducción *amateur* o *fan translación* de videojuegos es una práctica que cobró gran popularidad a finales de los años noventa con la proliferación de los «emuladores»: programas que ejecutan la ROM de juegos para poder volver a disfrutar en PC títulos de las consolas y equipos obsoletos, cuyo funcionamiento imitan mediante una máquina virtual por software. (Díaz Montón, 2011: 70)

Para llevar a cabo este tipo de trabajo independiente, este autor otorga el término *romhaker*, término que se refiere a la persona que cuenta con los conocimientos necesarios para modificar el código del videojuego y así poder insertar los subtítulos creados por él mismo. De la misma forma, Díaz Montón (2011) comenta que esta práctica tiene algunos problemas, como el hecho de que no complace a los distintos hablantes del español en distintas regiones.

Por un lado es difícil contentar a toda la comunidad hispana; los *romhackers* españoles son los más numerosos y es habitual que utilicen modismos locales que no se entienden ni gustan en otros países hispanohablantes, lo cual a veces provoca roces. [...] Con mayor o menor tino vienen a decir que a fin de cuentas se trata de un trabajo no oficial, que han hecho como les ha apetecido y al que no le guste la traducción, que no la utilice. (Díaz Montón, 2011: 74)

Como bien lo menciona el autor, el vocabulario que se utiliza en España no complace o no es comprensible para, por ejemplo, un venezolano o un mexicano. A pesar de que la intención de los *romhackers* es la mejor, al momento de compartir la traducción con o los subtítulos con otras culturas, se pierde el objetivo más importante de la subtitulación: la localización.

## **2.2 Formación de traductores audiovisuales en México**

En México, la industria de los videojuegos es aún joven, pero ha crecido a tal punto que "...México se observa como un fuerte consumidor de videojuegos, uno de los

más importantes en América Latina; sin embargo, recién está en proceso de conformar una industria de desarrollo” (Valencia 2011: 89). Valencia también agrega que México ocupa el cuarto lugar en consumo de videojuegos a nivel mundial y el primero en América Latina.

En la mayoría de los países consumidores de videojuegos uno de los aspectos más importantes y preocupantes en cuanto a la traducción audiovisual (TAV) de este tipo de material, no sólo la subtitulación para videojuegos, es que las personas que la llevan a cabo no tienen una preparación uniforme en cuanto a las normas de subtitulación. De acuerdo con el centro español de subtulado (2010):

En el momento presente, la formación de los subtituladores para las emisiones dirigidas a las personas sordas se resuelve de forma autónoma e independiente en función de los criterios que establecen cada una de las empresas que prestan este tipo de servicios. Es decir, cada compañía adiestra a sus profesionales de una manera específica y unilateral, en relación a sus necesidades. No existe una formación reglada e institucionalizada, y tampoco ningún tipo de certificación o acreditación oficial sobre la materia. (Centro español de subtulado, 2010: 143)

La cita anterior hace más referencia a España, pero bien puede aplicarse a México. La enseñanza de la traducción como una disciplina en México tiene muy poca promoción. A esto hay que agregar que en otras partes del mundo el campo de la TAV también cuenta con poca difusión, tal vez por “el poco tiempo” que se ha puesto atención a la subtitulación y el doblaje. Martínez (2008) sostiene que:

Respecto a la TAV, y de manera paralela a lo ocurrido con la investigación sobre la misma, no ha sido hasta hace relativamente muy poco (en este caso, poco más de una década) cuando se ha empezado a enseñar TAV en nuestras universidades. (Martínez, 2008: párrafo 7)

De acuerdo con Bernal Merino (2007: 143), citado en Vela (2011: 90), la mayoría de las universidades en España no ha prestado atención a este tema debido a cinco razones:

- Falta de interés (o información) por parte de los departamentos de Traducción.

Este punto tal vez tenga su fundamento en el hecho de existen pocos estudios que respalden la necesidad de estudiar el campo en cuanto a la subtitulación de los videojuegos.

- Falta de profesionales y docentes especialistas en el área.

Debido a que existen pocos estudios, es poco probable que existan docentes que sean capaces de formar profesionales que estén a la altura de la demanda en lo que a subtitulación de videojuegos se refiere.

- Excesivo coste, ya que la localización de videojuegos requiere el uso de equipos informáticos y la adquisición de herramientas de *software* muy específicas.
- Falta de contacto con las empresas de localización.
- Dificultad para conseguir el material didáctico necesario, puesto que gran parte del *software* está encriptado y protegido por *copyright*.

De nuevo, la cita anterior puede aplicarse al estado de formación de profesionales de traducción audiovisual para videojuegos en México; aquí no existe una universidad que oferte algún diplomado, licenciatura o maestría en traducción audiovisual.

### **2.3 Porqué es necesario un estándar de subtitulación en videojuegos**

Al hablar respecto a este trabajo de maestría con personas ajenas a los videojuegos y, sobre todo, a la traducción y al ámbito lingüístico, se han recibido comentarios de burla porque no creen que sea un campo digno de estudio. Ya que los videojuegos generan millones de dólares al año y su mercado cada vez es más amplio, es necesario que exista un estándar en la subtitulación. Asimismo, existen varias

quejas y comentarios sobre los subtítulos de los videojuegos por parte de los jugadores, quienes exigen una verdadera localización. A continuación se muestran textualmente algunas de éstos:

Comenzamos por los comentarios tomados de SOMOSXBOX, en los cuales se observa que el problema de los subtítulos en los videojuegos no es tan pequeño como se cree, así como el hecho de que los jugadores están conscientes de la atención que se debe de poner a la fuente, el color de la fuente y la duración en pantalla.

Buenas, pues aquí abro este hilo para poner los subtítulos más patéticos de la historia de los videojuegos, ya sean por sus fuentes ilegibles, pequeñas, errores de traducción, ect... Están de moda los subtítulos patéticos y nefastos, con tamaños minis: Yo dejo:

**-Dragon Age Origins:** Malos a rabiar, tamaño de la fuente minúscula, estilo y color de la fuente muy mejorable y muchas veces totalmente ilegibles debido a que sale un texto de 4 frases y lo quitan en 1 segundo. Imposible.

**-Banjo Kazooie: Nuts & Bolts:** Son tan minúsculos que no hay forma de leerlos en un televisor con definición estándar.

**-Fallout 3:** La fuente minúscula, y en el sitio donde salen (PipBoy300) se hacen bastante pesados y muchas veces cuesta llegar a leer cuando explican habilidades, objetos, ect...

**-Gow2:** Muchos momentos se hace imposible leer el subtítulo debido a su tamaño y su color.

**-Blue Dragoon:** Hasta conectado a un monitor de pc debes ponerte cerca para leerlos bien. Nefastos.

Y un largo ect...que no recuerdo. Yo creo que está de moda los subtítulos minúsculos y patéticos, y se la sudan por completo a los programadores, los ponen casi por obligación y se cagan en todo.

Pero porque diablos la mode de poner un tamaño de fuente tan pequeño??? Que coño les costará ponerlos más grandes? (sic)

En el foro en internet “el otro lado” se habla del problema de localización en videojuegos para México y otros países de habla española que no sean España. Es necesario recordar que a pesar de que en América Latina y España se hable el mismo idioma, existen variaciones que, de acuerdo a lo observado en el siguiente comentario, molestan al jugador.

[...] el doblaje y subtítulos en español (de España) son un horror, están para llorar. Es una lastima que juegos tan buenos como GTA IV tengan q sufrir esos subtítulos tan malos que le quitan toda la emoción y "seriedad" a la historias. "gilipollas" "tronco" "joder" "mola" "guay"..... que broma es esta!! por dios! es un juego de criminales (Tomado del foro de internet elotrolado)

Existen comentarios que abarcan temas en los que se demuestra que el jugador relaciona los videojuegos con el cine y las opciones que un DVD ofrece en lo que a subtítulos se refiere. En el siguiente comentario se habla del precio de los videojuegos, hasta cinco veces más que una película en DVD, y de lo poco que se recibe a cambio. Cabe mencionar que la *Play Station 3* de Sony y la *Xbox One* de Microsoft utilizan discos *Blue Ray*, los cuales ofrecen mayor capacidad y versatilidad que los DVDs.

Las películas tienen opción de idiomas, los juegos deberían de tener la misma versatilidad: quiero voces alemanas con subtítulos chinos: ¡Ahí te van!!!, y aunque es mucho pedir, con lo que me conformo con unos miserables subtítulos, realmente es mucho a cambio de los por setenta y pico de dólares que te exigen por tu producto. Quiero juegos de calidad no las sobras de alguien, no soy *Oliver Twist* que pide un poco mas de sopa, sino el consumidor al que venden estas empresas y cuyo país no es digno de recibir a juicio de ellas, mas que las sobras, ¿Ustedes que opinan? (sic. Tomado del foro de internet Gamefilia: 2014)

En las respuestas a la pregunta ¿videojuegos en español o en versión original? Del foro en internet Nivel 22 se muestra una clara inclinación hacia la subtitulación y un rechazo a los videojuegos doblados al español de España. Algo parecido sucede en *TodoJuegos*, aunque aquí se habla se siempre doblar los videojuegos y dar al jugador de elegir si lo quiere doblado, subtulado o en el idioma original sin subtítulos. Esto es algo que compañías como Microsoft ya ofrecen en algunos títulos.

Son pocos los estudios que se han llevado a cabo para mejorar los subtítulos en los videojuegos y en ellos se menciona siempre la necesidad de continuar ampliando los conocimientos que se tienen sobre este campo. Así lo menciona Mangiron

(2012a: 111) “se necesita más investigación descriptiva y empírica mediante estudios con usuarios, para poder establecer unas pautas para estandarizar y mejorar la calidad de los subtítulos en videojuegos” y Méndez (2012: 83) quien argumenta que “Los distintos estudios, con sus creativos y programadores, están compuestos fundamentalmente por gente joven, simples amantes de los videojuegos que han demostrado su habilidad con un ordenador”.

En el estudio realizado por Flores (2012) se compararon los subtítulos en tres tipos de material audiovisual: una serie de televisión, una película y un videojuego. Una de las conclusiones fue la incongruencia que existe entre la subtitulación de los primeros dos con respecto al videojuego. En el corpus de subtítulos del videojuego *Resident Evil 6* se llegaron a encontrar tres líneas de subtítulos y ni siquiera eran la excepción. A continuación se muestra un ejemplo:

We need to get to that house. We have a better chance of fighting them from there.	¡Hay que llegar a esa casa! ¡allí nos será más fácil combatirlos!
--	--

Las observaciones de Flores (2012) son las siguientes:

En este subtítulo se puede observar que no se respeta otro de los estándares, pues existen tres líneas de subtítulo. A esto se puede agregar que el subtítulo aparece cuando se está jugando el videojuego y, tal vez, resulte más difícil para el espectador leer y jugar al mismo tiempo. (Flores, 2012: 57-58)

Asimismo, se puede observar que la segmentación de las líneas tampoco es la adecuada. Mangiron (2012a: 111) comenta que en los subtítulos de los videojuegos “es frecuente encontrar subtítulos con tres líneas o más, que se han segmentado sin tener en cuenta la unidad semántica o la legibilidad.”

Flores (2012) también observó que el número de caracteres en los subtítulos del videojuego excedían los 45 recomendados para otros tipos de material audiovisual. Méndez (2012: 92) agrega que “lo habitual es que se ofrezcan en torno a 75

caracteres de media por línea”. A continuación se muestran ejemplos tomados de Flores (2012: 55-56) del exceso en los caracteres. En primer lugar aparece el diálogo en inglés y en segundo, el subtítulo como aparece en el videojuego.

Kirk, do you copy? We got the data, but Alpha Team is down. Irving got away.
--

Kirk, ¿Me recibes? Tenemos la información Pero el equipo Alpha ha caído. Irving ha logrado escapar.
--

They were using Africa as a test bed for their experiments.
---

África era el banco de pruebas para sus experimentos.
---

The hard drive containing data on the B.O.W. experiment had a picture inside.
---

En el disco duro, además de la información sobre el experimento de armas biológicas, había una fotografía.
---

Mangiron (2012: 111) agrega que en el videojuego *Half Life 2* se llegan a utilizar hasta 70 caracteres por línea y que en el juego para PC *Worlds of Conflict* (2007) se encuentran subtítulos de hasta 143 caracteres, problema que se destaca en los comentarios de los jugadores en los diferentes foros citados anteriormente. Otro ejemplo del exceso de caracteres en los subtítulos de los videojuegos son los que se presentan en *Gears of War*, exclusivo para *X Box 360* y *X Box One* (Ver video 3.1 *Gears of War in-game*). A continuación se muestran los subtítulos en español tal cual aparecen en el juego y una propuesta de cómo mejorar la presentación. Cabe mencionar que las tres líneas de subtítulo son la representación de lo expresado por un solo personaje del juego.

Tenemos dos opciones. Volver por donde venimos, por las habitaciones de los
---

El subtítulo cuenta con 74 caracteres, el doble de lo recomendado para cualquier material audiovisual y un tercio más de los 55 caracteres que Méndez (2012) recomienda. Para solucionar este exceso, el subtítulo pudo haberse dividido en tres líneas, quedando así:

*Tenemos dos opciones.  
Volver por donde venimos,*

*por las habitaciones de los guardias.*

Las primeras dos líneas de subtítulo (con 21 y 25 caracteres respectivamente) se pueden presentar juntas, mientras que la tercera línea (con 36 caracteres) puede aparecer sola como otro subtítulo. En el último subtítulo se tomó la palabra *guardias* de la siguiente línea, en la que se observa que el número de caracteres llega a los 84.

Guardias. Tardará, pero es seguro. O bien, por los bloques de prisión, peleando, tú

Nuevamente, la solución aquí es simple: segmentar. En la siguiente propuesta también se agregó la palabra *decides* de forma aislada y como un solo subtítulo. La primera línea puede aparecer como un solo subtítulo, pues es la continuación de la idea anterior, mientras que las dos líneas que le suceden pueden aparecer juntas, pues en ellas se presenta una sola idea.

Tardará, pero es seguro.  
O bien, por los bloques de prisión,

peleando. Tú decides.

Estos ejemplos muestran la falta de un estándar y la necesidad que se tiene de que exista uno para mejorar la calidad de los subtítulos en los videojuegos. Además, se debe tomar en cuenta que la interacción del usuario con los diálogos en los videojuegos es diferente a la que se tiene con los de una película o una serie de televisión. Méndez (2012: 9) argumenta que los videojuegos permiten que "... el jugador deje de ser un espectador pasivo para volverse parte intrínseca e importante de la aventura que se le presenta". Esto se puede observar en el video 3.2, en el que el jugador está en acción y, en el mejor de los casos, su atención se divide entre



evitar perder en el juego o leer los subtítulos. Los videos 3.1, 3.3-3.5 y 3.6 muestran también ejemplos de lo anterior, pero la apreciación es mayor en el video 3.2.

El *Manual de traducción para videojuegos* (Muñoz, 2007), uno de los primeros estudios en cuanto al tema de la traducción para videojuegos, aconseja lo siguiente al momento de traducir, no aún de subtitular, videojuegos:

1. Es preferible haber jugado el videojuego antes de traducirlo;
2. Prestar atención a la transmisión de las ideas expresadas en el idioma fuente;
3. No tener miedo de cambiar los nombres propios;
4. No poner más texto del que existe en el dialogo original y
5. Cuando el espacio no sea suficiente, se debe buscar expresar la misma idea con menos caracteres

También se habla de la importancia de la gramática y el estilo que un traductor de videojuegos debe seguir, pero ninguno de los puntos anteriores habla de la subtitulación. De hecho, el trabajo este autor se basa en aspectos más técnicos o de programación para traducción.

Como se ha mencionado en páginas anteriores, la traducción y la subtitulación para los videojuegos debe tener un estándar de subtitulación diferente al que se aplica en otros tipos de material audiovisual, Mangiron (2012b) advierte que:

[...] while years of research in AVT have led to the establishment of subtitling guidelines, both for intralingual and interlingual subtitles, such guidelines are generally not applied in games. Some games provide subtitles of more than three lines, use small fonts, and do not take into account the established average reading speed. (Mangiron, 2012b: 42)

Mangiron (2012a) es la primera en proponer, de manera formal, algunas pautas para mejorar la subtitulación en los videojuegos, aunque en algunos de los puntos de su propuesta es necesario hacer algunas observaciones.

En la propuesta se admite que “es aconsejable planificar la inclusión de subtítulos desde la fase de desarrollo del juego. Para evitar tener que hacer modificaciones posteriores al desarrollo del juego.” En un estudio posterior, Mangiron (2012b). señala que:

The decision to support subtitles in a game should be made at the design stage, in order to avoid having to undertake costly or lengthy modifications to the game code, as subtitle displays in games must be programmed individually for each game (Mangiron, 2012b: 110)

La propuesta parece muy ambiciosa si se considera que en otros materiales audiovisuales no se presta atención a la incrustación de subtítulos al momento de llevarlos a cabo. Además, los desarrolladores de videojuegos tendrían que conocer las nociones básicas de subtitulación y, si aún no existe la capacitación adecuada para los traductores y subtituladores de videojuegos ¿cómo se pide que los desarrolladores la tengan? Méndez (2012: 37) apoya la idea de tomar en cuenta que un videojuego se traducirá a varios idiomas desde los primeros momentos de su producción. El problema aquí, al igual que con el cine y las series de televisión, es que se puede contar con un presupuesto reducido, sobre todo si el videojuego es el primero de una serie; con los videojuegos que cuentan con precuelas y de los que se planea habrá secuelas, prever que se deberá traducir a distintos idiomas podría solucionar muchos problemas.

Mangiron (2012a: 112) también argumenta que “en el caso de sonidos ambientales, es posible usar animaciones, por ejemplo, un teléfono que se mueve para indicar que está sonando, o íconos, como notas musicales que se desprendan de un estéreo”. Aunque esto es una contradicción con una de las recomendaciones que hace después, en esa misma página:

Asegurarse de que los subtítulos no aparezcan cuando los jugadores deben concentrarse en otras acciones, lo que les dificulta su lectura, como en el juego *Assassin's Creed II* (2009), en el que en la parte de entrenamiento en la que Eizo está luchando, su tío le proporciona información importante para progresar en el juego. Sin embargo, como

el jugador debe luchar, no puede concentrarse en los subtítulos. (Mangiron, 2012a: 112)

Si tomamos en cuenta la cantidad de información audiovisual a la que se enfrenta el jugador, sería contraproducente agregar íconos extra en la pantalla que no sólo lo distraerían, sino que podrían confundirlo en el juego.

La siguiente imagen fue tomada del videojuego Resident Evil 6, lanzado a la venta el 2 de octubre de 2012. En ella se puede observar, además de un subtítulo de tres líneas que se discutirá más adelante, que el jugador debe poner atención a la imagen, a la cantidad de municiones que tiene y al tipo de arma que desea usar.

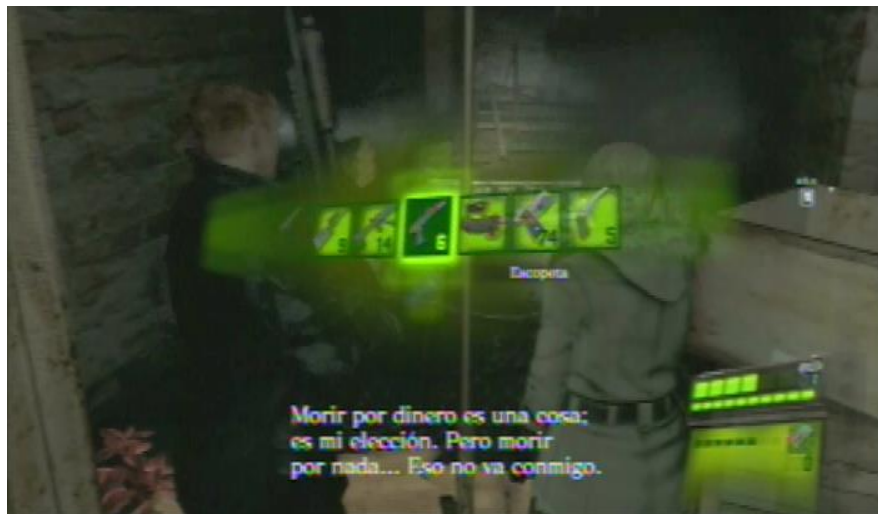


Imagen 2.1: Material visual extra en un videojuego.

Un ejemplo más de este fenómeno sucede en el videojuego *Gears of War*. En él el jugador debe, idealmente, leer los subtítulos, poner atención a la imagen, revisar las instrucciones que aparecen en la esquina superior izquierda y revisar las municiones con las que cuenta, sin mencionar la coordinación motriz del manejo del control.



Imagen 2.2: Municiones, instrucciones, subtítulo, objetivo y tipo de arma en un videojuegos.

Otro de los puntos en el que hay muchas observaciones en la propuesta de Mangiron es el “permitir al usuario ajustar el tamaño de la fuente. De no ser posible, utilizar fuentes grandes, con un mínimo de 32 pixeles, que equivalen aproximadamente a 24 puntos”. Esto sin duda podría ser una opción fiable, a no ser por el hecho de que esto no es una opción en películas o programas de computadora donde existe un tamaño estándar de la fuente. Además, al otorgar al usuario dicha opción, se debe tomar en cuenta que no interfiera con la recomendación anterior de la división sintáctica de los subtítulos, pues si se aumenta el tamaño de la fuente el texto también se deformaría. El punto número 17 de Mangiron (2012a: 113), en el que se recomienda tener en cuenta el sentido y la unidad semántica al fragmentar los subtítulos, debería tomarse muy en cuenta si se implementara la opción de aumentar el tamaño de la fuente.

Algo que sí podría hacerse es establecer un estándar de tamaño y tipo de fuente. En el video 3.1 *Gears of War in-game*, se presenta un ejemplo del tamaño de fuente reducido que existe en algunos subtítulos de videojuegos.

La recomendación número ocho de Mangiron (2012a: 111) establece que una opción podría ser el “utilizar botones diferentes para pasar los subtítulos y otras

acciones, para evitar que otros tipos de texto aparezcan en pantalla con los subtítulos...” El punto número diez propone algo parecido: “permitir que el jugador pueda pasar los subtítulos manualmente, apretando un botón cuando lo haya leído completamente.” Mientras que la mayoría de los videojuegos ofrecen la opción para saltarse un video cuando no se desea ver, y no en todos los casos es posible, tal afirmación constituiría un problema para los desarrolladores de videojuegos, quienes tendrían que buscar la forma de implementar más opciones en los botones disponibles o agregar nuevos. Asimismo, estas opciones desaparecerían en caso de que se decidiera doblar, y no subtítular, el videojuego.

Algunos de los puntos establecidos en la propuesta de Mangiron están dirigidos a la subtitulación para sordos o personas con problemas auditivos con el fin de facilitar la interacción con los videojuegos. Dichos puntos son los siguientes:

1. Utilizar etiquetas con el nombre de los personajes para facilitar su identificación.

Este punto claramente no se aplicaría a la subtitulación estándar de videojuegos, pues uno de los problemas principales es el exceso de caracteres. Agregar el nombre de un personaje en el subtítulo implicaría agregar caracteres.

2. Utilizar diferentes colores para identificar a los distintos personajes.

Una vez más, si se aplicara dicha recomendación a la subtitulación estándar de videojuegos, se corre el riesgo de hacer que los subtítulos sean ilegibles debido a los colores de las imágenes de fondo. No es un punto descabellado, pero su consideración debe tomarse con mucho cuidado. Méndez (2012: 94) tampoco está de acuerdo con el uso de diferentes colores en los subtítulos, pues pueden ser ilegibles en una o varias partes del videojuego. Él sugiere el uso de un cuadro de contraste para que los subtítulos sean legibles en todo momento.

### 3. Resaltar la información importante en otros colores.

Aquí, una vez más, se debe ser cuidadoso con la selección de los colores que se utilizarían. Además, muchos videojuegos contienen acertijos en formas de juegos de palabras para hacer la experiencia de juego más entretenida; si este punto se incluye en las normas para subtitulación de videojuegos estándar, se debe poner atención a la información que se resalte, pues se podría arruinar la interacción jugador-videojuego.

Las aportaciones que consideramos más importantes con respecto a la subtitulación de videojuegos por parte de Mangiron (2012a:112-113) son las siguientes:

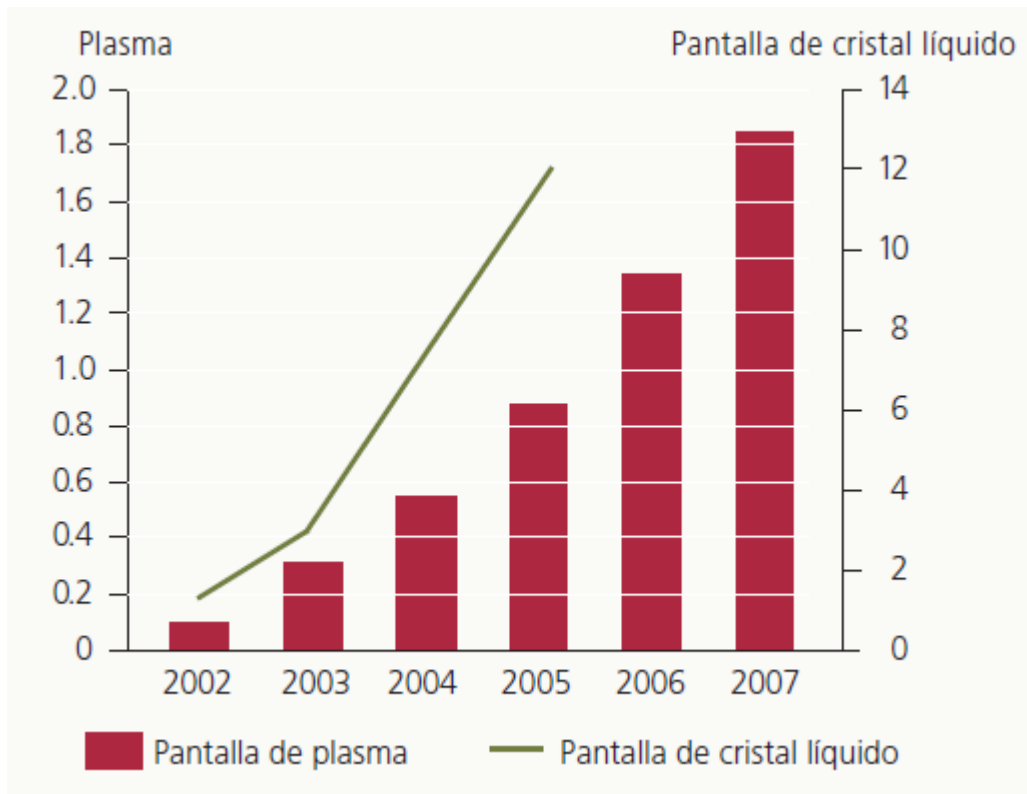
1. Usar fuentes fáciles de leer, sans serif, como *Times New Roman*, *Helvetica*, *Arial*, *Calibri* o *Tiresias*.

La existencia de una fuente estándar en los subtítulos de los videojuegos facilitaría sobremanera la lectura de los mismos. Solo se tendría que agregar un tamaño estándar de la misma. Además, Méndez (2012: 93) señala que “Lo ideal sería utilizar una letra de tamaño 12 o 14, según la cantidad de texto que se vaya a mostrar en pantalla durante el juego o según el público al que vaya enfocado”.

2. Asegurarse de que los subtítulos puedan leerse bien tanto en televisores estándar como de alta definición.

Este punto es importante en la subtitulación de videojuegos, y es lo que sucede con los subtítulos de los DVDs o *Blue Rays*, los cuales pueden leerse sin dificultad en ambos tipos de televisores. Sin embargo, varios países están optando por el apagón analógico, lo cual sugiere que habrá una adopción de televisores de alta definición. Además, el hecho de que alguien pueda comprar una consola de \$7,000 o más (más los accesorios necesarios) también sugiere que puede adquirir una pantalla de alta definición. De acuerdo con Carrillo y Hualde (2006: 580) “la producción de

TV en el mundo se encuentra en una fase de transición caracterizada por la progresiva desaparición de los televisores convencionales y el aumento de la producción de televisores digitales”. A continuación se muestra una gráfica donde observa el aumento de este tipo de televisores:



**Gráfica 2.1: Competitividad y escalamiento industrial en México: de la televisión análoga a la digital. (Tomada de Carrillo y Hualde, 2006: 572)**

La gráfica muestra que este punto tal vez no sea tan relevante en cuanto a la legibilidad de los subtítulos en los televisores análogos, pues todo apunta a que éstos serán sustituidos por los de alta definición en un futuro no muy lejano. En la tesis doctoral de Ramón Méndez se especifica que para el estudio de los subtítulos en los videojuegos se tomarán en cuenta las pantallas nuevas de alta definición, “ya que en pleno siglo XXI los televisores de tubo y las primeras pantallas TFT o LCD están desapareciendo a un ritmo vertiginoso” Méndez (2012: 89).

3. Sincronizar los subtítulos con la imagen y el audio.

Sin duda un factor que se toma muy en serio en la TAV y que no puede dejarse de lado en los videojuegos.

4. Asegurarse de que los subtítulos sean correctos y no haya errores gramaticales ni ortográficos.

Lo anterior es algo que a lo que se le ha puesto mucha atención en la TAV y que puede influir de manera negativa en el lenguaje receptor.

5. Usar un máximo de 45 caracteres por línea.

Aunque Méndez (2012: 92) propone que “se ofrezcan, por línea, en torno a los 50-55 caracteres, adaptándose al mayor tamaño de los televisores en la actualidad y con dos líneas”, es preferible, para este material audiovisual, que se utilice el mismo número de caracteres que se utiliza en el estándar para el cine o la televisión y optar por reducir el texto aún más que en los otros materiales audiovisuales.

6. Limitar el número de líneas de los subtítulos a dos.

Estos dos últimos incisos son esenciales en la subtitulación, ya que existen estudios como el de Karamitroglu (1998) o Díaz Cintas (2003) que han demostrado cuántas palabras se pueden leer por segundo y que también afirman que más de dos líneas de subtítulos es malo para la imagen en pantalla. Méndez (2012: 91) sugiere que lo ideal sería ocupar dos líneas de subtítulo, pues es a lo que los usuarios han estado expuestos con otro tipo de material audiovisual. Además, con este número de líneas no se interfiere con la acción en pantalla.

En los videos 3.1 - 3.8 se puede apreciar que las tres líneas de subtítulo más que la excepción, son la regla. Algo que llama la atención es que en estos videos, tomados



de diferentes partes de *Resident Evil 6* donde el jugador está jugando, se presentan subtítulos de este tipo, mientras que en los videos que aparecen sólo como parte de la historia, aparecen subtítulos que siguen las pautas recomendadas para otros materiales audiovisuales: dos líneas de subtítulo, tamaño de letra legible, segmentación adecuada, entre otros. Se puede constatar lo anterior en los videos 3.6 a 3.9. Asimismo, en la siguiente imagen se muestra el fenómeno opuesto, donde los subtítulos se limitan a una línea que, por lo general, excede el número de caracteres.

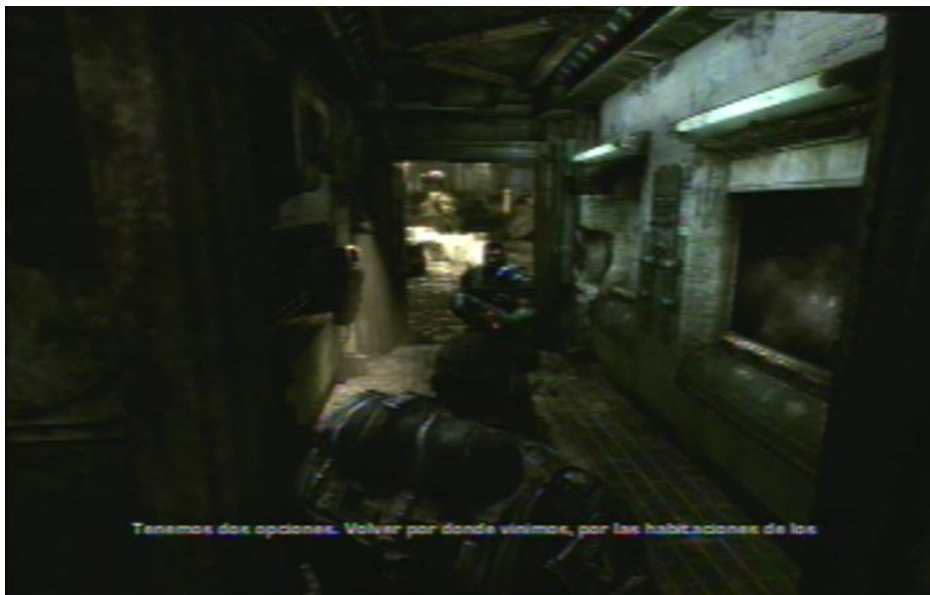


Imagen 2.3: Subtítulo de una línea con exceso de caracteres y fuente pequeña.

#### 7. Permitir la activación y desactivación de subtítulos.

Este punto ya está disponible en algunos videojuegos como *Resident Evil 6*, en el que se pueden desactivar los subtítulos desde el menú principal. Además, este juego viene acompañado de un disco con los paquetes de voz en español, italiano y portugués para que el jugador cuente con la opción de jugar el juego en la versión doblada. Dicho contenido también está disponible como descarga gratuita en la tienda en línea de Xbox 360. El problema con algunos títulos como *Devil May Cry 5* o *Gears of War*, en su versión descargable, es que sólo ofrecen la opción de

subtitulación en el idioma original, es decir, inglés-inglés, o en el mismo idioma al que están doblados, en este caso español-español. Además, para activar la opción de subtítulos, el idioma con el que opera la consola debe ser el mismo en el que se desea escuchar o subtitular el juego, siendo un problema para los jugadores a quienes les gustan los juegos en inglés pero no dominan esa lengua. En el video 3.1 tanto el audio como los subtítulos están en español, pero si la consola se configura en inglés, sólo se permite que el audio y los subtítulos estén en ese idioma.

En este capítulo se mostraron algunos ejemplos de los subtítulos de los videojuegos y de algunos de los problemas a los que se enfrentan los usuarios al momento de leerlos. También se puede observar que las propuestas para una mejor práctica en la subtitulación de videojuegos son aún escasas y todavía se requiere profundizar en este campo. En el siguiente apartado se abordará la metodología y los aspectos generales que se deben tomar en cuenta en el transcurso de la investigación de esta naturaleza.

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

En este capítulo se ofrece una descripción y justificación del enfoque y del tipo de estudio que aquí se presenta, así como de la recolección de datos y los instrumentos que se utilizaron durante la investigación. También cuenta con una descripción de la muestra y del porqué se estableció de la forma en que se hizo.

### **3.1 Planteamiento del problema**

Entre los distintos tipos de material audiovisual con los que actualmente nos encontramos están los videojuegos, los cuales generan miles de millones de dólares en ventas al año y su disponibilidad, al igual que las series de televisión o las películas en el cine, se da en dos modalidades: doblada y subtitulada. Los estudios sobre la subtitulación de videojuegos no han sido tan abundantes como los de las series de televisión o las películas. Un estándar especial para los juegos de video se hace necesario, ya que los estándares que existen para otros tipos de material audiovisual, como las series de televisión o el cine, contienen pautas que pueden aplicarse sólo en algunos segmentos de los videojuegos, pero existen fragmentos dentro de los juegos en los que se requiere una técnica de subtitulación especial.

### **3.2 Objetivos**

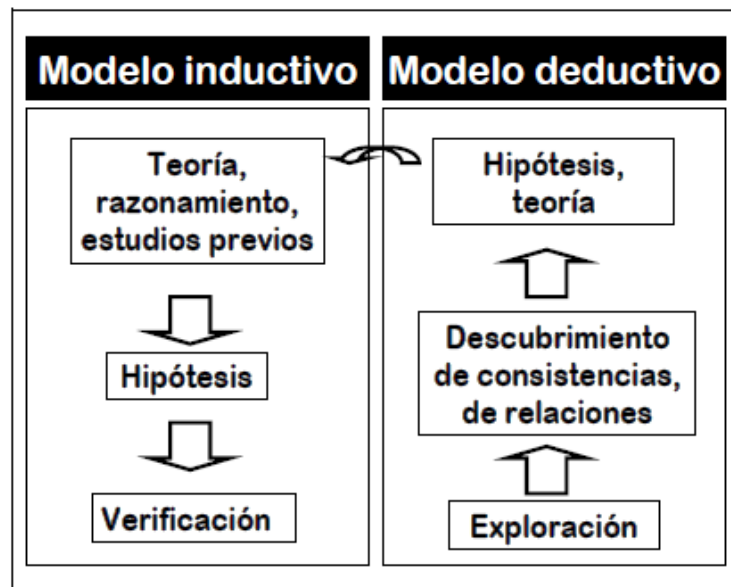
El objetivo general de la investigación es proponer un estándar de subtitulación para videojuegos. Pues, como se mencionó en la sección anterior, no existe un estándar para este tipo de traducción audiovisual. De este modo, con el presente trabajo de investigación se pretende contribuir al poco explorado campo de estudio de la subtitulación en los videojuegos, pues como se observó en los capítulos anteriores, los estudios en este campo son poco frecuentes en el mundo y en México son totalmente escasos.

Otro de los objetivos es ayudar a algunas instituciones educativas, como la UAEMéx que ofrece la opción de egreso de la educación superior como Licenciado en Lenguas con énfasis en traducción y el Diplomado en Traducción, a ampliar el campo de conocimiento teórico de sus egresados.

Finalmente, este trabajo de investigación es dar a conocer el estado del arte de la formación de traductores audiovisuales y/o subtituladores en México.

### 3.3 Hipótesis

Trochim (2006) afirma que no en todos los estudios de investigación se cuenta con una hipótesis. En la presente investigación no se cuenta con una, pues es de corte inductivo, no deductivo. Morales (2013: 3) menciona que en la investigación “también cabe el paradigma *inductivo* en el que a partir de unos resultados se proponen (como conclusión, no como punto de partida) unas hipótesis que se pueden confirmar en otros estudios posteriores” y propone el siguiente diagrama a manera de explicación.



Cuadro 3.1: Modelos de investigación. Tomado de Morales (2013: 3)

### 3.4 Sujetos

Para contar con una visión general de campo, los sujetos de estudio fueron adolescentes y adultos de los 13 a los 34 años de edad. Esto se decidió porque, de acuerdo con la *ESA* (2013: 2), la edad promedio de un jugador es de 30 años. Asimismo, también se establece que un 32% de los jugadores tiene entre 18 y 35 años; que un 32% de los jugadores es menor de edad y que un 36% es mayor de 36 años. El sitio de internet de la *ESRB* (Entertainment Software Rating Board) (2013) también propone una edad promedio del jugador: 34 años. En este sitio también se puede leer que el 49% de los jugadores está entre los 18 y los 49 años de edad; que el 25% cuenta con menos de dieciocho años y que el 26% restante tiene más de 50 años. Ambas estadísticas muestran que el sector predominante de jugadores está entre los 18 y los 35 años, por lo cual se optó por estudiar a sujetos que estén en el rango de edad mencionado al inicio de este párrafo.

Los sujetos de estudio fueron hombres y mujeres, pues ambos sexos son representativos para la industria de los videojuegos. La *ESA* (2013: 3) sostiene que el 45% de los jugadores son mujeres, mientras que la *ESRB* (2013) argumenta que éstas reúnen el 40% del sector de jugadores.

Para el caso del primer instrumento, sólo se seleccionó a sujetos que tuvieran contacto con los videojuegos, los cuales sumaron un total de 24 personas, mientras que para el segundo instrumento se optó por una muestra al azar de siete sujetos.

### 3.5 Variables

Las variables que sobresalen en el presente estudio de investigación son, en primer lugar, la edad de los sujetos; la lengua en la que se encuentran los videojuegos, que en este caso es el inglés, y si éstos tienen un conocimiento de la lengua inglesa que les pueda permitir ignorar los subtítulos total o parcialmente. El tiempo de aparición de los subtítulos en pantalla, relacionado directamente con la velocidad de lectura del sujeto, es también una de las variantes que se consideraron.

También se tomó en cuenta la escolaridad de los sujetos, ya que algunos estudios como el de Arslanyilmaz y Pedersen (2010) demuestran que existe una relación entre los materiales subtítulos y el nivel de educación de los espectadores; el tiempo que los sujetos han estado en contacto con los subtítulos, ya que esto afecta el enfoque que se tienen con respecto a los subtítulos; ésta es una de las variables más importantes para el presente trabajo de investigación.

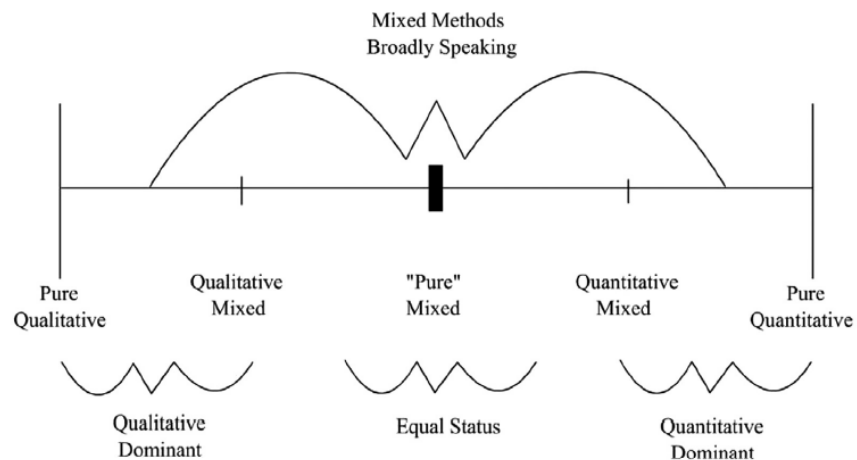
### **3.6 Enfoque y tipo de investigación**

El enfoque que aquí se presenta es de tipo mixto. De acuerdo con Johnson y Onwuegbuzie (2004: 17) "...is formally defined here as the research where the researcher mixes or combines quantitative and qualitative research techniques, methods, approaches, concepts or language into a single study".

Fernández *et al.* (2002: 2-3) señalan que la investigación cualitativa está centrada en la fenomenología y la comprensión de ésta: es exploratoria, inductiva, descriptiva, no es generalizable y se limita a preguntar. Dado que la presente investigación es, en general, una descripción y exploración de la subtitulación en los videojuegos, parte del enfoque es cualitativo. Sarduy (2007: 6) sostiene que este tipo de investigación se utiliza como mecanismo de generación de ideas y para completar un estudio cuantitativo, ambos fines son propósitos de esta investigación. Sarduy (2002: 8) y Tylor (s/a: 3) indican que se utiliza la investigación cualitativa especialmente para la medición de emociones, sentimientos y actitudes. Tomando en cuenta que se midió la actitud de los sujetos con respecto a los subtítulos de los videojuegos, se da una razón más para argumentar que el corte de la investigación es más cualitativo.

Por otro lado, Sarduy (2007: 5) argumenta que la investigación cuantitativa es aquella que estudia la asociación o relación entre variables que han sido cuantificadas [...] y puede apoyarse de la encuesta, los cuestionarios estandarizados, los registros estructurados de observación, entre otros.

Para que exista metodología cuantitativa se requiere que haya claridad entre los elementos del problema de investigaciones que conforman el problema, que sea posible definirlos, limitarlos y saber exactamente donde se inicia el problema y en qué dirección va (Mendoza, 2006: 3). En el caso de esta investigación, las variables como el tiempo de duración de los subtítulos y el número de caracteres y su relación con la velocidad de lectura, hacen que se pueda hablar de investigación cualitativa.



**Cuadro 3.2: Metodos mixtos. Tomado de Journal of Mixed Methods Research (2007: 124)**

Debido a que el presente proyecto tiene más características de la investigación cualitativa, se puede afirmar que se trata de una investigación mixta y, para ser más precisos, de una investigación cualitativa mixta.

### 3.7 Instrumentos

Para recabar la información necesaria para la elaboración del presente trabajo terminal se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario con escala de Likert y la observación y aplicación de un segundo cuestionario a sujetos que jugaron una parte de un videojuego previamente seleccionado.

El pilotaje del primer cuestionario se llevó a cabo en la Escuela Preparatoria oficial No. 6 del Estado de México, con un grupo de 45 alumnos de entre 17 y 20 años de edad (más del 70% contaba con 18 años) y con diez sujetos más a través de la red social *Facebook*.

Una de las modificaciones que más se notó fue que se tuvieron que cambiar u omitir adverbios como “siempre”, “nunca”, “muy”, “no” y “mucho”, pues en las escalas tipo Likert no se recomienda el uso de dichas palabras. Así el ítem ocho pasó de ser “siempre puedo leer los subtítulos de los videojuegos en pantalla” a “puedo leer los subtítulos de los videojuegos en pantalla”; el 20 quedó como “la longitud de los subtítulos en los videojuegos es adecuada”; y el 23 como “los subtítulos en los videojuegos son innecesarios” en lugar de “los subtítulos en los videojuegos no son necesarios”.

El formato del cuestionario también sufrió cambios, debido a que en un principio se presentaban en cada pregunta las opciones a elegir. Esto sólo hacía que se ocupara demasiado espacio y que el cuestionario pareciera interminable o muy difícil de contestar para los sujetos. Se optó por utilizar íconos que representan las cinco opciones a elegir y presentar los ítems en una tabla para que fuera más fácil y rápido, y menos tedioso, para el encuestado. A continuación se muestra la forma inicial del primer instrumento.



**Instrucciones:** Selecciona sólo una de las opciones que conteste la pregunta de acuerdo con tu experiencia con los videojuegos.

1. Cuando juego videojuegos pongo poca atención a los subtítulos
  - Completamente de acuerdo
  - De acuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
  
2. Los tamaños de fuente pequeños son difíciles de leer en un subtítulo.
  - Completamente de acuerdo
  - De acuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo

Este formato se cambió debido a que los sujetos del pilotaje comentaron que era un cuestionario muy extenso. Asimismo, la recolección de las respuestas es más laboriosa para el investigador. El formato final del primer instrumento no solo da la impresión de ser más pequeño, sino que también ayuda al investigador al momento de recolectar los datos. Para la elaboración electrónica de este instrumento se utilizó la aplicación *Google Docs*. A continuación se muestra una parte del formato final de este cuestionario.

## Subtitulación de videojuegos

Selecciona una opción de acuerdo con tu experiencia con los subtítulos de los videojuegos.

### Quando juegos pongo poca atención a los subtítulos.\*

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### Los tamaños de fuente pequeños son difíciles de leer en un subtítulo.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

El segundo instrumento consistió en grabar el momento de juego de cuatro sujetos con la utilización del software EasyCap®, pues permite dividir la imagen de la consola entre un televisor y una computadora portátil para poder grabar el video de lo que aparece en la TV. Uno de los primeros problemas con los que nos encontramos en la elaboración de este instrumento fue conseguir los cables y adaptadores indispensables para lograr la división de la imagen.

Asimismo, la calidad de imagen no fue la óptima para los videos puesto que se utilizaron las salidas de audio y video compuesto y no la salida de Súper Video debido a que no se encontró el adaptador adecuado. Además, al revisar los videos grabados, se notó que había un desfase entre la imagen y el audio del video, por lo que se utilizó el software Camtasia Studio 8® para corregir este retraso.

Una de las principales ventajas de utilizar EasyCap® es que permite grabar el video y audio de la consola (del videojuego) y al mismo tiempo graba el audio externo, lo cual permitió que se grabara la voz de los sujetos al momento de leer los subtítulos (además de ruidos ambientales).

Después de que los sujetos jugaron una parte de los videojuegos *Resident Evil 6* y *Gears of War*, se les otorgó un cuestionario post juego de ocho preguntas en las

que se aborda el tamaño de la fuente de los subtítulos, el color de la letra y la interactividad y la lectura de los subtítulos.

### 3.8 Aplicación de los instrumentos

El primer instrumento se aplicó a 24 sujetos a través de diferentes medios electrónicos como el grupo de *Facebook Gamer Mexico Xbox 360*, vía correo electrónico y *Google Plus*. Las personas que contestaron este cuestionario han tenido contacto con los videojuegos y, en su mayoría, son jugadores *core* o *hard core*. Los encuestados respondieron el cuestionario a partir del día 03-04-2014 y hasta el día 05-05-2014.

Uno de los principales problemas del proceso de recolección de datos con este instrumento fue que, a pesar de que el grupo en *Facebook Gamer México Xbox 360* cuenta con más de 3500 miembros, solo 17 personas contestaron la encuesta publicada cuatro veces en la página de dicho sitio. Los demás encuestados se contactaron vía correo electrónico y por mensaje vía *Facebook*.

El cuestionario puede consultarse a través del siguiente enlace: [https://docs.google.com/forms/d/1N\\_1lluTkvSe4yvZ3kkmrPW7w3L5LJlhQ0ScpRTE8obo/viewform?usp=send\\_form](https://docs.google.com/forms/d/1N_1lluTkvSe4yvZ3kkmrPW7w3L5LJlhQ0ScpRTE8obo/viewform?usp=send_form). La principal ventaja de utilizar Google Drive es que los resultados de la encuesta se grafican automáticamente cada vez que un sujeto responde la encuesta.

Para utilizar el segundo instrumento se eligió a cuatro sujetos al azar, no se tomó en cuenta si los sujetos tenían algún contacto o no con los videojuegos, pues uno de los objetivos de la propuesta de un estándar de subtitulación para los videojuegos es hacer que los subtítulos sean accesibles para todo aquel que desee jugar videojuegos.

La grabación de los sujetos del segundo método de recolección de información se llevó a cabo el 30-03-2014 para el primer sujeto; el 03-04-2014 para los sujetos dos

y tres, y el 05-05-2014 para el cuarto y último sujeto. Los participantes asistieron al hogar del investigador, pues ahí se contaba con la consola de videojuegos Xbox 360, la televisión, las conexiones necesarias para grabar el video del jugador en acción.

Los principales problemas de este instrumento, como se mencionó en el inciso 3.7 Instrumentos, fue el desfase de imagen y sonido, y los sonidos ambientales. Ambos obstáculos se resolvieron con la utilización del programa Camtasia Studio 8®, como se explicó en el apartado mencionado anteriormente.

La descripción de la metodología empleada en cualquier investigación es indispensable, pues sirve para realizar réplicas del estudio, para comprobar la autenticidad del mismo y para comprender mejor cómo se recolectaron los datos y de dónde proviene la información que se analiza. En el siguiente capítulo se muestran los resultados y el análisis de la información recopilada en este proyecto.

## **CAPÍTULO IV RESULTADOS, ANÁLISIS Y PROPUESTA**

En el capítulo dos se mencionaron algunas de las razones teóricas para establecer un estándar de subtitulación para videojuegos diferente del que se aplica para otros tipos de material audiovisual. En este capítulo se presentan la propuesta de subtitulación a la que se llegó después de analizar y observar los datos arrojados en las respuestas de los sujetos a los instrumentos de recolección de datos.

A continuación se muestran los resultados del primer instrumento de este proyecto, los cuales funcionan de sustento práctico para la propuesta que aquí se presenta.

### **4.1 Resultados del cuestionario de apreciación de subtítulos**

De los 24 sujetos, 19, que representan el 79%, están de acuerdo en que tienen problemas para leer los subtítulos en los videojuegos, mientras que sólo 8% del total está en desacuerdo y 13% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Del mismo modo, 65% no cree que haya poca necesidad de subtitulación en los videojuegos, comparado con un 74% que respondió de manera negativa a la aseveración “los subtítulos en los videojuegos son innecesarios”. Sólo un 4% cree que existe poca necesidad de subtitulación en los videojuegos y ninguno cree que los subtítulos en este material sean innecesarios (ver ítems 8, 15, 22 y 23 en anexo B).

El 46% de los encuestados admitió que pone poca atención a los subtítulos de los videojuegos cuando está jugando, comparado con un 25% que está en desacuerdo con dicha afirmación. La contraparte de la afirmación anterior, “mi atención se enfoca en la acción del juego, no en los subtítulos”, arroja cifras más elevadas en cuanto a la atención que se presta al texto, pues el 22% está de acuerdo con ella y un 65% está completamente de acuerdo. Sólo una persona está en desacuerdo con este ítem y un 9% no está de acuerdo ni en desacuerdo. A pesar de que los

resultados difieren, ambos sugieren que los jugadores centran su atención en el juego y no tanto en los subtítulos que contenga (ver ítems 1 y 19 en anexo B).

En cuanto al tamaño de la fuente, ambos ítems enfocados arrojan los mismos resultados, pues 19 sujetos (79%) están de acuerdo o muy de acuerdo en que los tamaños pequeños dificultan la lectura de los subtítulos, mientras que 92% de los encuestados admite que el tamaño de la letra es importante para la buena lectura de los subtítulos en un videojuego (ver ítem 2 y 13 en anexo B).

Respecto a la preferencia de los videojuegos doblados o subtitulados se tiene que un 56% (13 sujetos) prefiere los primeros. La cifra dobla a la cantidad de sujetos que prefieren los videojuegos subtitulados (21%). La contraparte, “prefiero los videojuegos subtitulados”, respalda los resultados obtenidos, pues un 51% de los jugadores que contestaron la encuesta está en desacuerdo o muy en desacuerdo con ella. Además, seis de los encuestados están de acuerdo, cantidad muy cercana a las nueve respuestas afirmativas del ítem contrario. A pesar de que existe una diferencia entre los resultados de estos ítems, en ambos casos se observa que se prefieren los videojuegos doblados a los subtitulados. Estos resultados podrían estar relacionados con los ítems uno y 19, en los cuales se aprecia que los jugadores se preocupan más en el juego que en los subtítulos (ver ítems 3 y 14 en anexo B).

La posición de los subtítulos en la pantalla no parece ser un problema para los jugadores, pues en el ítem “es difícil leer los subtítulos que no se encuentran en la parte inferior de la pantalla” se observa que sólo un 29% de los encuestados está de acuerdo y un 4% está completamente de acuerdo, mientras que un 17% está totalmente en desacuerdo, un 31% de acuerdo y un 29% ni de acuerdo ni en desacuerdo. De igual forma, en el ítem contrario, “los subtítulos en la parte superior de la pantalla son difíciles de leer”, la mayor parte de los encuestados, 37%, está en desacuerdo o completamente en desacuerdo; 25% no está de acuerdo ni en

desacuerdo y el 38% restante está de acuerdo o completamente de acuerdo (ver ítems 5 y 28 en anexo B).

El 46% de los jugadores encuestados acepta que el tiempo de duración de un subtítulo en pantalla no es suficiente para su lectura, cifra respaldada por un 62% que admite que requiere más tiempo para la lectura de los subtítulos. Los números que representan las contrapartes de estos ítems son menores en ambos casos, 33% en la primera y 26% en la última (ver ítems 6 y 9 en anexo B).

Uno de los argumentos principales para la investigación es que los videojuegos requieren un estándar especial al momento de subtitularlos, aunque los jugadores parecen no notar la diferencia, pues sólo siete de los 24 encuestados respondió de forma afirmativa al ítem “los videojuegos tienen una forma de subtitulación diferente de otros materiales audiovisuales”. Algo que sorprende es que el 58% de los jugadores no está de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación anterior. Asimismo, al preguntar a los encuestados si la subtitulación de los videojuegos es igual a la de las películas o series de televisión, 59% respondió de forma negativa y sólo el 10% contestó de manera afirmativa. A pesar de que los resultados parecen contradecirse, en ambos casos se demuestra que los jugadores están conscientes de la diferencia entre la subtitulación de los videojuegos y la de otro tipo de material audiovisual (ver ítems 7 y 12 en anexo B).

De acuerdo con las respuestas obtenidas en el ítem “prefiero los videojuegos subtitulados”, más del 50% de los jugadores está inclinado a seleccionar este material audiovisual en la versión subtitulada, aunque un 29% es indiferente hacia la presentación (doblada o subtitulada) de ellos. El 17% que falta está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con lo aseverado en el ítem en cuestión. El ítem contrario muestra datos un poco diferentes, pues en él se observa que un 25% de los encuestados es indiferente a los videojuegos subtitulados, mientras que a seis sujetos, comparado con el 17% (cuatro sujetos) del anterior, no le gustan los videojuegos subtitulados. El índice de personas que está en desacuerdo con la

afirmación “no me gustan los videojuegos subtitulados”, 52%, es prácticamente el mismo que respondió que prefiere los videojuegos subtitulados, lo cual indica que realmente se prefieren los videojuegos en su versión subtitulada. (ver ítems 10 y 14 en anexo B).

Una de las características que hace que los videojuegos sean diferentes de cualquier otro tipo de material audiovisual es la interacción que se crea entre éstos y los jugadores. Dicha interacción afecta la lectura de los subtítulos, por lo menos así se observa en la respuestas de los encuestados, ya que al preguntar si la concentración en un videojuego interfería con su lectura en los subtítulos, el 72% seleccionó las opciones “de acuerdo” y “completamente de acuerdo”, mientras que sólo un 23% estuvo en desacuerdo y un 5% no está de acuerdo ni en desacuerdo. Lo mismo se demuestra en la contraparte de este ítem, donde un 55% admitió que no puede leer los subtítulos cuando las escenas del videojuego requieren su atención, aunque la cifra de encuestados que no está de acuerdo ni en desacuerdo aumentó con respecto al ítem anterior, de un 5% a un 13%. Asimismo, las personas que opinan que pueden leer los subtítulos a pesar de que su concentración se divide, aumentó un 10% con respecto a su contraparte. El número de personas que no puede leer los subtítulos es mayor en ambos casos (ver ítems 17 y 26 en anexo B).

El ítem que afirma que la longitud de los subtítulos es la adecuada, muestra que el número de personas que está de acuerdo es el mismo que los que están en desacuerdo: siete sujetos. El 36% complementario no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. La parte negativa de este ítem, “existen subtítulos demasiado largos en los videojuegos”, muestra que 33% de los encuestados no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, variación poco significativa, pero también muestra que ahora 33% de los encuestados (ocho personas) están completamente de acuerdo en que los subtítulos son demasiado largos; que cuatro sujetos están de acuerdo y que también cuatro están en desacuerdo. Se puede inferir que los jugadores no prestan mucha atención a la longitud de los subtítulos, aunque también se puede decir que aquellos



que sí le prestan atención son más que aquellos que no (ver ítems 20 y 27 en anexo B).

Finalmente, 60% de los jugadores opina que el color de fuente blanco dificulta la lectura de los subtítulos, en oposición al 17% que está en desacuerdo, y 22% indeciso (ver ítem 18 en anexo B). En cuanto a la interferencia de las imágenes y el color de éstas con los subtítulos, 43% están de acuerdo en que sí hay interferencia. Sin embargo, el mismo número está en desacuerdo (ver ítem 25 en anexo B). Los ítems 11 y 16 no tienen relevancia en este trabajo, pues en los videojuegos no hay subtítulos en los créditos ni aparecen sobre nombres en pantalla. Dichos ítems funcionaron a manera de distractor.

## **4.2 Resultados del cuestionario post juego**

El segundo instrumento consistió en grabar a los sujetos mientras ellos jugaban el videojuego y leían los subtítulos que se presentaban en pantalla. El objetivo primario de esta grabación fue analizar si los jugadores en verdad leen los subtítulos al momento de jugar un videojuego y si esta lectura es competente. También sirvió para aplicar un cuestionario de la impresión de la lectura de los subtítulos parte de los mismos jugadores.

Para tener una mejor comprensión de los resultados del segundo instrumento es importante saber que los jugadores de videojuegos pueden agruparse en dos grandes categorías, aunque algunos autores los dividen en tres, los jugadores casuales y los jugadores expertos (*Hardcore gamer*). Los primeros, de acuerdo con la ADESE (2010: 1), “juegan pocas horas y son novatos y su puesta de entrada a los videojuegos se dio a través de Nintendo Wii o DS”. También prefieren la detección de movimiento y les es difícil controlar el mando adecuadamente; compra menos juegos y, en el lado positivo, no compra juegos piratas ni los descarga de internet. Además, tal vez sólo tenga un tipo de consola en casa. El tipo de videojuegos casual se define como:

[...] aquel juego fácil de aprender y que está dirigido a un público poco experimentado en videojuegos. No obstante pueden ser jugados por todo tipo de público y de hecho están proliferando en plataformas como XBOX 360, orientada a jugadores de gran dedicación. Principalmente se tratan de juegos tipo puzzle, cartas o arcades sencillos. (Navas, 2007: 53)

Carrillo y Morillas (2010: 26) agregan que este tipo de juegos "... tienen pocas reglas, muy simples, aunque con un diseño llamativo y que no requieren habilidades especiales, ni exigen dedicarles mucho tiempo".

Entonces se puede decir que un jugador casual es aquel que dedica pocas horas a la semana a los videojuegos, tal vez no sea dueño de una consola como *Play Station* o *X Box* y prefiera los juegos como buscaminas, solitario y Sudoku.

Carrillo y Morillas (2010: 26) también sostienen que existen jugadores de tipo *Core* (o *medium Player*), los cuales son aquellos que utilizan juegos muy diversos; constituyen el mayor porcentaje de videojuegos y utilizan más la consola que el ordenador.

Finalmente, la ADESE (2010: 2) afirma que las características de un jugador *Hard core* son las siguientes: juega muchas horas, es exigente con las marcas y el tipo de juegos que elige, comparte información en red y compra más videojuegos, pero también compra más copias pirata. Carrillo y Morilla (2010: 30) definen a este tipo de jugador como aquel que lleva más años jugado y tiene mucha experiencia. Suele preferir los juegos de acción, y en general, juegos absorbentes y competitivos, utilizando todo tipo de dispositivos para el juego.

A continuación se presentan los resultados del segundo instrumento de recopilación de datos que se utilizó en este proyecto.

El sujeto uno es un estudiante de sexto semestre de preparatoria de 17 años de edad y se le puede considerar como un jugador casual de videojuegos; El

videojuego en cuestión es Resident Evil 6, en la misión de Chris Redfield. Dicho videojuego pertenece al género de disparos o *shooters*. Las observaciones son las siguientes:

En el minuto 1:20 se observa que el sujeto no terminó de leer el siguiente subtítulo de dos líneas de 44 y 36 caracteres, respectivamente.

Nunca pensé que encontraría a Chris Redfield  
como una cuba en un antro como éste.

Es importante mencionar que al momento de leer el subtítulo, el jugador no se encontraba jugando, pues en los primeros tres minutos y cincuenta segundos se muestra un video a manera de introducción del videojuego.

Al inicio del juego, es decir, donde se requiere que el jugador sea parte del videojuego, el jugador no lee el primer subtítulo de dos líneas, a pesar de que la primera línea solo cuenta con 23 caracteres y la segunda con 25.

Central a equipo Alpha.  
Sin cambios en su misión.

Del mismo modo, el subtítulo siguiente, de tres líneas, tampoco se lee en su totalidad. El sujeto no alcanza a leer la primera palabra (*Combatan*) ni la última frase del subtítulo (*As de Picas*).

Combatan el estallido bioterrorista  
mientras avanzan hacia el punto  
As de Picas.

Esto provoca que él aumente la velocidad de lectura para poder leer el siguiente subtítulo, cuya lectura no solo es incompleta, sino que se cambia la palabra “recibido” por “entendido”.

Recibido. Preparando el despliegue  
en Ocho de Tréboles.

El subtítulo del minuto 4:55-4:58 se ignora por completo. Esto tal vez se deba a que el jugador es ahora activo en el videojuego y pone más atención en el juego que en los subtítulos.

En el siguiente subtítulo se observa un titubeo por parte del jugador. Como se puede observar, hay tres líneas de texto con un total de 107 caracteres (37, 35 y 37 en cada línea) que, idealmente, se deben leer en los seis segundos que el subtítulo aparece en pantalla (5:31-5:37 del video).

¿Tiene este incidente alguna relación  
con la situación de Estados Unidos?  
¿La BSAA también está implicada allí?

Además, el subtítulo anterior también está compuesto de tres líneas de texto:

La BSAA ha llegado a la zona. Disculpe,  
¿podría hacer un comentario?  
¡Disculpe!

Algunos segundos después, el jugador debe seguir activo en el juego y al mismo tiempo leer otro subtítulo de tres líneas que tampoco termina de leer. Nótese la lectura del sujeto y el subtítulo en pantalla: “Central, responda. La otra ruta cuatro... está llena de éxitos...”. El tiempo no es suficiente para que la pregunta “¿Otra alternativa?” sea leída.

¡Central, responde! ¡La ruta cuatro está llena de civiles y enemigos!  
¿Otra alternativa?

El texto contenido en los siguientes subtítulos no se lee en su totalidad:

Equipo Alpha. Cambien su rumbo, pasen de la ruta cuatro a la ruta nueve.

Diríjense a su destino a través del Edificio del Seis de Tréboles.

Después de no leer por completo los subtítulos anteriores, el sujeto ignora totalmente el siguiente subtítulo. En el video se observa que el jugador busca en el mapa la ruta que debe seguir en el juego y que se descontrola un poco. Ésta podría ser la razón por la que no se leyó el subtítulo.

Alpha se dirige al As de Espadas.

El sujeto no lee la frase "...se hayan reunido con Delta, proseguiremos con..." del subtítulo que se muestra a continuación. La explicación podría ser la misma que en el párrafo anterior: el jugador está concentrado en el juego, no en los subtítulos.

Cuando se hayan reunido con Delta, proseguiremos con la operación según lo previsto.

Finalmente, el jugador lee de forma incorrecta el último subtítulo de la parte que jugó. Él lee "si asesinan a civiles indefensos, seguro que los encontraremos", mientras que el subtítulo se muestra así:

Si asesinan a civiles indefensos,  
seguro que les encantaremos.

El segundo videojuego que jugó este sujeto fue *Gears of War* del género de disparos. Se optó por este videojuego debido a las características de los subtítulos: tamaño de fuente muy pequeño, longitud demasiado larga y, en todos los casos, aparecen en una sola línea. Las observaciones son las siguientes:

En el subtítulo del minuto 1:14- 1:17, el sujeto no lee la frase “bloques de prisión”:

guardias. Tardará, pero es seguro. O bien, por los bloques de prisión, peleando. Tú

En el minuto 2:27 no leyó el subtítulo. En esta parte del juego, el jugador se encuentra en combate, luchando por “su vida”, posible explicación por la que no se lee el subtítulo. A continuación se muestra el subtítulo que aparece en ese momento:

Fox, Raven, Delta Dos, tenemos locust en este fuerte. Cambio.

Lo mismo sucede con el subtítulo del minuto 2:32, a pesar de que la longitud no se compara con el anterior:

Recibido. Vamos allá.

Es en esta parte del juego donde el jugador pierde y se termina el video.

El sujeto no leyó todos los subtítulos porque, en sus propias palabras: “son rapidos los dialogos entre los personajes, al ser juegos de guerra y acción algunas frases se pasan muy rápido” (sic). Además, argumenta que le fue difícil concentrarse en el videojuego y en la lectura de los subtítulos porque no tiene tanta habilidad espacial

y que en ocasiones, cuando copia un texto, debe verlo más de una vez, así que esto es más difícil.

El tamaño de la letra no fue un impedimento para su lectura y agrega que “en un juego como estos de lo que menos te preocupas es de saber que dicen o quieren los personajes”.

Algo que sorprendió fue que el sujeto no notó los subtítulos de tres líneas, pues al responder la pregunta que aborda ese tema, preguntó a qué subtítulos se refería y el investigador tuvo que mostrarle las partes de su juego donde aparecen dichos subtítulos. Esto tal vez se deba a la concentración en el juego.

Sujeto dos:

El segundo sujeto es una mujer veterinaria de 27 años de edad. Ella no juega videojuegos y pidió disculpas por adelantado por su falta de experiencia en el área. El videojuego jugado es Resident Evil 6, en la parte inicial de la misión de Chris Redfield. En el subtítulo del minuto 1:21-1:26, el jugador no lee la frase “*como este*” que se encuentra al final del subtítulo.

Nunca pensé que encontraría a Chris Redfield  
como una cuba en un antro como este.

Algo similar sucede en el subtítulos del minuto 4:15-4:18, solo que aquí el jugador es consciente de que no terminó de leerlo y comenta “no sé qué decía” al darse cuenta de que no leyó “*la ONU*”. Además, en el video se nota cómo el jugador aumenta la velocidad de lectura a partir de minuto 4:06, donde aparece un subtítulo de tres líneas, hasta el minuto 4:18. El sujeto lee también de manera incorrecta la palabra “*picas*”, cambiándola por “*pies*”.

iremos hasta As de Picas y daremos  
con la gente de la ONU.

La velocidad de lectura también se aumenta en el siguiente subtítulo de tres líneas.

¿Tiene este incidente alguna relación  
con la situación de Estados Unidos?  
¿La BSAA también está implicada allí?

EL sujeto no lee más de la mitad del subtítulo del minuto 6:46-6:50. La lectura se interrumpe después de la frase “*equipo Alpha*” y se omite “Cambien su rumbo, pasen de la ruta cuatro a la ruta nueve”. El jugador comienza de nuevo su lectura en el siguiente subtítulo y hace esto con un aumento en la velocidad de lectura.

Equipo Alpha. Cambien su rumbo,  
pasen de la ruta cuatro a la ruta nueve.

Diríjanse a su destino a través del  
Edificio del Seis de Tréboles.

Uno de los argumentos principales para establecer un estándar de subtitulación diferente para los videojuegos es la interactividad entre los jugadores y el material audiovisual al que se enfrentan. Dicha interactividad impide, como en este siguiente ejemplo, que el jugador sea capaz de prestar atención a todos los subtítulos. El sujeto no lee todo el subtítulo de una sola línea de texto posiblemente por prestar atención al juego. Asimismo, la frase “*As de Picas*” ahora aparece como “*As de Espadas*”, lo que también podría confundir al jugador. El jugador solo lee “*Alpha se dirige a...*”. El subtítulo es el siguiente:

Alpha se dirige al As de Espadas.



Inmediatamente después de este subtítulo viene uno de tres líneas, del cual solo se lee la primera línea y la primera palabra de la segunda.

Cuando se hayan reunido con Delta,  
proseguiremos con la operación según  
lo previsto.

El subtítulo que aparece en el minuto 8:18-8:21 no se lee y el sujeto, al darse cuenta de que no leyó, dice “*no sé qué decía*”.

Recibido. Central a Charly, ayuden  
a Bravo en el Cuatro de Corazones.

Finalmente, el sujeto lee el último subtítulo de la parte que jugó, pero, al igual que el primer jugador, confunde la palabra *encantaremos* por *encontraremos*.

Si asesinan a civiles indefensos,  
seguro que les encantaremos.

Segundo juego: *Gears of War*.

En el subtítulo del minuto 1:40, el jugador no lee la frase “estamos en camino. Cambio”. La expresión del jugador al momento de intentar leer los subtítulos fue al de una persona que intenta leer un texto pequeño: acercarse a la pantalla y cerrar un poco los ojos para enfocar la vista.

Seis Cuatro, aquí Delta Dos. Estamos en Camino. Cambio.

El subtítulo del minuto 2:44 no se lee en absoluto. Al igual que con el primer jugador, es en este momento donde empieza la “acción” en el juego y el sujeto debe poner atención a los disparos que recibe.

Están atacando a las unidades terrestres. ¡Hay enemigos en todas direcciones!

En el siguiente subtítulo se muestra un poco de duda por parte del jugador al leer la palabra “necesitamos” y acelera la velocidad para terminar de leer el subtítulo.

Recibido. Necesitamos refuerzos. Cambio.

En la siguiente imagen se muestra el subtítulo que procede al mencionado en el párrafo anterior y que no se lee. Una posible explicación en este caso es que aparece texto extra en la parte superior de la pantalla. Ésta es la última escena de juego disponible con este sujeto, pues es aquí donde pierde.



Imagen 3.1 Texto en la parte inferior y superior al mismo tiempo.

El jugador admitió que no leyó todos los subtítulos del videojuego y argumentó que el tiempo fue lo que le impidió hacerlo. También reconoció que le fue difícil leer los subtítulos y concentrarse en el juego porque “es muy complicado saber para donde vas y no sabes como disparar y los subtítulos no te dicen como jugar y si no te cuentan la historia” (sic). De acuerdo con el jugador, el tamaño de la fuente no fue un problema para su lectura, por lo menos no en el videojuego Resident Evil.

Con respecto a los subtítulos de tres líneas, el jugador comentó que “son demasiado largos y por leer no puedo ver a donde voy ni jugar, así que prefería no leerlos”.

Finalmente, recordemos que el contacto de este sujeto con los videojuegos es mínimo. A pesar de que esto influye en la lectura de los mismos, es importante señalar que se deben mejorar los subtítulos no solo para los jugadores con experiencia, sino para los posibles clientes. El jugador finalizó con el siguiente comentario: “es el primer juego con subtítulos y me gustó porque te metes mas al juego. Nunca había jugado leyendo y si es un poco complicado porque no tengo esas habilidades” (sic).

### Sujeto tres

El tercer sujeto es una mujer bióloga de 26 años de edad. El contacto de ella con los videojuegos es casi nulo, al menos con los videojuegos de consolas como *Xbox*, *Play Station* o *Nintendo Wii*. La parte que se jugó es la misma que jugaron los primeros sujetos. A continuación se muestran los resultados:

Este jugador no tuvo ningún problema al leer los subtítulos que aparecen en el primer video del juego, donde no hay interacción.



Imagen 3.2: Subtítulos sin interacción de juego.

La imagen anterior muestra cómo al inicio de la parte donde comienza la interacción con el videojuego aparece un subtítulo de dos líneas en la parte inferior de la pantalla, además de texto que es parte del juego y que aparece a la mitad y en el lado izquierdo. El jugador lee ambos textos pero aumenta la velocidad de lectura y aún no termina de leer el subtítulo de la parte inferior cuando ya aparece un subtítulo de tres líneas que requiere lectura. El sujeto no tiene problemas para la lectura de todos los subtítulos en la parte del juego analizada.

En el subtítulo del minuto 8:52 el sujeto no leyó la última frase “en el cuatro de corazones”, única “falta” que comete el jugador en cuanto a la lectura de los subtítulos. Cabe mencionar que este sujeto tardó casi un minuto más que los otros sujetos en el juego y que puso más énfasis en la (buena) lectura de los subtítulos que en el juego.

Recibido. Central a Charlie. Ayuden a Bravo en el Cuatro de Corazones.
--

Los comentarios del sujeto con respecto a los subtítulos fueron los siguientes: A pesar de haber leído casi todos los subtítulos del videojuego, el sujeto declara que no los leyó todos, pues la letra es muy pequeña y aparecen y desaparecen rápido de la pantalla. También sostiene que le fue difícil leer los subtítulos y concentrarse en el juego porque no acostumbra jugar videojuegos. En cuanto a los subtítulos de tres líneas, el jugador comentó que “son largos y pueden impedir que pongas atención al texto, te tardas en leerlos” (sic).

#### Sujeto cuatro

El último participante de este instrumento es un hombre de 28 años. Su relación con los videojuegos es casi nula, o por lo menos con el tipo de videojuegos que aquí se utilizan, pues ha jugado en máquinas de baile del estilo *Pump It Up*.

## Resident Evil 6

El subtítulo que aparece en el minuto 1:33 no se lee por completo, al sujeto le falta leer la frase “una cuba en un antro como este”.

Nunca pensé que encontraría a Chris Redfield  
como una cuba en un antro como este.

Lo mismo sucede con el del minuto 2:11, “da igual lo que hagas o adónde vayas”, del que sólo se leen las palabras “da” e “igual”.

El primer subtítulo de tres líneas que aparece en el videojuego no se lee por completo. Además, se observa que el jugador aumenta la velocidad de lectura con el afán de terminar.

Combatan el estallido bioterrorista  
mientras avanzan hacia el punto  
As de Picas.

Esto afecta al subtítulo subsecuente, “Recibido. Preparando el despegue / en Ocho de Tréboles.”, pues la frase “en Ocho de Tréboles” no se lee, al igual que la segunda línea del siguiente subtítulo: “Iremos hasta el As de Picas y daremos / con la gente de la ONU.”, y que la última línea del siguiente subtítulo.

¿Tiene este incidente alguna relación  
con la situación de Estados Unidos?  
¿La BSAA también está implicada allí?

En el minuto 7:16 no se toma en cuenta el subtítulo en pantalla siguiente:

Equipo Alpha. Cambien su rumbo,

pasen de la ruta cuatro a la ruta nueve.

El jugador, al darse cuenta que no leyó el último subtítulo, aumenta la velocidad de la lectura para leer el subtítulo que sigue, pero no es suficiente y sólo lee la frase “Diríjense a su destino”.

Diríjense a su destino a través del Edificio del Seis de Tréboles.

Finalmente, y al igual que los tres sujetos anteriores, el jugador lee de manera incorrecta el último subtítulo de la sesión de juego analizada, pues cambia la palabra “encantaremos” por “encontraremos”.

Si asesinan a civiles indefensos, seguro que les encantaremos.

Segundo juego: *Gears of War*

En el subtítulo del minuto 0:09- 0:11, “te podrías meter en un buen lío por hacer esto”, el jugador no termina de leer el texto e interrumpe con la frase “¡no se alcanza a ver!”, lo cual sugiere que el tamaño de la fuente no es el adecuado para la lectura. Cabe mencionar que el sujeto tenía puesto sus anteojos y que se encontraba a una distancia aproximada de 2.30 metros de la pantalla.

El participante sólo lee la frase “se fueron” de los subtítulos del minuto 0:21- 0:24. Las palabras “Hoffman indultó a todo el mundo” no se leen a pesar de estar contenidas en la misma línea del subtítulo.

En el siguiente subtítulo se observa que el sujeto no lee la frase “O bien por los bloques de prisión, peleando. Tú...”, poco más de la mitad de la longitud del texto, ni la última palabra de esa frase: “decides”,

Guardias. Tardará, pero es seguro. O bien por los bloques de prisión, peleando. Tú

decides.

En el minuto 1:03-1:06, sucede algo similar, pues no se lee la segunda parte del subtítulo: “Estamos en Camino.”.

Seis Cuatro, aquí Delta Dos. Estamos en Camino. Cambio.

Al término del subtítulo anterior, un avión lanza una bomba en el área donde se encuentra el protagonista, pero esto es sólo parte del escenario, es decir, el jugador no se ve afectado. Sin embargo, el sujeto cree que debe disparar o que lo están atacando y comienza a jugar, lo cual hace que ignore por completo el siguiente subtítulo.

Seis Cuatro, aquí Delta Dos. Que nadie dispare. Estamos dentro de la

En un subtítulo subsecuente, el jugador vuelve a ignorar la segunda parte del texto. En el video se observa que él sigue disparando, pues piensa que está recibiendo un ataque. La parte que no se lee es la siguiente: “Recomendamos reubicación cuanto antes.”. Asimismo, el subtítulo “si el mando averigua que vine por ustedes, tendría problemas. Vámonos ya.” No se lee en absoluto.

El subtítulo del minuto 2:15-2:19 tampoco se lee en su totalidad, de hecho, sólo se lee la frase “Están atacando”.

Están atacando a las unidades terrestres. ¡Hay enemigos en todas direcciones!

Lo mismo sucede con el subtítulo subsecuente: “Recibido. Necesitamos refuerzos. Cambio.”, pues solo se lee la palabra “recibido”.

Los subtítulos que aparecen del minuto 2:26 al 3:18 no se leen. Esto tal vez se deba a que el jugador está más concentrado en el juego que en la lectura de los subtítulos, pues ésta es la primera escena de acción del videojuego. Mientras que del texto “Seis Cuatro, nos dirigimos a su ubicación. Cambio.” Sólo se lee la frase “Seis Cuatro”. Y lo mismo sucede con el subtítulo “Fox Raven, Delta Dos, tenemos locust en este fuerte. Cambio.”, del que solo se lee “Fox Raven”.

En el minuto 3:36 aparece el subtítulo “Marcus, toma las granadas”, y el jugador lo ignora por completo.

En el cuestionario que el jugador respondió después de haber jugado los dos juegos, argumentó que “los subtítulos tienen una letra muy difícil de leer” y que “no es posible concentrarse en el juego y en la lectura de los subtítulos”. Este sujeto sí notó la diferencia entre los subtítulos del primer juego, *Resident Evil 6*, y el segundo, *Gears of War*, y mencionó que los subtítulos de tres líneas parecían tomados de películas piratas.

El color de la letra no fue un impedimento para la lectura del texto, aunque el sujeto aclaró que él prefiere las películas dobladas porque no le gusta leer subtítulos.

### **4.3 Estándar de subtitulación para videojuegos**

Ahora que se cuenta con la teoría de subtitulación de videojuegos y ésta ha recibido respaldo de la observación y el análisis de los resultados obtenidos mediante los dos instrumentos de recolección de datos, llega el momento de presentar el objetivo primordial de la investigación: las pautas para mejorar la subtitulación en los videojuegos.

Los incisos que se pretende mejorar con la propuesta son producto directo de los problemas a los que los sujetos se enfrentaron al momento del juego; de las



respuestas al instrumento en forma de encuesta, y de las observaciones de las (muy) frecuentes quejas de los jugadores en blogs y sitios de internet.

Es importante considerar que los videojuegos son material audiovisual que comparte características con el cine o la televisión y debido a estas similitudes, la propuesta a la que se llegó con esta investigación podría dar la impresión de no tener diferencias con respecto a los estándares que se aplican a la pantalla grande y la chica. Algunos de los incisos que se presentan a continuación hacen referencia a los estándares propuestos por otros autores y las diferencias, en algunos casos, son minúsculas, pero son diferencias que se deben estudiar y que hacen de los videojuegos un material al que se debe poner más atención al momento de ser subtitulado.

#### **4.3.1 Número de caracteres**

El número de caracteres que se utilizan en los subtítulos está directamente relacionado con la velocidad de lectura promedio de la lengua en la que se subtitula. En el transcurso de esta investigación se observó que gran parte de los videojuegos exceden el máximo permitido en otros materiales audiovisuales.

La propuesta para la subtitulación de videojuegos es la siguiente: utilizar el mismo número de caracteres propuesto para otro tipo de material audiovisual es lo más acertado en el caso de los videojuegos, pues a pesar de que las pantallas sean más grandes en la actualidad y la definición de éstas permita una mejor lectura, la velocidad de lectura del espectador sigue siendo la misma, sin mencionar que si se utilizan más de 45 caracteres por línea de subtítulo se puede afectar el desempeño del jugador en las escenas donde la atención se divide.

Esta propuesta da la impresión de que no se ha llegado a nada nuevo, pues se utilizará el mismo estándar que en el cine o la televisión. Sin embargo, se demuestra que a pesar de las diferencias entre los videojuegos y el cine y la televisión no se

puede crear un estándar completamente diferente para ellos y nos debemos apegar a algunas normas ya establecidas. Además, de acuerdo a lo observado, parece que las compañías encargadas de subtítular los videojuegos no cuentan con esta información y optan incluir la mayor cantidad de texto en un subtítulo.

#### **4.3.2 Color de la letra**

Las imágenes que se muestran en los videojuegos son muy diferentes a las de otros materiales, pues todas ellas son generadas por computadora y, además, se muestran colores brillantes y deslumbrantes, producto de los súper poderes de algunos de los personajes, que no se ven con tanta frecuencia en el cine o la televisión.

Las fuentes amarillas y blancas aún son las más usadas en la mayoría de los videojuegos. Estos colores son adecuados siempre y cuando se tenga cuidado de cambiarlos cuando la imagen muestre colores que impidan o dificulten la lectura de los subtítulos. Asimismo, en caso de que sea imposible cambiar el color de la fuente, se recomienda mover el subtítulo a la parte superior de la pantalla, cuando sea posible, o utilizar un cuadro fantasma (*ghost box*) para facilitar la lectura. d

#### **4.3.3 Líneas de subtítulo**

Existen videojuegos como *Call of Duty Ghosts (2014)* en los que se pueden observar hasta seis líneas de subtítulos y muchos otros como la serie *Gears of War (2004-2013)* en los que solo se muestra una línea que sobrepasa los caracteres y que además se presenta en una fuente muy pequeña. Este inciso tampoco parece contribuir con algo nuevo en el mundo de la subtitulación de videojuegos. Sin embargo, parece que nadie ha notado esta “obviedad”.

La norma en los materiales audiovisuales es utilizar dos líneas de subtítulo. En los videojuegos resulta contraproducente el uso de tres líneas de subtítulo porque el

jugador participa de manera activa en el juego. Las tres líneas bien podrán utilizarse en películas o series de televisión donde el espectador es pasivo, pero no en un videojuego. El uso de más de dos líneas puede justificarse en las escenas de video donde el jugador se convierte en espectador; es decir, donde se cuenta una parte de la historia del juego y no se requiere la atención del jugador.

#### **4.3.4 Tamaño y tipo de fuente**

A pesar de que algunos autores argumentan que gracias a los televisores de alta definición se puede disminuir el tamaño de la fuente en los subtítulos de los videojuegos, la recomendación que aquí se hace es que se establezca un tamaño de 22 a 28 puntos, y que se utilicen fuentes fáciles de leer como Arial, Times New Roman, Helvética o Tahoma.

Los videojuegos han dejado la sala del hogar y han ocupado espacios cada vez más pequeños como los celulares, las tabletas o las computadoras portátiles. Es un error muy común pensar que solo se crea una versión del material audiovisual para todos los tamaños de pantallas que existen en la actualidad, sin embargo, no es lo mismo ver un sitio de internet en una tableta que en una computadora de escritorio o en un teléfono inteligente. Sucede lo mismo con los videojuegos: existen diferentes dispositivos en los que se pueden reproducir y cada uno tiene características especiales. Crear un tamaño estándar de letra en los subtítulos facilitaría la lectura en la mayoría de los dispositivos y evitaría que los desarrolladores tengan que crear un código diferente para cada tamaño de pantalla.

#### **4.3.5 Reducción de textos**

La mayoría de los subtítulos que se mostraron en esta investigación son traducciones literales de lo que el diálogo original muestra. En apartados anteriores se mencionó que la velocidad con la que leemos no es la misma que la velocidad con la que escuchamos y, por consecuencia, no es muy sencillo leer todo lo que se

dice, pues existen elementos del habla que no aportan algo a la conversación o que sirven para darnos tiempo de “pensar” lo que queremos decir. Además, Como se puede observar en los videos donde los sujetos están jugando, no es posible llevar a cabo la lectura de los subtítulos y desenvolverse de manera óptima en el juego sin dividir la atención. Aunado a esta dificultad, los videojuegos son una muestra de material audiovisual donde además de prestar atención a la imagen, se debe seguir instrucciones que pueden aparecer en forma de iconos o más imágenes. Insertar texto sobre la pantalla reduce la visibilidad con la que el jugador cuenta y podría interferir con las instrucciones en forma de imagen. Es por esto que se deben explotar al máximo las técnicas de reducción de textos antes mencionadas.

Para la subtitulación de videojuegos se recomienda utilizar la condensación, la omisión y la reducción de textos sobremanera en las escenas donde el jugador preste poca atención a los subtítulos. Si bien estas técnicas son comunes en otros materiales audiovisuales, es necesario que éstas se exploten al máximo en los videojuegos, pues los jugadores no terminan de leer los subtítulos porque éstos son demasiado largos y por la concentración que el juego implica.

En cuanto a qué se puede condensar u omitir, existen elementos cuya omisión permite una mejor lectura y no afecta la comprensión. Los autores que han hecho estudios de subtitulación recomiendan omitir o condensar lo siguiente:

- Pleonasmos
- Redundancias
- Titubeos
- Interjecciones
- Onomatopeyas
- Coletillas
- Expresiones enfáticas innecesarias que queden claras en pantalla (aunque aquí se debe considerar que muchas veces el

traductor/subtitulador no cuenta con el material audiovisual y debe trabajar solamente con los diálogos)

- Nombres de cosas y personas sobrentendidos u objetos sobreentendidos en pantalla.
- Perífrasis verbales
- Frases que carecen de sentido semántico (*you know, well, as I say, thanks, please, yes, no, ok, etc.*)

#### **4.3.6 Posición en pantalla**

Existen imágenes que son comunes de encontrar en un videojuego, pero que son muy raras en otros materiales. Los mapas del objetivo al que se debe llegar, la munición y el tipo de rama con la que se cuenta, alguna instrucción sobre qué botones presionar y qué hacer con los movimientos del cuerpo (en el caso de juegos con sensor de movimiento) y el puntaje obtenido son sólo algunos ejemplos. Estos elementos poder impedir que los subtítulos se coloquen en la misma posición que en la pantalla grande y la televisión, por eso se debe tomar como guía la posición de los subtítulos de otros tipos de material audiovisual, esto es, en la parte inferior de la pantalla.

De igual manera, y sólo cuando sea necesario, se debe optar por cambiar la posición del subtítulo en caso de que la imagen impida la lectura; la opción de cambio también debe ser la misma que en las películas o en las series de televisión, es decir, en la parte superior de la pantalla en un lugar cercano a estos pero que no impida la lectura de los subtítulos ni la visión de la imagen. En caso de que exista una sobrecarga de material, como las instrucciones que se observan en la imagen 3.1, y no sea posible que los subtítulos no interfieran con las imágenes, se recomienda condensar el subtítulo lo más posible para ocupar menos espacio y tiempo de lectura.

### **4.3.7 ¿Cuadros de texto o subtítulos?**

Es inevitable que existan cuadros de texto en los videojuegos, pues en ellos se muestra parte de la historia o instrucciones que el jugador debe seguir para progresar en el juego. También es poco probable que no interfieran con los subtítulos, pues en el desarrollo del juego no se planea incluir subtítulos, pero sí incluir instrucciones y descripciones propias del videojuego. Como se mencionó anteriormente, lo que sucedía con estos cuadros era que se insertaban del mismo modo en el que aparecían en el original, solo que con el texto traducido. Dicha práctica debe continuar, pues así lo crearon los desarrolladores del juego. No se debe intentar tratarlos como subtítulos porque no lo son.

Además, en los casos en los que los cuadros y los subtítulos coincidan, de deberá reducir la cantidad de texto en los subtítulos, pues el jugador presta más atención a las instrucciones y a la historia que a los diálogos de los personajes.

### **4.3.8 Tiempo en pantalla**

Para este apartado se puede tomar en cuenta la velocidad de lectura de los espectadores mencionadas por, Karamitroglu (1998), Duro (2001), Schwarz (2002) y Castro (2004), de acuerdo a la cual, los subtítulos que contengan una sola palabra pueden permanecer en pantalla por un tiempo mínimo de un segundo y medio, mientras que los que están cargados de texto deberán contar con seis segundos para una lectura adecuada.

Éstas son las pautas que se recomienda seguir de acuerdo con lo observado en los datos recopilados en la investigación. Con ellos se cumple el propósito que se planteó al iniciarla y en ellos se incluyen las variantes mencionada en la metodología.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los instrumentos utilizados en este proyecto arrojaron datos que difieren entre sí y, en algunos casos, se contradicen. Hay que recordar que el primer instrumento se aplicó vía internet, es decir, no hubo contacto directo con los sujetos, mientras que para la aplicación del segundo se tuvo contacto con ellos en todo momento. La discrepancia entre la información obtenida de los dos métodos de recolección de datos no se toma como un obstáculo, al contrario, con ella se pueden establecer mejores conclusiones que apoyan la creación de nuestro estándar.

Una de las observaciones principales al aplicar el segundo instrumento es que los jugadores interrumpían a menudo su lectura de los subtítulos y, en las palabras de algunos de ellos, esto se debe a que prefieren poner atención a la imagen en pantalla y no tanto a los subtítulos. En la aplicación del primer instrumento también se obtuvieron respuestas que respaldan que la interacción o la atención que se le pone al videojuego sí interfieren en la lectura de los subtítulos. Esto sugiere que los jugadores creen que ponen atención a los subtítulos de los videojuegos cuando en realidad su atención se centra en el desarrollo de juego y en el progreso que tienen en el mismo. Una posible explicación para la falta de atención al texto en pantalla es que en la mayoría de los videojuegos el jugador tiene la opción de jugar en (mínimo) tres niveles de dificultad y la historia en cada nivel es la misma, lo cual indica que se tiene oportunidad de poner más atención a los diálogos en los videojuegos en varias ocasiones.

El tamaño de fuente también es uno de los motivos principales por los que no se leen los subtítulos en este material audiovisual. En el primer instrumento se obtuvieron datos estadísticos que sustentan esta afirmación, mientras que en el segundo se observó la reacción de los jugadores al momento de leer los subtítulos. Los sujetos utilizaron frases para expresar que la fuente era muy pequeña para la lectura. Existen autores que han mencionado el tema del tamaño de la fuente, pero

no existe un consenso sobre cuál es el tamaño estándar o si se debe dar la opción de ajustar la fuente de acuerdo al tamaño de la pantalla en la que se juega.

A pesar de que en el primer instrumento más del 50% de los sujetos afirmó que no hay problema con los subtítulos largos en los videojuegos, en el segundo instrumento se muestra cómo los jugadores no terminaban de leer los subtítulos del videojuego *Gears of War* (el que presenta las líneas de texto con mayor número de caracteres). Lo mismo sucedió con los subtítulos de tres líneas del videojuego *Resident Evil 6*. Tal vez los sujetos que contestaron el primer instrumento sólo tienen la noción de que sí pueden leer todo el texto de un subtítulo en un videojuego, pero la práctica demostró algo diferente. Además, en los videos se puede observar una pequeña aceleración en la lectura de los sujetos para terminar de leer los subtítulos.

Una de las limitantes de este trabajo de obtención de grado fue la tecnología disponible para el análisis de los subtítulos. En el artículo publicado en 2012 de Mangiron se destaca que algo que podría ayudar a describir mejor la subtitulación de los videojuegos es el uso de tecnología de detección de movimiento ocular. Con ella se sabía realmente dónde está centrada la atención de los jugadores y cuánto tiempo dedican a la lectura de los subtítulos, en caso de leerlos. Sería interesante poder hacer uso de la tecnología antes mencionada en estudios posteriores de subtitulación de videojuegos.

Debido al corte traductológico de esta investigación, no se investigaron a fondo los aspectos más técnicos de la subtitulación, como el código que se utiliza en los videojuegos y por qué no se puede simplemente insertar los subtítulos sobre el video, como sucede en las películas y series de televisión. Estudios de este tipo ayudarían a mejorar la calidad de los subtítulos, pues si el traductor tiene conocimiento de esto, él podría participar en el desarrollo de videojuegos.

Como se mencionó en el capítulo uno, los videojuegos son, para muchas personas, la puerta de entrada a las nuevas tecnologías y una forma de mejorar el aprendizaje de una lengua extranjera. Los estudios que se han llevado a cabo en cuanto a la



relación entre los jugadores y el aprendizaje de idiomas indican que existe una relación positiva no solo entre los videojuegos y el aprendizaje de idiomas, sino también en áreas como la terapia física y el desarrollo de la inteligencia.

En la Facultad de Lenguas podrían llevarse a cabo estudios sobre la relación entre los videojuegos y el aprendizaje de lenguas y de cómo implementar de manera adecuada el uso de dicha tecnología al aprendizaje de lenguas. El Centro de Auto acceso cuenta con un amplio catálogo de películas y series de televisión a los que los estudiantes tienen acceso para la práctica de lengua, pero no cuenta con ninguna consola y mucho menos con actividades de videojuegos para la práctica de idiomas. ¿Por qué no? Después de todo, también es material audiovisual y se han hecho estudios que sustentan que sí hay una relación positiva entre los videojuegos y el aprendizaje de lenguas.

Al analizar los videos de los sujetos se observó un cambio en la velocidad de lectura de los subtítulos. Sería interesante realizar un estudio con un instrumento para medir de manera precisa si en verdad existe un aumento en la velocidad de lectura y tratar de cuantificarla, y si afecta a la comprensión del subtítulo.

En cuanto al aspecto social, se puede observar que es necesario prestar más atención a la distribución de este material y a los contenidos que se presentan en él. La violencia y la violencia de género son tan solo dos de los aspectos que requieren de una investigación más profunda. Los padres de familia deben estar al tanto de qué videojuegos juegan sus hijos y si son adecuados para la edad y el ambiente en el que se desarrollan. Dichas investigaciones se pueden llevar a cabo por otras disciplinas, aunque en el caso de violencia se pueden hacer estudios sobre el lenguaje que se utiliza en ellos y su impacto en los jugadores.

## CONCLUSIONES

La influencia de los videojuegos en la sociedad actual no puede pasar desapercibida. El hecho de que nuestro país sea el cuarto lugar en el consumo de este material y el primero en Latinoamérica a nivel mundial. Al realizar esta investigación puede darme cuenta de que este material ya no es sólo para niños, de hecho los adultos representan la mayor parte de este mercado y de que México es el primer lugar en Latinoamérica y el cuarto consumidor a nivel mundial. Estas posiciones se contradicen con respecto al doblaje y la subtitulación de videojuegos para Latinoamérica.

El estudio de la subtitulación y la traducción en los videojuegos parece ser simplista y carecer de importancia. Lo que la mayoría de la gente ignora es que algo parecido sucedió con el estudio de los mismos aspectos en el cine y la televisión. También parece tomarse como un material idéntico a las películas o la televisión; se desconoce la importancia de la velocidad de lectura, el color de la fuente, la interactividad, el número de caracteres y la duración de un subtítulo en los videojuegos.

Algunos de los aspectos estudiados parecen obvios al lector. Sí, no es lo mismo leer los subtítulos en una película que en un videojuego, tres líneas de texto son más difíciles de leer que dos y las letras pequeñas suponen una mayor dificultad en la lectura. Sin embargo, son pocos los autores que han incursionado en este campo y la atención que se le ha puesto a las recomendaciones que nos hacen es prácticamente inexistente. Un ejemplo de todos los problemas que existen en la subtitulación de videojuegos son todos los subtítulos de los videojuegos mencionados en esta investigación.

El problema de la subtitulación en videojuegos no sólo obedece a los aspectos técnicos del juego, sino del lenguaje mismo. Como se observó en el primer capítulo, en un principio, este material no tenía una historia narrada y, en los casos en los que si existía, se hacía a través de cuadros de diálogo. El avance de la tecnología de consolas hizo que se incluyeran cada vez historias con mejores argumentos y que requerían de diálogos más recurrentes. Los acertijos, los juegos de palabras y las instrucciones son elementos que requieren ser traducidos y, además, debe ser una traducción breve y que no interfiera con la imagen que ya cuenta con otras imágenes.

Entre los hallazgos sobresale el hecho de que algunas personas creen que el tema de este trabajo está más relacionado con cuestiones técnicas que de traducción. Los desarrolladores de videojuegos cuentan ya con un papel definido: la creación de un juego. Existen traductores que recomiendan que la inclusión de los subtítulos se tome en cuenta desde el desarrollo de videojuego, pero esto es algo que ni siquiera sucede con los subtítulos en un material que goza de una mayor popularidad: las películas y las series de televisión. Entonces el peso de una mejor forma de subtítular los juegos de video queda en manos de un traductor.

En cuanto a la preferencia entre doblaje y subtitulación, más del 50% de los jugadores encuestados prefieren los videojuegos en su modalidad subtitulada. Entre los argumentos principales para esta preferencia sobresale el hecho de que se utilicen como apoyo en el aprendizaje de lengua o en la práctica de ésta. También se argumentó que las voces originales son mejores, pues transmiten una emoción más real. Las personas que optan por la modalidad doblada lo hacen porque prefieren enfocarse en el juego y no en tener que leer. Muchos de los videojuegos actuales ofrecen paquetes de idioma descargables para instalar y siempre contar con ambas modalidades, aunque también existen juegos que solo están disponibles en una sola versión, lo cual ocasiona que los jugadores se molesten.

También se abordaron temas como la relación que existe entre los videojuegos y el desarrollo psicológico del hombre; la salud física; el aprendizaje de idiomas; el desarrollo de habilidades; la violencia en la sociedad y como instrumento de rehabilitación motriz, por mencionar algunos. La investigación también da un vistazo de estos temas a aquellas personas interesadas en este material y, sobre todo, recorre un poco del camino en su investigación.

Uno de los aspectos que más sorprendieron al investigar es que la mayoría de los sujetos cree poner atención a los subtítulos, pero al momento de pedirles que los lean, requieren más tiempo del que creyeron necesario para su lectura o simplemente los ignoran. Algunos jugadores declararon que lo anterior se debió a la concentración en el juego y la acción que presenta. También se observó que las personas confundieron algunas palabras y que se leyeron subtítulos incompletos, sobre todo cuando se trataba de tres líneas de texto.

También sorprende el tamaño de la fuente que se presenta en algunos juegos, pues de acuerdo con jugadores entrevistados, no es el adecuado para una lectura óptima. El argumento principal de los desarrolladores es que se pueden utilizar fuentes pequeñas porque las pantallas de alta definición permiten una mejor lectura, pero ignoran que no se pueden simplemente aumentar la cantidad de palabras en un subtítulo porque existe un promedio de lectura de palabras por segundo. Además, las fuentes pequeñas en los videojuegos no pueden utilizarse en pantallas portátiles como las de los celulares o tabletas, aparatos que en los últimos años han registrado mayores ganancias en videojuegos que consolas como Nintendo Wii U.

Algo que no debería sorprender es que los videojuegos ya no son sólo para hombres, pues el número de mujeres que se adentra en este espacio aumenta día a día. Tampoco son vistos como una pérdida absoluta de tiempo, ya que existen juegos que contribuyen al desarrollo de ciertas habilidades o aquellos cuya función no es la de educar, pero que se han adaptado para este fin y han producido buenos resultados. Este material audiovisual ya no es el material “malvado” que hace que

los niños se muestren sedentarios y antisociales, ni crean una barrera familiar que aleja a los padres de los hijos, pues los padres juegan con sus hijos, o al menos saben qué están jugando.

Los resultados que aquí se muestran contribuyen con los (pocos) estudios que existen en este campo; también es importante mencionar que aún se requieren investigaciones que prueben, contradigan o expandan el conocimiento que se generó en este proyecto. Los datos analizados y los estudios consultados sólo prueban algo: los videojuegos son parte de la vida diaria de millones de personas y es necesario investigar su influencia en la sociedad.

## REFERENCIAS

- ADESE (2010) Informe de resultados, ¿Cómo se proyecta el videojuego en el futuro? GfK Emer Ad Hoc Research, S.L.
- ANDERSON, C. (2004) An update on the effects of playing violent video games. *Journal of adolescence* 27 (2004) 113-122. Consultado el 27/03/13 [http://img4.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20131107123441/the-kings-hand/images/e/e9/AndersonUpdate113.pdf](http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20131107123441/the-kings-hand/images/e/e9/AndersonUpdate113.pdf)
- ANDERSON, C. y BUSHMAN, B. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- ARSLANYILMAZ, A. y PEDERSEN, S. (2010). Improving language production using subtitled similar task videos. *Language Teaching Research*, 14 (4), 377-395.
- AVILÉS, M. (2010) La traducción y el séptimo arte ¿subtitulación o doblaje en las películas extranjeras? Universidad Autónoma de Baja California. CITI 1 y CITI 6. ISBN 978-970-735-54-4
- BALAGUER, R. (2002) Videojuegos, internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio. *Revista KAIROS. Año 6 No 10, 2do. Semestre*. Consultado el 25/11/12 <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k10-06.htm> ISSN 1514-9331
- BALAGUER, R. (2007) ¿Por qué atrapan tanto los videojuegos? *Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA, Montevideo, 2007*
- BEGOÑA, G- (2007) Videojuegos y aprendizaje. España, Grao.
- BELLI, S. y LÓPEZ, C. (2008) Breve historia de los videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona. *Athenea Digital – núm. 12: 159-179*. Consultado el 19/11/13 <http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/viewArticle/120290..0>

- BORGES, F. (2007) El estudiante de entornos virtuales: una primera aproximación. *Digithum*. N.º 9. UOC. Consultado el 04/05/2012 <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.uoc.edu%2Fdigithum%2F9%2Fdt%2Fesp%2Fborges.pdf&ei=XDodU7DxN-LbyQGCo4CYDQ&usg=AFQjCNEqtoWft-yQuSSB7H0yP4inNeZrEw&sig2=AiJGls16Fbhgbw3iubGP9A&bvm=bv.62578216,d.aWc>
- BOTELLA, C. (2006). La naturalización del humor en la traducción audiovisual (TAV): ¿Traducción o adaptación? El caso de los doblajes gomaespuma: Ali G Indahouse. Universidad de Alicante. Consultado el 19/04/2013: <http://www.um.es/tonosdigital/znum12/secciones/Estudios%20E-Naturalizacion%20en%20TAV.htm> [accesado
- BOTELLA, C. (2007) *Aproximación al estudio del doblaje y la subtitulación desde la perspectiva prescriptivista y la descriptivista: la traducción audiovisual*. Consultado el 24/10/12: [http://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/tritonos\\_A\\_doblaje.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/tritonos_A_doblaje.htm)
- CAMBRIDGE ADVANCED LEARNER'S DICTIONARY & THESAURUS (2012) Definición de Videojuego. Consultado el 22/10/12 <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/video-game?q=video+game>
- CARRILLO, J. y HUALDE, A. (2006) Competitividad y escalamiento industrial en México: de la TV análoga a la digital”, en Comercio Exterior, vol. 56, núm. 7, julio, 2006, pp. 565-580
- CARRILLO, J. y MORILLA, A. (2010) Marketing Hero: Las herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC: España.
- CASTRO, X. (2003). La traducción de películas y audiovisuales. Consultado el 23/04/2013: <http://www.elcastellano.org/xcastro.html>
- DÁVILA, P. (2012) Historia de la computación. México. UNAM.
- DIAZ CINTAS, J. (2003) *Audiovisual Translation: Subtitling*. 2ª. Gran Bretaña: St. Jerome Publishing.
- DÍAZ MONTÓN, D. (2011) La traducción amateur de videojuegos al español. Trans. Núm. 15. 2011 Dossier 69-82

- DÍAZ, J. (2005) Nuevos retos y desarrollos en el mundo de la subtitulación. *Revista Puentes*. Roehampton University (Londres). (6) 13-20
- DICCIONARIO DE LA REAL ACADÉMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2012) Definición de Videojuego. Consultado el 22/10/12 <http://lema.rae.es/drae/?val=Videojuego>
- DÍEZ, E. (2004) Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. Universidad de León.
- DÍEZ, E. (2004B) La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia)
- ESA (2013) Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association.
- ESNALOA, G. (2004) Aprender a leer en el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. *Etic@Net*. Granada, España. Año II Número 3. Julio de 2004. ISSN: 1695-324X
- ESRB (2013) How Much Do You Know About Videogames? Videogame Industry Statistics. Disponible en internet: <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp> Consultado el 06/10/13
- ESTALLO, J. A. (1995). Los videojuegos: juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.
- EXTEBERRIA, F. (1998) Videojuegos y educación. *Comunicar 10, 1998. pp. 171-180 Universidad del País Vasco, San Sebastián*. Consultado el 08/10/12 <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCYQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.revistacomunicar.com%2Fverpdf.php%3Fnumero%3D10%26articulo%3D10-1998-26&ei=8CZQVMPcJeHZ8AG86oDQBA&usg=AFQjCNE6NSX2IGa915FE4YxRI6dhXdwO6Q&bvm=bv.78597519,d.b2U>
- EXTEBERRIA, F. (2008) Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9. No. 3*. Universidad de Salamanca. Consultado el 04/10/12. [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_etxeberr ia.pdf](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_etxeberr ia.pdf) ISSN: 1138-9737



- FERNANDEZ, P. *et al.* (2002) Investigación cuantitativa y cualitativa. Coruña, España.
- FLORES, G. (2012) Técnicas de reducción de textos aplicadas a la subtitulación de la película The Matriz Revolutions, la serie de televisión How I Met Your Mother y el videojuego para X Box 360 Resident Evil 5. Tesis de Licenciatura. Universidad Autónoma del Estado de México.
- GARCÍA, J. y PERANDONES, E. (2009) Videojuegos: mitos y leyendas urbanas sobre la cultura visual adolescente. III Congreso de Educación de las Artes Visuales. Consultado el 05/04/2013 [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fvideojuegoseducacionysalud.files.wordpress.com%2F2010%2F04%2Fvideojuegos\\_mitos\\_y\\_leyendas.pdf&ei=JDgdU5OoL-amygGfn4G4Ag&usg=AFQjCNFwDoxyKxm4p\\_qbb1eP9wuMdsWIsA&sig2=DKajNya3g46\\_NclSLL931w&bvm=bv.62578216,d.aWc](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fvideojuegoseducacionysalud.files.wordpress.com%2F2010%2F04%2Fvideojuegos_mitos_y_leyendas.pdf&ei=JDgdU5OoL-amygGfn4G4Ag&usg=AFQjCNFwDoxyKxm4p_qbb1eP9wuMdsWIsA&sig2=DKajNya3g46_NclSLL931w&bvm=bv.62578216,d.aWc)
- GARFIAS, J. (2010) La industria de los videojuegos a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. Vol.52 no.209. Consultado el 04/10/13 [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-19182010000200010&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-19182010000200010&script=sci_arttext&tlng=pt)
- GAYA, F. Programació de videojocs retro. Tesis de Maestría Universitat Politècnica de Catalunya. Consultado el 09/09/13 <http://hdl.handle.net/2099.1/10627>
- GETINO, D. *et al.* (2010) La tecnología de los videojuegos al servicio de la rehabilitación de pacientes en casa. Técnicas y herramientas (THAI), MUI-TIC. Universidad de Valladolid. Consultado el 17/06/2013 [http://www.gsic.uva.es/wikis/amartine/images/7/79/Dise%C3%B1o\\_informeGrupo4.pdf](http://www.gsic.uva.es/wikis/amartine/images/7/79/Dise%C3%B1o_informeGrupo4.pdf)
- GÓMEZ, M. (2011) *Arquitectura y metodología para el desarrollo de sistemas educativos basados en videojuegos*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- GOTTLIEB, H. (1998) *Subtitling – A New University Discipline*. Amsterdam: In Dollerup, C & Publishing Company.
- GROS, B. (Coord.) (2008) Videojuegos y aprendizaje. España. Grao.

- HE, M., *et al.* (2010). Screen-related sedentary behaviors: Children's and parents' attitudes, motivations, and practices. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 42(1), 17-25.
- INTECO. (2012) Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres. Consultado el 29/10/12 [http://www.inteco.es/docCenter/biblioteca/buscador\\_documentos/?dateFrom=&dateUntil=&allSearchField=El+54%25+de+los+padres+e+spa%C3%B1oles+juega+con+sus+hijos+a+videojuegos+y+los+considera+una+buena+actividad+para+compartir+el+tiempo+de+ocio&contentTypeID=&documentType=](http://www.inteco.es/docCenter/biblioteca/buscador_documentos/?dateFrom=&dateUntil=&allSearchField=El+54%25+de+los+padres+e+spa%C3%B1oles+juega+con+sus+hijos+a+videojuegos+y+los+considera+una+buena+actividad+para+compartir+el+tiempo+de+ocio&contentTypeID=&documentType=)
- JOHNSON, B. y ONWUEGBUZIE, J. (2004) Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher*, Vol. 33, No. 7 (Oct., 2004), pp. 14-26
- KARAMITROGLU, F. (1998) A Proposed Set Of Subtitling Standars in Europe. Consultado el 20/04/2013: <http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>
- LEVIS, D. (2003) Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro. *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España. Consultado el 29/11/12 [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos\\_Uned2003\\_VF.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos_Uned2003_VF.pdf)
- MAINER, B. (2007), Ciberjuego: usuarios adultos consumidores habituales de los videojuegos. *Revista de estudios literarios. Universidad complutense de Madrid*. Consultado el 13/10/12 <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero35/ciberadu.html>
- MANGIRON, C. (2012) Videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. *Trans. Num. 15 2011* Universidad Autónoma de Barcelona.
- MANGIRON, C. (2012b) Pautas para mejorar el subtitulado en videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona.
- MARCANO, B. (2006) Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.

- MATAMALA, A. y ORERO, P. (2012) Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing. *Peter Lang. International Academic Publishers*. ISBN 978-3-0343-0353-8
- MENDÉZ, R. (2012) Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia. Tesis Doctoral Inédita. Vigo: Universidad de Vigo.
- MICROSOFT (2012) Consultado el 09/10/2012 <http://www.xbox.com/es-ES/xbox-one/innovation>
- MICROSOFT. (2013) Xbox One Fact sheet. Features announced May 2013. Consultado el 10/02/14: [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CDIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fnews.xbox.com%2F~%2Fmedia%2FImages%2FMedia%2520Assets%2FPress%2520Kits%2FMay%252021%2520Press%2520Kit%2FNews%2FXbox%2520One\\_Fact%2520Sheet\\_5%252021\\_FINAL.pdf&ei=He0AU5fENcqQyAGt1oCADQ&usg=AFQjCNGrK5TmEIOe1CO8qi4yX-lqxjxJBQ&sig2=LDetXRRTyjKDmPQBgzGxGQ&bvm=bv.61535280,d.aWc](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CDIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fnews.xbox.com%2F~%2Fmedia%2FImages%2FMedia%2520Assets%2FPress%2520Kits%2FMay%252021%2520Press%2520Kit%2FNews%2FXbox%2520One_Fact%2520Sheet_5%252021_FINAL.pdf&ei=He0AU5fENcqQyAGt1oCADQ&usg=AFQjCNGrK5TmEIOe1CO8qi4yX-lqxjxJBQ&sig2=LDetXRRTyjKDmPQBgzGxGQ&bvm=bv.61535280,d.aWc)
- MONCADA, J. y CHACÓN, Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 2012, n<sup>o</sup> 21, pp. 43-49
- MORALES, P. (2013) Sobre las hipótesis direccionales y no direccionales. Universidad Pontificia Comillas, Madrid.
- MUÑOZ, P. (2007) Manual de traducción de videojuegos. El fascinante mundo del Romhacking. Sayans Traductions. Barcelona, España.
- NAVAS, M. (2007) Casual Games. *Jornadas de alumnos de informática sobre juegos: Matemática creativa e implementación de videojuegos*. Universidad de Malaga.
- NINTENDO. (2013) Datos técnicos de Wii U. Consultado el 16/02/2014: <http://www.nintendo.com/wiiu/es/features/tech-specs/>
- PAN European Game Information. Información sobre PEGI. Consultado el 25/10/12 <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

- PÉREZ, P. (2008) Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el código PEGI de regulación de los videojuegos y juegos on-line. Disponible en internet: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_perez\\_alonso.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_perez_alonso.pdf) Consultado el 29/10/13
- PÉREZ-CASTILLA, L. (coord.) (2012) *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Imserso: Catilla.
- REMAEL, A. (2008). Intralingual open subtitling in Flanders: Audiovisual translation, linguistic variation, and audience needs. Consultado el 13/04/2013 [http://www.jostrans.org/issue10/art\\_houwer.php](http://www.jostrans.org/issue10/art_houwer.php)
- SAUQUILLO, M. *et al.* (2008) El rol de género en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la traducción. Vol. 9 Noviembre 2008.
- SCHWARZ, B. (2002) Translation in a Confined Space—Film Sub-titling with special reference to Dennis Potter’s “Lipstick on Your Collar” Part 1. Consultado el 15/04/2013: <http://translationjournal.net/journal/22subtitles.htm>
- SEDEÑO, A. (2010) Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, vol. XVII, núm. 34, 2010, pp. 183-189. España
- SERÓN, M (2011) La traducción de videojuegos de contenido histórico o documentarse para traducir la historia. *TRANS. Revista de traductología*. 15. Madrid, 103-114
- SURDAY, Y. (2007) El análisis de información y las investigaciones cualitativa y cuantitativa. Escuela Nacional de Salud Pública, Cuba
- SZALANSNY, P. y GRUBKA, M. *A Few Words About Video Games and Foreign Language Acquisition*. University of Bielsko-Biala, Bielsko-Biala / Poland. Consultado el 25/09/2013 [http://www.v-langconference.eu/docs/V\\_Lang\\_International\\_Conference.pdf#page=158](http://www.v-langconference.eu/docs/V_Lang_International_Conference.pdf#page=158)
- SZARKOWSKA, A. (2005) *The Power Of Film Translation*. Consultado el 23/04/2013: <http://translationjournal.net/journal/32film.htm>
- TROCHIM, W. (2006). *The Research Methods Knowledge Base*, 2nd Edition. Atomic Dog Publishing, Cincinnati, OH.

- UHLMANN, E. y SWANSON, J. (2004) *Exposure to violent video games increases automatic Aggressiveness*. *Journal of Adolescence* 27 (2004) 41-52. Consultado el 10/05/2013 [http://www.lionlamb.org/research\\_articles/study%203.pdf](http://www.lionlamb.org/research_articles/study%203.pdf)
- UNAM (2012) Historia NIC-UNAM. Consultado el 07/10/2012 <http://www.nic.unam.mx/historia.html>
- URBINA, S. (2005) El rol de la figura femenina en los videojuegos. Universidad de las Islas Baleares.
- UUSKOSKI, O. (2011). Playing video games: a waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades. University of Helsinki. Consultado el 10/06/2013 <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/35037/playingv.pdf?sequence=1>
- VELA, J. (2011) La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *TRANS. Revista de traductología*. 15. Madrid.89-102

## FOROS Y BLOGS

- Aterm (18 de febrero de 2014) Re: doblaje en los videojuegos [Mensaje en un blog]. Recuperado de: [http://www.elotrolado.net/hilo\\_doblaje-en-videojuegos-1\\_1524106\\_s20](http://www.elotrolado.net/hilo_doblaje-en-videojuegos-1_1524106_s20)
- Fenixwave (19 de febrero de 2014) Re: QUEJA: La falta de traducción en los videojuegos [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://blogs.gamefilia.com/fenixwave/04-04-2013/52575/quejala-falta-de-traduccion-de-los-videojuegos>
- Juanramonh (18 de febrero de 2014) Re: Doblados o subtítulados? [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://www.todojuegos.com/foros/doblados-o-subtitulados-t44669-15.html>
- Lokonix (20 de febrero de 2014) Re: ¿Videojuegos en español o en versión original? [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://nivel22.com/%C2%BFvideojuegos-en-espanol-o-version-original/>
- Xikipeke (18 de febrero de 2014) Re: Los peores subtítulos en los videojuegos [Mensaje en un blog]. Recuperado de

<http://www.somosxbox.com/foros/81814-post-oficial-peores-subtitulos-videojuegos.html>

# ANEXOS

## ANEXO A PRIMER INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Disponible en la liga:

[https://docs.google.com/forms/d/1N\\_1lluTkvSe4yvZ3kkmrPW7w3L5LJlhQ0ScpRTE8obo/viewform?usp=send\\_form#start=openform](https://docs.google.com/forms/d/1N_1lluTkvSe4yvZ3kkmrPW7w3L5LJlhQ0ScpRTE8obo/viewform?usp=send_form#start=openform)

Subtitulación de videojuegos

Selecciona sólo una opción de acuerdo con tu experiencia con los subtítulos de los videojuegos.

Cuando juegos pongo poca atención a los subtítulos. \*

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los tamaños de fuente pequeños son difíciles de leer en un subtítulo.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

No me gustan los videojuegos doblados.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los subtítulos tienen que transmitir todo lo que el actor en pantalla dice.



- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Es difícil leer los subtítulos que no se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

El tiempo de duración del subtítulo en los videojuegos es el adecuado para la lectura.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los videojuegos tienen una forma de subtitulación diferente de otros materiales audiovisuales.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Puedo leer los subtítulos de los videojuegos en pantalla.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Necesito más tiempo para leer los subtítulos de los videojuegos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Prefiero los videojuegos subtitulados.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Es difícil leer subtítulos que están sobre los nombres de los actores en la pantalla.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

La subtitulación para videojuegos es igual a la de las películas o series de televisión.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

El tamaño de la letra es importante para mí como espectador.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

No me gustan los videojuegos subtitulados.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Tengo problemas para leer los subtítulos de los videojuegos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Es incómodo leer subtítulos sobre los créditos de los videojuegos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente de acuerdo

Mi concentración en algunas partes del videojuego interfiere en mi lectura de subtítulos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

El color de fuente blanco impide que lea algunos subtítulos en pantalla.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Mi atención se enfoca en la acción del juego, no en los subtítulos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

La longitud de los subtítulos en los videojuegos es la adecuada.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Algunas de las frases del diálogo son innecesarias en los subtítulos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Existe poca necesidad de subtitulación en los videojuegos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los subtítulos en los videojuegos son innecesarios.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Prefiero los videojuegos doblados.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los colores de las imágenes no influyen en mi lectura de subtítulos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Puedo leer los subtítulos aun cuando la escena del videojuego requiere mi atención.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Existen subtítulos demasiado largos en los videojuegos.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los subtítulos en la parte superior de la pantalla son difíciles de leer.

- Completamente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Never submit passwords through Google Forms.

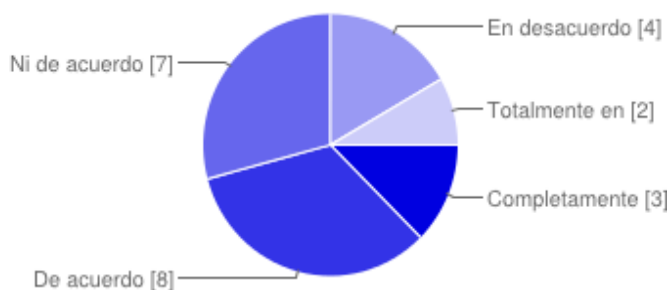
Powered by  Google Drive

This content is neither created nor endorsed by Google.

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

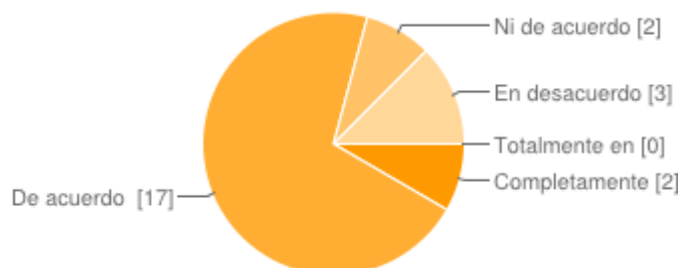
## ANEXO B GRÁFICAS DE RESULTADOS DEL INSTRUMENTO UNO

### 1. Cuando juegos ponga poca atención a los subtítulos.



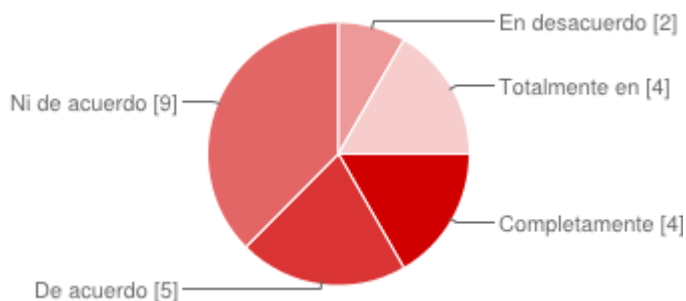
Completamente de acuerdo	3	13%
De acuerdo	8	33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	29%
En desacuerdo	4	17%
Totalmente en desacuerdo	2	8%

### 2. Los tamaños de fuente pequeños son difíciles de leer en un subtítulo.



Completamente de acuerdo	2	8%
De acuerdo	17	71%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	3	13%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

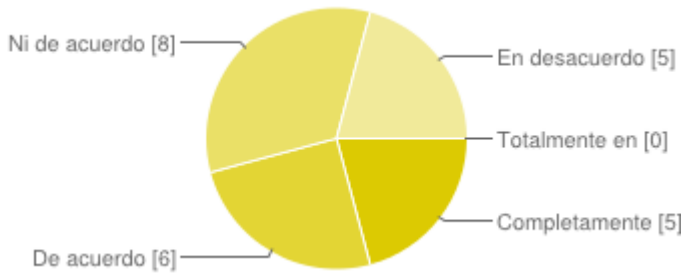
### 3. No me gustan los videojuegos doblados.



Completamente de acuerdo	4	17%
De acuerdo	5	21%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	38%
En desacuerdo	2	8%
Totalmente en desacuerdo	4	17%

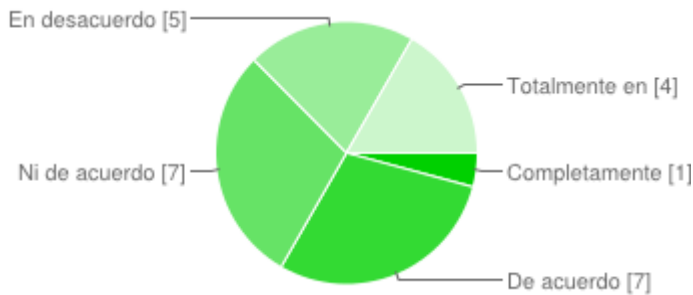


**4. Los subtítulos tienen que transmitir todo lo que el actor en pantalla dice.**



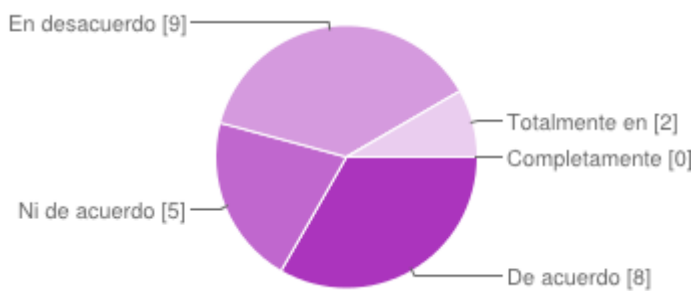
Completamente de acuerdo	5 21%
De acuerdo	6 25%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8 33%
En desacuerdo	5 21%
Totalmente en desacuerdo	0 0%

**5. Es difícil leer los subtítulos que no se encuentran en la parte inferior de la pantalla.**



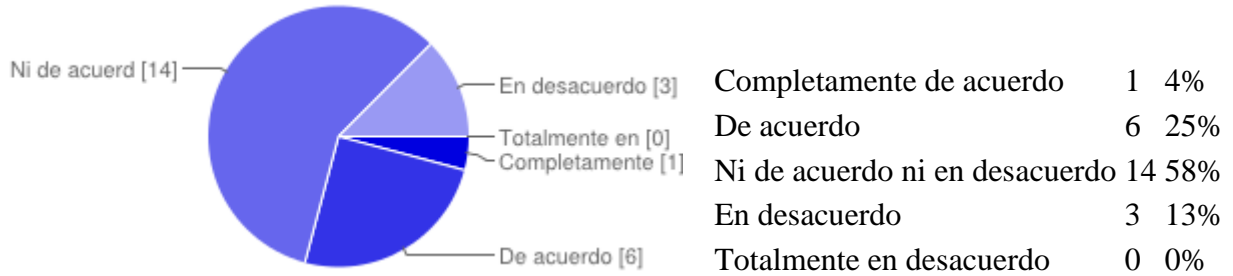
Completamente de acuerdo	1 4%
De acuerdo	7 29%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7 29%
En desacuerdo	5 21%
Totalmente en desacuerdo	4 17%

**6. El tiempo de duración del subtítulo en los videojuegos es el adecuado para la lectura.**

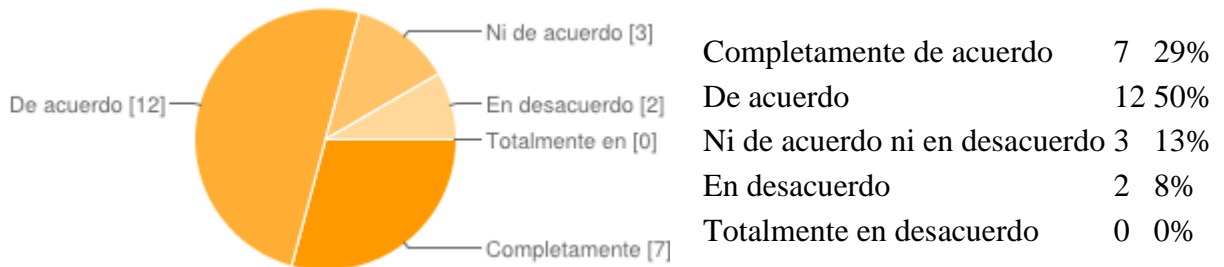


Completamente de acuerdo	0 0%
De acuerdo	8 33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5 21%
En desacuerdo	9 38%
Totalmente en desacuerdo	2 8%

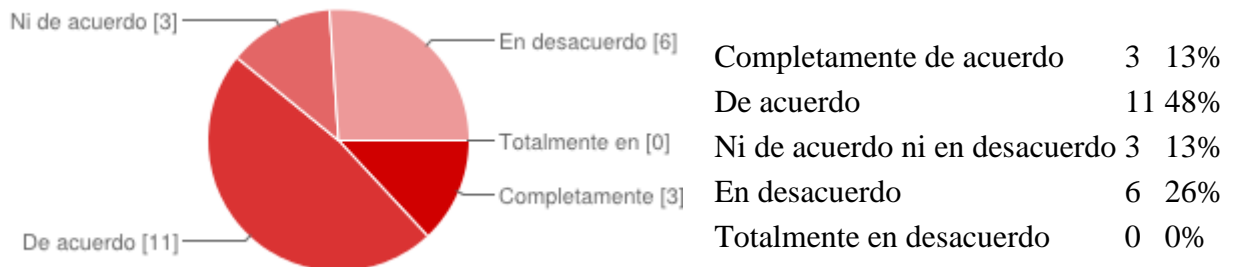
**7. Los videojuegos tienen una forma de subtitración diferente de otros materiales audiovisuales.**



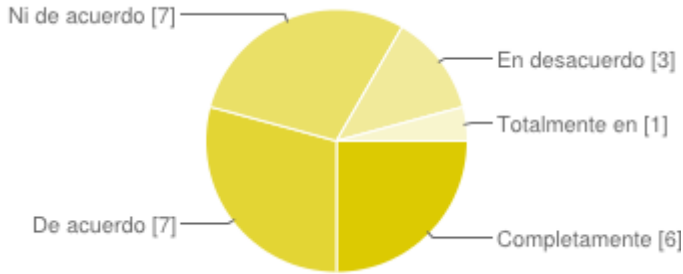
**8. Pudo leer los subtítulos de los videojuegos en pantalla.**



**9. Necesito más tiempo para leer los subtítulos de los videojuegos.**

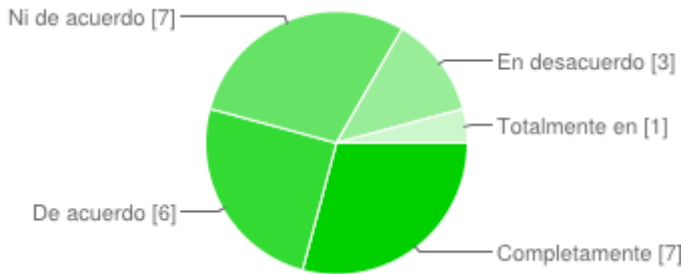


**10. Prefiero los videojuegos subtitulados.**



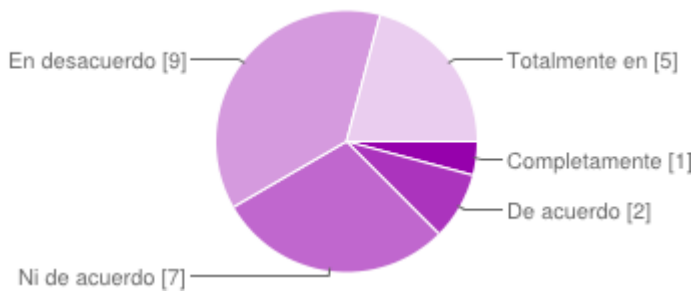
Completamente de acuerdo	6 25%
De acuerdo	7 29%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7 29%
En desacuerdo	3 13%
Totalmente en desacuerdo	1 4%

**11. Es difícil leer subtítulos que están sobre los nombres de los actores en la pantalla.**



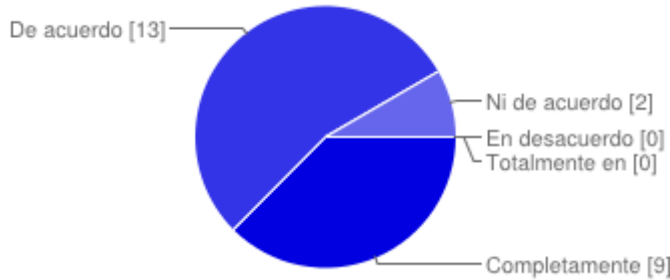
Completamente de acuerdo	7 29%
De acuerdo	6 25%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7 29%
En desacuerdo	3 13%
Totalmente en desacuerdo	1 4%

**12. La subtitulación para videojuegos es igual a la de las películas o series de televisión.**



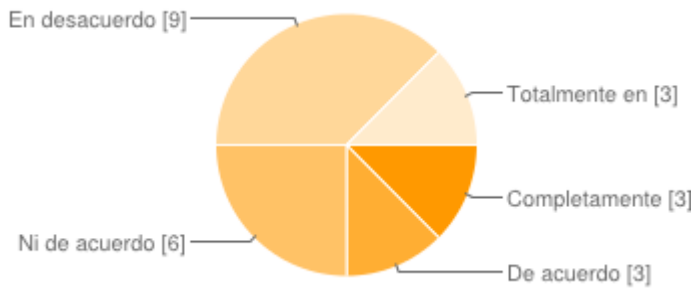
Completamente de acuerdo	1 4%
De acuerdo	2 8%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7 29%
En desacuerdo	9 38%
Totalmente en desacuerdo	5 21%

**13.El tamaño de la letra es importante para mí como espectador.**



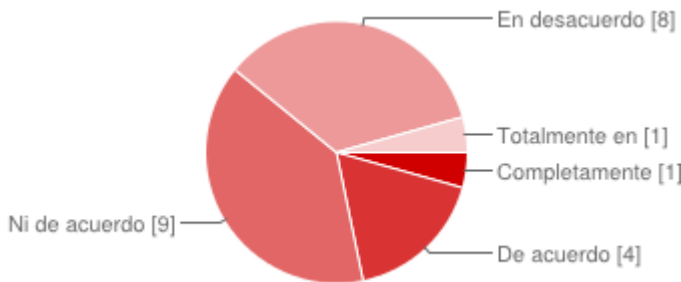
Completamente de acuerdo	9	38%
De acuerdo	13	54%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**14.No me gustan los videojuegos subtítulos.**



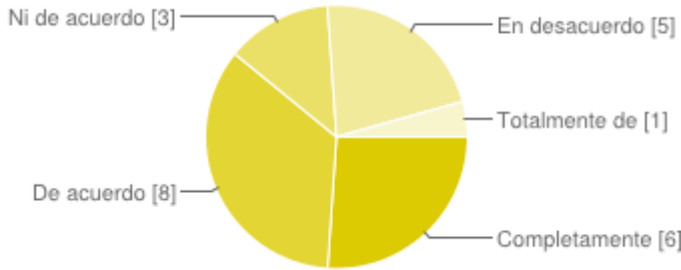
Completamente de acuerdo	3	13%
De acuerdo	3	13%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	25%
En desacuerdo	9	38%
Totalmente en desacuerdo	3	13%

**15.Tengo problemas para leer los subtítulos de los videojuegos.**



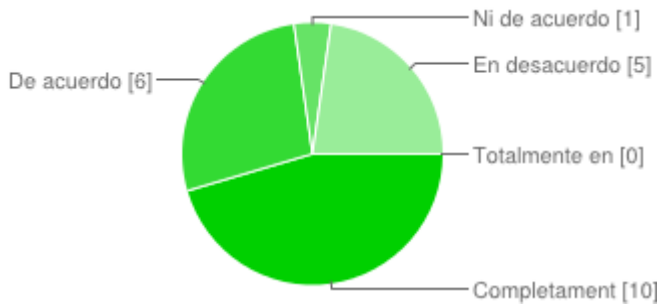
Completamente de acuerdo	1	4%
De acuerdo	4	17%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	39%
En desacuerdo	8	35%
Totalmente en desacuerdo	1	4%

**16. Es incómodo leer subtítulos sobre los créditos de los videojuegos.**



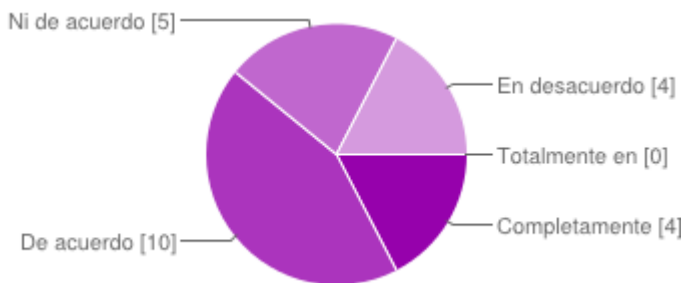
Completamente de acuerdo	6	26%
De acuerdo	8	35%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	13%
En desacuerdo	5	22%
Totalmente de acuerdo	1	4%

**17. Mi concentración en algunas partes del videojuego interfiere en mi lectura de subtítulos.**



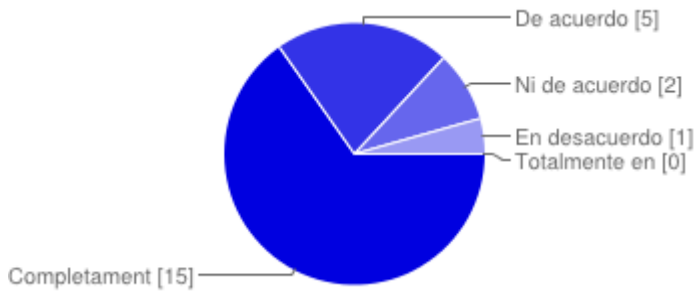
Completamente de acuerdo	10	45%
De acuerdo	6	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5%
En desacuerdo	5	23%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**18. El color de fuente blanco impide que lea algunos subtítulos en pantalla.**



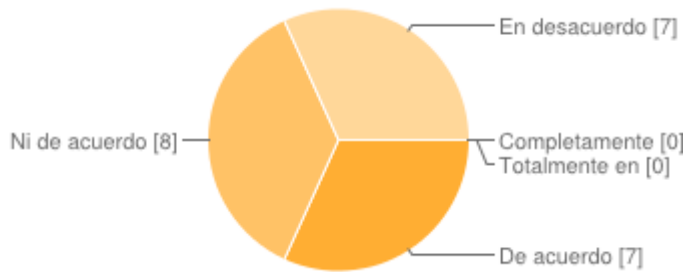
Completamente de acuerdo	4	17%
De acuerdo	10	43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	22%
En desacuerdo	4	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**19. Mi atención se enfoca en la acción del juego, no en los subtítulos.**



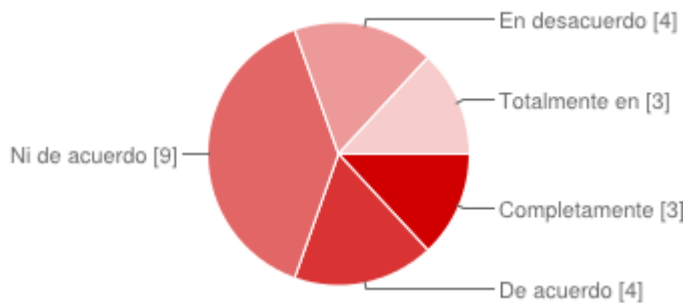
Completament de acuerdo	15	65%
De acuerdo	5	22%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	9%
En desacuerdo	1	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**20. La longitud de los subtítulos en los videojuegos es la adecuada.**



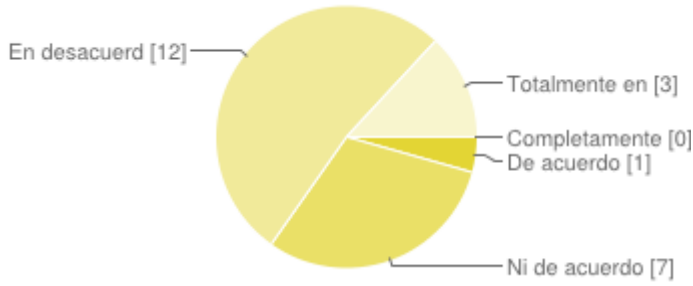
Completament de acuerdo	0	0%
De acuerdo	7	32%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	36%
En desacuerdo	7	32%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**21. Algunas de las frases del diálogo son innecesarias en los subtítulos.**



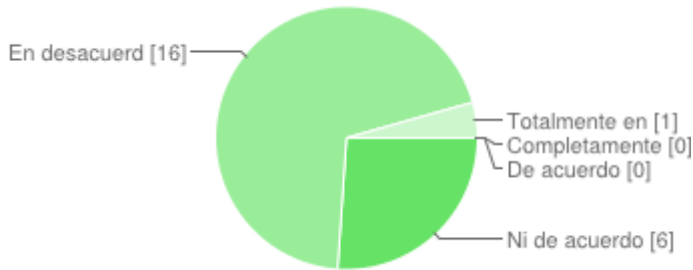
Completament de acuerdo	3	13%
De acuerdo	4	17%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	39%
En desacuerdo	4	17%
Totalmente en desacuerdo	3	13%

**22.Existe poca necesidad de subtítulos en los videojuegos.**



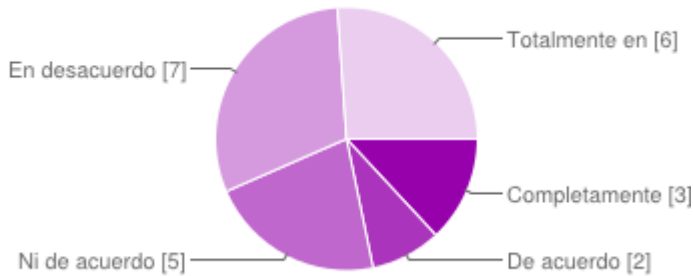
Completamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	30%
En desacuerdo	12	52%
Totalmente en desacuerdo	3	13%

**23.Los subtítulos en los videojuegos son innecesarios.**



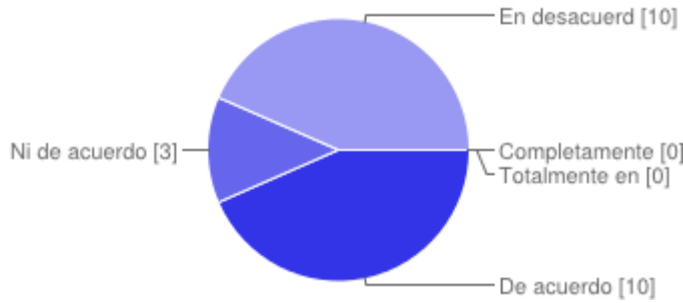
Completamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	26%
En desacuerdo	16	70%
Totalmente en desacuerdo	1	4%

**24.Prefiero los videojuegos doblados.**



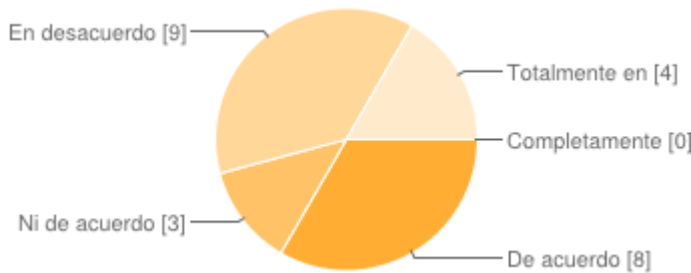
Completamente de acuerdo	3	13%
De acuerdo	2	9%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	22%
En desacuerdo	7	30%
Totalmente en desacuerdo	6	26%

**25.Los colores de las imágenes no influyen en mi lectura de subtítulos.**



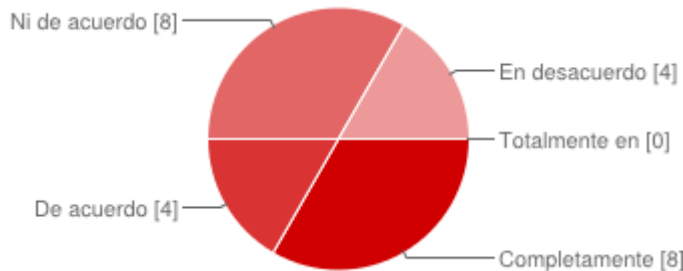
Completamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	10	43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	13%
En desacuerdo	10	43%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

**26.Puedo leer los subtítulos aún cuando la escena del videojuego requiere mi atención.**



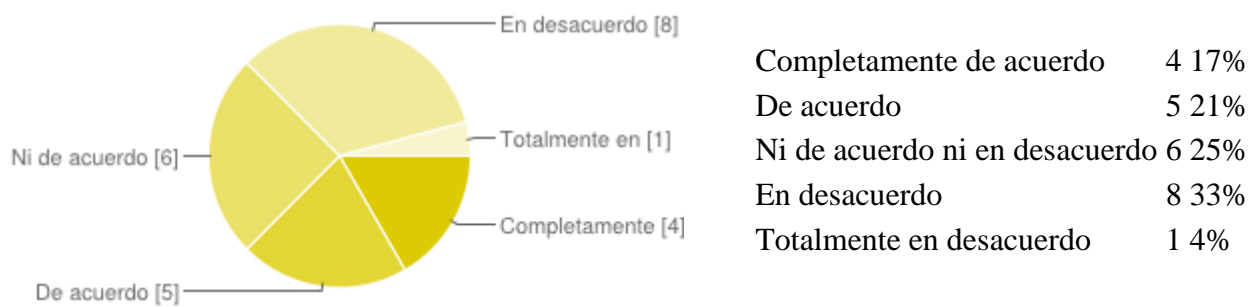
Completamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	8	33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	13%
En desacuerdo	9	38%
Totalmente en desacuerdo	4	17%

**27.Existen subtítulos demasiado largos en los videojuegos.**



Completamente de acuerdo	8	33%
De acuerdo	4	17%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	33%
En desacuerdo	4	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%



**28. Los subtítulos en la parte superior de la pantalla son difíciles de leer.**

**ANEXO C  
PRIMER INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS  
(PREVIO)**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO  
FACULTAD DE LENGUAS  
MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA APLICADA  
SUBTITULACIÓN DE VIDEOJUEGOS



**Instrucciones:** Selecciona sólo una de las opciones de acuerdo con tu experiencia con los subtítulos de videojuegos.

- |                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Completamente de acuerdo 😊😊      | 4. En desacuerdo ☹             |
| 2. De acuerdo 😊                     | 5. Totalmente en desacuerdo ☹☹ |
| 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 😐 |                                |

		1 😊😊	2 😊	3 😐	4 ☹	5 ☹☹
1	Cuando juegos pongo poca atención a los subtítulos.					
2	Los tamaños de fuente pequeños son difíciles de leer en un subtítulo.					
3	No me gustan los videojuegos doblados.					
4	Los subtítulos tienen que transmitir todo lo que el actor en pantalla dice.					
5	Es difícil leer los subtítulos que no se encuentran en la parte inferior de la pantalla.					
6	El tiempo de duración del subtítulo en los videojuegos es el adecuado para la lectura.					
7	Los videojuegos tienen una forma de subtitulación diferente de otros materiales audiovisuales.					
8	Pudo leer los subtítulos de los videojuegos en pantalla.					
9	Necesito más tiempo para leer los subtítulos de los videojuegos.					
10	Prefiero los videojuegos subtitulados.					
11	Es difícil leer subtítulos que están sobre los nombres de los actores en la pantalla.					
12	La subtitulación para videojuegos es igual a la de las películas o series de televisión.					

13	El tamaño de la letra es importante para mí como espectador.					
14	No me gustan los videojuegos subtitulados.					
15	Tengo problemas para leer los subtítulos de los videojuegos.					
		1 😊😊	2 😊	3 😐	4 😞	5 😞😞
16	Es incómodo leer subtítulos sobre los créditos de los videojuegos.					
17	Mi concentración en algunas partes del videojuego interfiere en mi lectura de subtítulos.					
18	El color de fuente blanco impide que lea algunos subtítulos en pantalla.					
19	Mi atención se enfoca en la acción del juego, no en los subtítulos.					
20	La longitud de los subtítulos en los videojuegos es la adecuada.					
21	Algunas de las frases del dialogo son innecesarias en los subtítulos.					
22	Existe poca necesidad de subtitulación en los videojuegos.					
23	Los subtítulos en los videojuegos son innecesarios.					
24	Prefiero los videojuegos doblados.					
25	Los colores de las imágenes no influyen en mi lectura de subtítulos.					
26	Puedo leer los subtítulos aun cuando la escena del videojuego requiere mi atención.					
27	Existen subtítulos demasiado largos en los videojuegos.					
28	Los subtítulos en la parte superior de la pantalla son difíciles de leer.					

**ANEXO D  
CUESTIONARIO DE GÉNERO Y VIDEOJUEGOS**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO  
FACULTAD DE LENGUAS  
MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA APLICADA



Instrucciones: contesta las preguntas de acuerdo a tu experiencia con los videojuegos. (Puedes seleccionar más de una opción)

1. ¿Juegas videojuegos?

Sí

No

2. ¿Por qué?

- Son divertidos
- Para distraerme
- Para competir con otras personas
- Para quitarme el estrés
- Por los gráficos
- Para relajarme
- Porque no tengo nada que hacer
- Para entrar en otra realidad
- Me gustan
- Para convivir con otras personas
- Para aprender cosas nuevas
- Son entretenidos

- Son una pérdida de tiempo
- No me gustan
- No me llaman la atención
- No tengo tiempo
- Son aburridos
- Porque tengo otras cosas que hacer
- Son una pérdida de dinero
- No se aprende nada nuevo
- Te aíslan de la sociedad
- No tengo una consola de juegos

Otro (especifique):

---



---

3. ¿Crees que los videojuegos son sólo para hombres?

Sí

No

4. ¿Por qué?

- Son rudos
- No hay juegos para mujeres
- Las mujeres son malas jugando
- Hay muchos temas sexuales

- Todos pueden jugarlos
- Es cuestión de gustos
- Hay mujeres que también juegan
- Son diversión para cualquier persona
- También hay juegos para mujeres

Otro (especifique):

---



---



---

5. ¿Crees que los videojuegos son sexistas?

Sí

No

6. ¿Por qué?

- La mujer siempre es rescatada
- No hay mujeres protagonistas
- Hay juegos en el que se maltrata a la mujer
- El hombre siempre es protagonista
- Se muestran mujeres con cuerpos perfectos
- Se muestran hombres con cuerpos perfectos
- Se burlan de las personas homosexuales

- Depende del tipo de juego
- Van dirigidos a ambos géneros
- Hay mujeres heroínas
- No se muestran estereotipos de género
- Hay igualdad de género en ellos.

Otro (especifique):

---



---



---

7. ¿Crees que los videojuegos muestran estereotipos de hombres y mujeres?

Sí

No

8. ¿Por qué?

- Por el comportamiento del personaje
- Por el vestuario de los personajes
- El héroe principal siempre es fornido
- Se burlan de varias nacionalidades
- Se burlan de diferentes razas
- La heroína siempre tiene una figura perfecta
- Los personajes son siempre guapos/bonitas

- Es sólo un juego
- Es una realidad ficticia (no real).
- Las razas son vistas con igualdad
- Muestran la realidad como es
- Los personajes son de compleción variada

**¡Muchas gracias por tu apoyo**

**Nota:** En la transcripción de algunos comentarios hechos por los sujetos se utiliza la sigla *sic* para aclarar que los errores ortográficos que ahí aparecen fueron hechos por los sujetos y no por el autor.