



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**La interpretación en el mercado del videojuego:
Una aproximación cualitativa**

Autora: Cristina Martínez Patón

Directora: Dolores Costa Gálvez

26 / 05 / 2022

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe

Máster Universitario en Interpretación de Conferencias

1.	Introducción.....	5
2.	Metodología.....	6
3.	Marco teórico.....	9
	3.1. El mercado del videojuego en Europa y España	9
	3.2. El léxico del videojuego.....	12
	3.3. La variedad discursiva del videojuego.....	15
	3.4. Consideraciones del proceso interpretativo.....	17
4.	Construcción de las hipótesis y las preguntas pertinentes	21
5.	Resultados	22
	5.1. Sobre la demanda de servicios de interpretación especializados	22
	5.2. Sobre la posible falta de intérpretes especializados para cubrir la demanda	24
	5.3. El problema de la calidad de las interpretaciones.....	25
	5.4. Sobre la contratación de intérpretes.....	27
	5.5. Las características del lenguaje de videojuegos y su posible especialización	28
	5.6. ¿Cómo especializarse?	30
	5.7. Sobre la exigencia del público <i>gamer</i>	32
	5.8. Sobre las necesidades particulares de la comunicación	35
	5.9. Sobre la modalidad de interpretación	36
6.	Conclusiones.....	38
7.	Referencias bibliográficas	40
8.	Anexos.....	42
	8.1. Entrevista A.....	42
	8.2. Entrevista B	47
	8.3. Entrevista C.....	52
	8.4. Entrevista D.....	55
	8.5. Entrevista E	60

Índice de figuras y tablas

<i>Figura 1</i>	8
<i>Figura 2</i>	12
<i>Tabla 1. Facturación del sector de videojuegos en España desde 2013 (en €).</i>	10
<i>Tabla 2. Facturación del sector del videojuego por país en dólares estadounidenses.</i>	11
<i>Tabla 3. Número de asistentes en 2019.</i>	11
<i>Tabla 4. Neologismos en el videojuego, por tipo.</i>	14

1. Introducción

El sector del videojuego se ha convertido a lo largo de los últimos años en uno de los sectores culturales más importantes a escala mundial. Aunque podemos reconocer los gigantes de este sector en Estados Unidos y en Japón, en España también es de una importancia significativa. En 2016, la industria del videojuego representó un 0,11 % del PIB total (Llorente & Cuenca, 2018). Este volumen de negocios no ha pasado desapercibido; Nadia Calviño, Ministra de Asuntos Económicos y Administración Digital, reconoce su importancia al decir que «con casi 16 millones de videojugadores en el país, de los cuales el 46% son mujeres, España se encuentra en el *top 10* mundial por tamaño de mercado».

Según el Anuario de la Asociación Española de Videojuegos (2020), se facturaron 1747 millones de euros en 2020, una cifra especialmente significativa al representar un crecimiento respecto al año anterior, una verdadera anomalía entre las industrias culturales durante la crisis de la pandemia COVID-19. Otras cifras que merece la pena resaltar son la de las 15,9 millones de personas que juegan a videojuegos en España y los 3400 empleos (9000 directos y 23000 indirectos) que genera la industria.

Debido al alto nivel de actividad económica y la interconectividad internacional de la industria no cabe duda de que los servicios lingüísticos también deben formar parte de ella. Ya se ha escrito bastante de la situación de la localización o traducción escrita del videojuego (Méndez & Calvo-Ferrer, 2017), pero nos hallamos ante una falta de bibliografía sobre la situación de la interpretación en este sector.

Por lo tanto, en este trabajo se pretende enmendar esta situación y, con ello, responder a varias preguntas. La pregunta principal que se planteará en las siguientes páginas es si existe una especial demanda para el servicio de intérpretes en el sector de videojuegos y, en caso afirmativo, qué características especiales deben tener estos servicios. Aunque la muestra entrevistada es demasiado reducida como para extraer respuestas representativas, esperamos que incite a un mayor interés y estudio por estas cuestiones.

La industria del videojuego, además, es una industria muy ligada al desarrollo tecnológico y, por ende, en constante evolución y transformación. En el marco teórico se discutirán las características lingüísticas particulares que se derivan en esta situación y cómo se puede aplicar a la tarea interpretativa. Este es otro factor que influye en la decisión de tratar el sector del videojuego como

un sector único, con unas características (innovación, tecnología, impacto cultural...) particularmente interesantes.

Finalmente, veremos qué conclusiones podemos extraer de las entrevistas, con particular atención al intérprete interesado por este sector. Los entrevistados podrán aportar respuestas de gran importancia práctica, como su proceso de especialización o su experiencia profesional (qué tipo de eventos y en qué modalidad). Esperamos que, además de despertar curiosidad para futuras investigaciones de este tema, este estudio también sea interesante para el intérprete profesional.

2. Metodología

La primera fase del trabajo consistió en la entrevista a dos intérpretes con amplia experiencia en este ámbito y autodefinidos como fans de los videojuegos. A partir de estas conversaciones desarrollé la hipótesis de que hay una falta de intérpretes cualificados en el sector de los videojuegos, que busqué confirmar durante este trabajo. Mi experiencia como estudiante de localización de videojuegos también contribuyó a la formación de estas preguntas, referidas al solapamiento de estos sectores, el de videojuegos y el de la interpretación.

Este trabajo es un estudio de índole cualitativa. Las preguntas planteadas se respondieron a través de entrevistas semiestructuradas con profesionales del sector. Debido a las circunstancias del momento, se llevaron a cabo por Zoom, con la excepción del intérprete japonés-español, al que se le enviaron las preguntas redactadas y nos remitió una grabación contestándolas; se tuvo que hacer de esta forma a causa de la apretada agenda del intérprete.

Se entrevistaron a dos intérpretes de inglés-español, un intérprete de japonés-español, una periodista especializada en videojuegos y un director de juegos altamente implicado en uno de los eventos de videojuegos más importantes de España, GameLab. Este estudio, por limitaciones materiales, no aspira a ser representativo, sino una primera aproximación a un asunto del que hay una falta importante de bibliografía. Ninguna de las cuestiones se tratará con excesiva profundidad, sino que servirán de indicación para futuras investigaciones, así como una posible guía para profesionales interesados en este sector que se beneficiarán de escuchar la opinión de profesionales cualificados.

Los intérpretes fueron seleccionados por su previa experiencia; los dos intérpretes del inglés trabajaron y trabajan con grandes gigantes de la industria como Sony y Nintendo; en el caso del intérprete de japonés, aunque su trabajo en este campo fue más limitado, también pudo aportar su experiencia interpretando para Bandai Namco. La opinión de gente que trabaja para la prensa

especializada o los eventos también fue de gran interés, al considerarlos en este trabajo como dos de los principales de vehículos de comunicación sobre videojuegos.

Las conferencias internacionales de más renombre, conocidas como E3 (Electronic Entertainment Expo), reúnen las miradas de un gran número de fans que esperan poder ver las novedades de sus compañías favoritas. En 2021, la conferencia online de Nintendo contó con 3,1 millones de espectadores, y eso es solo si contamos los números de la retransmisión oficial, que es, a la fuerza, más baja de la realidad, pues muchos fanáticos prefieren ver la retransmisión en diferido en el canal de Twitch de su *streamer* favorito.

No solo son relevantes para fans y grandes empresas, sino que son una gran forma para que los estudios independientes se dan a conocer. El estudio independiente Patrones y Escondites declara en el Anuario de AEVI que «ferias habían sido hasta ahora una gran herramienta para dar conocer y probar nuestro juego, pero sobre todo para hacer contactos dentro del sector», lamentando las dificultades para llevarlas a cabo durante la pandemia.

Además, estos eventos cuentan con gran presencia internacional, como se discutirá más adelante, por lo que la presencia de intérpretes en los mismos es muy común. En consecuencia, consideramos pertinente contactar a las diferentes ferias españolas que cuentan con servicios de interpretación. Una de las personas entrevistadas, por lo tanto, y que nos pudo aportar su perspectiva como cliente, fue alguien implicado con uno de los eventos de videojuegos más importantes de España. Aunque nos habría gustado poder contar con más información de los otros eventos, no se recibió respuesta o la respuesta fue negativa. El otro gran evento con el que pudimos contactar, Gamepolis, afirmó no contar con servicios de interpretación.

Otro de los pilares de la comunicación sobre videojuegos es la propia prensa especializada al respecto. Desde revistas en papel como HobbyConsolas (ahora también disponible en formato digital) a páginas web como Eurogamer. La base de datos de la prensa española de videojuegos de Devuego nos muestra la siguiente estadística de la actividad de páginas web dedicadas a la prensa del videojuego. Como podemos ver, desde principios de los 2000 ha ido en aumento, lo que demuestra la importancia de este tipo de medios.

Webs / Blogs españoles de videojuegos en activo por año, en base a datos extraídos de DeVuego PR_ES

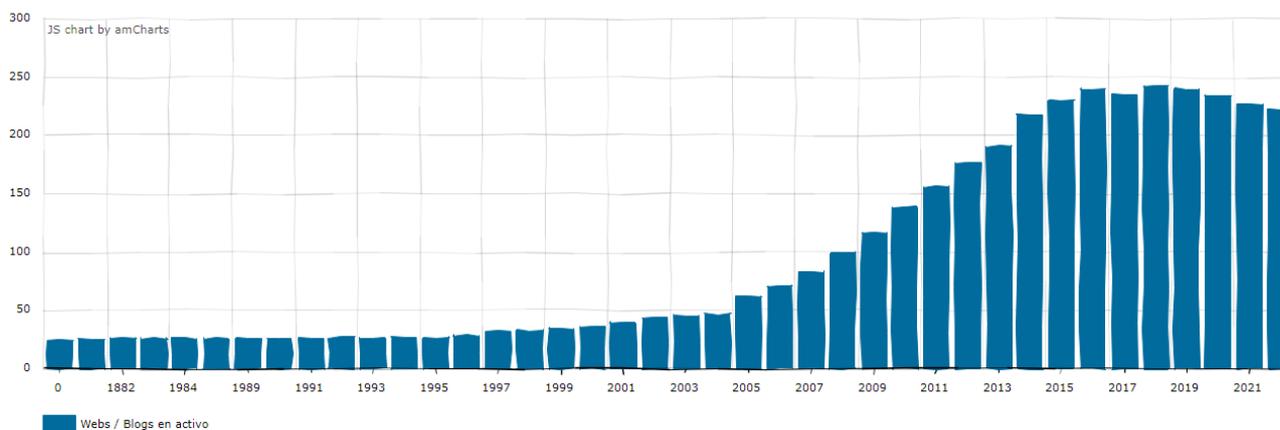


Figura 1 (DeVuego, s.f.)

En base a estos datos, se justifica la inclusión en este estudio de representantes de la prensa especializada y la organización de eventos especializados.

Una dificultad que se nos presentó durante la realización de este trabajo fue encontrar a los intérpretes que nos contestaran a las preguntas que nos planteamos, que por necesidad tenían que haber trabajado en este ámbito con anterioridad. Se intentó contactar con varias agencias, de las cuales recibimos respuestas negativas; no parecía haber nadie que trabajase con el sector de videojuegos desde agencia. Durante este proceso surgió la pregunta, que no formaba parte de las hipótesis iniciales, de por qué no se pudo encontrar a nadie que hubiese trabajado en este ámbito a través de agencias.

Tras la obtención de resultados, se contrastaron las respuestas de los entrevistados y se analizaron las posibles conclusiones que de ellas pudimos extraer.

3. Marco teórico

3.1. *El mercado del videojuego en Europa y España*

Antes de embarcarnos en los datos concretos sobre la realidad del mercado al que nos enfrentamos, es importante realizar un breve recorrido histórico para comprender al punto al que hemos llegado. La RAE define el videojuego como un «juego electrónico que se visualiza en una pantalla»; aunque limitada, para el objeto de este trabajo, podemos ceñirnos a esta definición.

El origen del videojuego, bajo esta definición, lo situamos en los años cincuenta. Los primeros videojuegos primitivos surgieron en el ámbito universitario, donde también se situaba la mayor innovación en cuanto a tecnología. En 1958 surge *Tennis for Two*, por William Higinbotham, el que se considera como el primer videojuego. Aún así, el primer sistema doméstico de videojuegos, Odyssey, no se comercializó hasta 1972, invención de Richard Bear. Ese mismo año, se fundó Atari y se puso a la venta su consola Atari Pong, «cuyo éxito llevó a Atari a ser considerada la verdadera fundadora de la industria del videojuego» (Méndez & Calvo-Ferrer, 2017).

A partir de entonces, la industria no hizo más que crecer y expandirse, excluyendo la breve «crisis de los videojuegos» que tuvo lugar entre 1983 y 1985. Desde entonces, hemos presenciado la popularización de las consolas domésticas, la aparición de las consolas portátiles, los juegos en *streaming* y una enorme cultura social. Las personas nacidas en los años 90 hemos crecido viendo cómo de Pac-Man se llegaron a representaciones hiperrealistas.

La industria actual se caracteriza por un gran número de usuarios, que a su vez cuentan con mayor facilidad para acceder a videojuegos (a través, por ejemplo, de aplicaciones de móvil). La industria española no se ha quedado atrás, con éxitos internacionales como *Blasphemous* (2019). Además, sabemos que, en 2020, los españoles le dedicaron de media 7 horas y media por semana a jugar a videojuegos (AEVI, 2020). Para el 2021, AEVI nos aporta un número aún más elevado: 8,1 horas semanales.

Podemos concordar con la afirmación de que «parece evidente que los videojuegos son herramientas de amplia difusión, accesible a un amplio segmento de la población y con un perfil de usuario tremendamente diversificado. Por otre, se trata de un sector de negocio en continuo crecimiento y con un futuro prometedor a corto, medio y largo plazo» (Méndez & Calvo-Ferrer, 2017).

La interpretación en el mercado del videojuego

Si miramos las cifras, en la Unión Europea, el videojuego representa una industria valorada en 21,6 mil millones de euros. En la actualidad, ISFE sitúa en Europa a Francia, Reino Unido, Alemania, España e Italia como los principales países que contribuyen a este sector económico.

Cifras relevantes:

- Se registró un crecimiento del 55 % en Francia, Reino Unido, Alemania y España desde 2014.
- Los ingresos on-line se han multiplicado por 2,5 desde 2014.

2013	932 millones
2014	996 millones
2015	1083 millones
2016	1163 millones
2017	1359 millones
2018	1530 millones
2019	1479 millones
2020	1747 millones
2021	1795 millones

Tabla 1. Facturación del sector de videojuegos en España desde 2013 (en €).

Como podemos ver, excluyendo 2019, la cifra de ganancias no ha dejado de ir en aumento, e incluso es uno de los sectores económicos que más se ha beneficiado de la pandemia. España se encuentra así, en 2021 (Newzoo), en el top 10 en función de facturación en el mercado de los videojuegos.

Mercado	Facturación (en dólares estadounidenses)	Videojugadores/as
China	46,01 mil millones	685,58 millones
Estados Unidos	40,54 mil millones	191,12 millones
Japón	22,09 mil millones	75,62 millones
Corea del Sur	7,55 mil millones	33,01 millones

Alemania	5,87 mil millones	46,12 millones
Reino Unido	5,31 mil millones	37,66 millones
Francia	4,13 mil millones	38,08 millones
Canadá	3,69 mil millones	20,98 millones
Italia	3,29 mil millones	36,55 millones
España	2,33 mil millones	29,73 millones

Tabla 2. Facturación del sector del videojuego por país en dólares estadounidenses.

También es interesante ver el gran interés que despiertan los eventos de videojuegos, en principal punto de comunicación entre las empresas y los/as fanáticos/as. Los eventos de referencia son Electronic Entertainment Expo (Estados Unidos), Gamescom (Europa) y el Tokyo Game Show (Japón).

Tokyo Game Show	262000
Gamescom	373000
E3	66100

Tabla 3. Número de asistentes en 2019.

Las cifras son de los eventos que tuvieron lugar en 2019, al ser los últimos que se pudieron llevar a cabo de forma presencial. Cabe destacar que Electronic Entertainment Expo tiene el número más bajo no por falta de interés, pues los mayores anuncios que videojuegos suelen tener lugar en este evento, sino por su cualidad restringida. Los contenidos de estas conferencias, no obstante, tienen gran difusión. El anuncio del videojuego para la Switch, *Breath of the Wild*, tuvo lugar en la conferencia de Nintendo en dicho evento y cuenta en la actualidad con 26.053.517 visualizaciones en YouTube.

En lo que se refiere a cifras pospandémicas, y mientras esperamos a que la realización de eventos pueda volver a la normalidad, llaman la atención los grandes números de espectadores que acumulan los eventos retransmitidos por *streaming*. De esta nueva realidad se ha beneficiado enormemente E3 que, como se mencionaba antes, está restringido al público general. Los datos del grupo de analistas *Stream Hatchet* revelan cifras en la magnitud de millones de personas que se unieron a la retransmisión de estas conferencias tanto en Twitch como en Youtube. En lo que se refiere a la interpretación, también pueden ser buenas noticias. En la entrevista con el intérprete A, valoró que «el Tokyo Game Show en 2021 se retransmitió con interpretación simultánea al inglés para todo el

mundo; tras los 30 años que se lleva realizando el evento, es un paso adelante que demuestra la importancia que empieza a tener esto».

NINTENDO DOMINATED E3 DEVELOPER CONFERENCES WITH HIGHEST PEAK

PEAK VIEWERS BY DEVELOPER CONFERENCE ACROSS TWITCH & YOUTUBE GAMING | JUNE 12TH - 15TH, 2021



Figura 2 (Stream Hatchet, 2021)

No pasa desapercibido el interés del sector hispanohablante. En el State of Play de 2021, 160 mil personas vieron el evento en español (Stream Charts). En las estadísticas de Twitch Tracker es un *streamer* español, Ibai, quien va en cabeza en número de visualizaciones, con un máximo alcanzado de 1538645 espectadores. Estas cifras demuestran una gran demanda por contenido de videojuegos en lengua española; esta demanda no puede más que acompañarse con servicios lingüísticos acorde.

3.2. El léxico del videojuego

Cuando hablamos de videojuegos, es necesario plantearse: ¿cómo hablamos de videojuegos? ¿Existe un lenguaje específico para ello? Podemos considerar el lenguaje de los videojuegos como una comunicación especializada en base a su temática, al referirnos a un campo de conocimiento específico y delimitado (si bien, a su vez, interdisciplinar). No obstante, el concepto de especialización en sí es uno que ha sido sujeto a debate.

«El carácter especializado es una condición necesaria que debe cumplir el discurso para ser considerado de especialidad. Sin embargo, esta condición admite diversidad de opiniones en lo que concierne a la definición de qué se entiende por especializado, y los distintos grados de especialización» (Cabré i Castellví, 2010).

A su vez, la división entre comunicación especializada y la denominada “natural” puede resultar a menudo artificial. Aunque la formalidad se ha categorizado como una característica del discurso especializado, también se observa que «un simple análisis de la comunicación especializada real en situaciones de distinto signo muestra una multiplicidad importante de registros» (Cabré i Castellví, 2010). Además, cuando hablamos de interpretación, no debemos olvidar su oralidad, y la mayor libertad ofrece al discurso.

A pesar de que no es objeto de este trabajo discutir el grado de especialización verbal de este campo, sí que parece necesario hablar de la presencia de conceptos que «son precisos y básicamente denotativos, su significado se establece en virtud de su ubicación en una estructura de conceptos preestablecida a partir de un consenso científico» (Cabré i Castellví, 2010). Méndez & Calvo-Ferrer (2017) nos consideran que la interpretación en este ámbito requiere especialización, con necesidad de conocer la «terminología propia de los juegos, terminología de desarrollo, nombres del sector (de compañías o de nombres importantes de desarrolladores, diseñadores, etcétera), plataformas de juegos, terminología económica y jurídica, etcétera».

Es este escollo el que presentará mayores obstáculos para la labor interpretativa y que difícilmente puede sustituirse por conocimientos puramente semánticos.

«El traductor [o intérprete] actúa de mediador entre dos interlocutores naturales; dos interlocutores que si fueran hablantes de una misma lengua no necesitarían un intermediario para su relación comunicativa. Y para representar adecuadamente su función, debe ponerse en la piel del que emite el mensaje y asumir sus mismas competencias. Si no lo hace, difícilmente hará una buena traducción» (Cabré, 2010, pp. 235).

Para ponernos en la piel del receptor y del emisor, es necesario que seamos capaces de hablar como ellos, con un vocabulario con el que estén familiarizados. Consideramos que es útil, pues, para el aspirante a intérprete de videojuegos, analizar más detenidamente el vocabulario y la fraseología propios del ámbito.

Como ya mencionamos, la industria videojuego ha crecido de forma vertiginosa de su concepción. Es razonable pensar que el lenguaje alrededor de ellos ha evolucionado de forma similar. Gonzo Suárez, una de las figuras más destacadas de la industria española, describía la especificidad de este lenguaje de la siguiente forma:

«Son sensibles a la innovación. Entonces, en consecuencia, hay términos que van reconstituyéndose, a lo mejor con seis meses de plazo».

Por lo tanto, el lenguaje que rodea al videojuego en España es uno definido por la constante renovación terminológica y aceptación de neónimos (es decir, la neología especializada). Álvarez Bolado & Álvarez de Mon (2015) identifican el neologismo semántico como una de las principales estrategias de formación de nuevos términos en el ámbito de videojuegos.

Balteiro (2015), en su análisis de los mensajes en foros de videojuegos, identifica algunos de los pilares del vocabulario que rodea el discurso de videojuegos, que identifica como un punto medio entre el sociolecto y el discurso altamente especializado. Algunos de los ejemplos ofrecidos son:

Acrónimos	fps (frames per second) RPG (role-playing game) RNG (random number generator) MMO (massive multiplayer online) F2P (free to play)
Abreviaciones	co-op (cooperative) demo (prueba de un juego previo a su lanzamiento) mod (modificaciones al juego base)
Composición	lootbox Roguelike, soulslike gameplay
Derivación	debuff multiplayer

Tabla 4. Neologismos en el videojuego, por tipo.

El inglés es la *lingua franca* del videojuego y, por lo tanto, es el idioma en el que se produce la mayor innovación léxica. Ahora mismo no hay un análisis similar del lenguaje real de los videojugadores españoles que nos puedan aportar datos cuantitativos; no obstante, las palabras seleccionadas en la tabla lo fueron por su frecuente uso también en español. Podemos especular que el vocabulario español del videojuego se fundamenta en los calcos y los préstamos del inglés; no obstante, se requiere un estudio más exhaustivo al respecto. Se puede detectar de todos modos una importante opacidad de los términos señalados, que podremos comprobar en algunos ejemplos discursivos más adelante.

Además, la utilización errónea de terminología se recibe con hostilidad por parte de la comunidad de fanáticos. A modo anecdótico, Justin McElroy, ex miembro fundador de la página de periodismo de videojuegos Polygon, celebraba en Twitter su primer artículo redactado para la web después de mucho tiempo. El artículo se titulaba «Vampire Survivors might one day stand alongside Hades, Dead Cells, and the roguelike greats» [Vampire Survivors podría recordarse junto a Hades, Dead Cells y los mejores del género *roguelike*] (Polygon, 2022). Rápidamente sus menciones se llenaron de protestas ante lo que percibieron como un uso inadecuado del término *roguelike*, ante lo cual McElroy contestó, sarcásticamente: «GOD I missed reviewing games» [DIOS echaba de menos reseñar juegos] (McElroy, 2022). Recordemos que estamos hablando de alguien con una gran trayectoria en el periodismo de videojuegos.

En este aspecto, en lenguaje que rodea al mundo de los videojuegos recuerda a la siguiente afirmación de Bonet Heras (García & Yebra, 2004):

«Los lenguajes especializados representan una seña particular de un grupo de personas, que se reconocen entre ellos y se enorgullecen de usarlos, porque los hace diferentes a los demás. [...] en muchas ocasiones sirven también para crear espíritu de grupo y segregar a quienes los usan de los demás».

El término *roguelike*, que también figuraba en la tabla anterior, es especialmente interesante por su completa falta de transparencia. Para comprender el término, es necesario saber que existe un juego llamado Rogue que tiene unas características de juego específicas, características que imitan los llamados *roguelike*. También es necesario saber que no es lo mismo que *roguelite*, distinción que es muy importante para muchos fanáticos. Consideramos que este conocimiento debe ser adquirido con anterioridad a la interpretación, mediante una fase de documentación exhaustiva o una implicación personal con el ámbito.

3.3. La variedad discursiva del videojuego

Brian David Gilbert, autor de la popular serie de humor sobre videojuegos *Unraveled*, parodiaba el discurso tecnicista que rodea a los videojuegos de la siguiente forma:

«The new Unraveled Engine has allowed us to create experiences that are more detailed than ever before. I'm talking about 1,200 enemies onscreen concurrently, over 49 megapixels of screen dissolution, 62 giganbotes of RAM, and SEVEN HUNDRED and TWENTY THOUSAND...» (Polygon, 2019)

Aunque se trata, evidentemente, de una exageración cómica, tampoco está muy lejos de la realidad del tipo de discurso que nos podemos encontrar en una presentación de videojuegos. Véase, por ejemplo, el siguiente fragmento extraído de la presentación de la plataforma de videojuegos PlayStation 4 (palabras en negrita mías):

«Now this first live demo shows the payoff from the augmented PC architecture, this is **Unreal Engine 4 from Epic**, running in real time on prototype hardware. There's some very sophisticated technology here, **GPU accelerated particle systems**. and realistic **transmissive materials** with substantial **sub-surface gathering**. And this is all running in real time, I can look around as the animation plays using the **touch-pad** input. [...] As to how we accomplished this, PlayStation 4 is centered around a powerful **APU** that combines 8 **CPU** cores with a state-of-the-art **GPU** with almost 2 **Teraflops** of **computational performance**. Putting CPU and GPU on the same die gives them streamlined access to a common pool of memory. And with PlayStation 4 we are taking an unprecedented step. For system memory, we are using **GDDR5**: the type of memory typically reserved for top-of-the-line, high-end **graphics cards**. This gives us 176 **Gigabytes** per second of bandwidth and provides a further boost to the GPU performance». (PlayStation, s.f.)

No obstante, es un error considerar que la dificultad terminológica se encuentra solo en largas descripciones técnicas. Veamos el siguiente discurso de Jonathan Nolan en los Game Awards del 2019 para la categoría de mejor narrativa:

«The truth is, in any given year, if someone asked me what the best storytelling I saw that year was my answer as often is not a movie, not a show: it's a game. Games like **Fallout, Bioshock, Half-life, Read Dead Redemption...** all hugely influential on our work. And you can see the echoes of those games on our show. Rachel Woods' character, Dolores, has more than a little in common with **Elizabeth (Bioshock Infinite)**, James Morrison's character Teddy was of course based on James Morrison's in **Sonic the Hedgehog** and of course I'd be remiss if I failed to mention the debt of honour that Ed Harris' character the man in black owes **to Q-bert**. So, it's a true honour for me to be here tonight to recognize the amazing, thoughtful and ground-breaking work in narrative this year».

Este discurso llama la atención por el gran volumen de referencias culturales que se hacen en tan breve período de tiempo, ninguna de las cuales corresponden a los nominados al premio que se estaba presentando (ese año: *Plague: A Tale of Innocence*, *Control*, *Death Stranding*, *Disco Elysium*, *The*

Outer Worlds). Una intérprete que desconozca el ámbito, aunque investigara sobre los nominados y los ponentes, si carece de la competencia temática que le permitiría reconocer estos videojuego, podría ser incapaz de reformular este discurso correctamente. Aunque se da la coincidencia de que todos los nombres de videojuegos aquí mencionados mantuvieron su título en inglés en España, es difícil saberlo con seguridad si no se ha oído hablar de ellos antes.

Es, por lo tanto, importante reconocer la situación de este discurso, y todos los discursos del ámbito de videojuegos, como parte de un contexto mayor. No podemos permitirnos, bajo estas circunstancias, considerar el contexto como una entidad separable al texto. Cada interacción interpretable la debemos situar en las décadas de historia y bagaje que acompañan al videojuego actual.

El discurso léxico que rodea a este campo es interesante por la combinación interdisciplinar que representa el videojuego en sí. Álvarez Bolado & Álvarez de Mon (2015), para su estudio del léxico de videojuegos, construyeron un corpus de reseñas de videojuegos (palabras en negritas mías).

«We had expected to find abundant computer terminology, but our findings were rather unexpected instead: **the texts did certainly include specialized terms, but where were also characters, stories, missions, enemies, adventures, and avatars.** In addition to videogame engines, polygons and graphics, we could read about spells and secret codes, designers and artists. That mixture of ludic, narrative, industrial, and technological elements made the lexis of videogames in Spanish one that was both surprising and attractive, and one that, to our view, deserved some academic attention».

Como destaca esta cita las conversaciones entre los fanáticos incluían aspectos técnicos, artísticos o narrativos, reflejando la propia naturaleza del videojuegos. Esta multiplicidad temática, intrínseca al medio, es un aspecto que merece ser tenido en consideración.

3.4. Consideraciones del proceso interpretativo

Para el objetivo de este trabajo vamos a solamente distinguir entre eventos de interpretación simultánea y eventos de interpretación consecutiva. Esta distinción será útil a la hora de determinar qué herramientas debe poseer un intérprete que quiera especializarse en este campo, pues ambas modalidades constituyen diferentes técnicas. La diferencia en aptitudes necesarias (Russo, 2011) que se han ido estableciendo a lo largo de los años pueden servir pues de guía para saber qué habilidades conviene reforzar, tanto aquellas inherentes a la técnica (toma de notas, en el caso de la consecutiva)

como las que se ha demostrado que tienen relación con una mejor producción (capacidad de anticipación, en el caso de la simultánea).

La interpretación simultánea «is characterized by non-stop delivery of the source text and parallel production of the target text» (Alexieva, 1997). Es, por tanto, una interpretación que en que la comunicación no es directa y requiere de un equipo técnico para que sea posible.

En el caso de la consecutiva, hay más variación en lo que respecta la utilización de equipo técnico; se puede utilizar, pero en ciertos casos no es una necesidad. Como su propio nombre indica, esta modalidad se caracteriza por «consecutive delivery of the source text (in chunks of varying lengths) followed by the production of the target text» (Alexieva, 1997). Alexieva señala la diferencia en proximidad entre los interlocutores y cómo ello puede afectar a al proceso. Además, como veremos más adelante, la modalidad de interpretación puede abrir o cerrar puertas en lo que se refiere a lidiar con información desconocida.

Como se vio con anterioridad, la industria de videojuegos ha desarrollado un conjunto de terminológico para expresar términos muy específicos, que son reconocidos de forma inmediata por los interlocutores y cuyo uso erróneo es recibido con rechazo. El uso correcto de terminología, debemos recordar, es una de la características sobre las que se juzga la calidad del discurso interpretativo.

«On the whole, research into user expectations in conference settings has yielded a stable order of preferences, with aspects of content such as sense constituency and logical cohesion, complemented by fluency and **correct terminology**» (Pöchaker, 2015).

Para poder producir una interpretación aceptable es importante tomar en consideración las expectativas del grupo objetivo, que no necesariamente coinciden con los estándares que se autoimpone el intérprete. Aunque no hay documentación que se centre en las expectativas específicas del usuario de videojuegos en este contexto, contamos con el estudio de Kurz (1993) sobre las expectativas de diferentes grupos de usuarios: una conferencia internacional de medicina, una conferencia internacional sobre control de calidad y una reunión del Consejo de Europa de 1989. Por lo tanto, el primer grupo estaba compuesto de médicos, el segundo, de ingenieros y el tercero, de diplomáticos; los tres campos de alta especialización. Se llevaron a cabo encuestas con ocho elementos de la interpretación que los usuarios debían valorar, con el fin de establecer qué esperan de las interpretaciones y qué consideran más importante.

Los diferentes grupos mostraron diferentes prioridades en las encuestas, lo cual, según la autora, confirma la interpretación como un proceso dependiente de la situación y el contexto comunicativo. De todas formas, el correcto uso de terminología seguía siendo el tercer aspecto de la interpretación más valorado; el más valorado, con la excepción del grupo del Consejo de Europa, fue la coherencia con el mensaje original.

No obstante, el usuario no siempre está cualificado para considerar esta característica. En el estudio llevado a cabo por Collados Aís (1994) demuestra que los usuarios no detectaban los errores de contenido, en muchos casos porque no tenían la capacidad para hacerlo. No obstante, la gran mayoría se sintieron, aún así, cualificados para evaluar si las interpretaciones eran correctas o completas; Collados Aís concluye que esto «indicates that their evaluations are based either on an overall subjective impresión of the interpretation». Esta impresión parece basarse, según las cualificaciones, en características diferenciadoras como la monotonía de la producción del discurso.

Ya que «la calidad, supondría, en el mejor de los casos, una interacción entre criterios objetivos y valoraciones subjetivas» (Collado Aís, 1998) y, como se ha discutido, no existen valoraciones previas de la consideración de la calidad para nuestro público objetivo, nos encontramos ante una situación en la que es difícil valorar las expectativas de la interpretación. Recalamos que las expectativas suponen «la fijación de las necesidades, de lo que esperan los agentes de la interpretación».

Podemos, a partir de esta información, especular que el usuario de videojuegos podrá tener unas expectativas y reacciones diferentes a estas características. Intentaremos averiguar, más adelante, cuáles pueden ser estas expectativas. De todos modos, debemos señalar que el gran cuerpo de comunicación sobre videojuegos se realiza en inglés, un idioma del que la mayor parte de videojuegadores tienen un conocimiento rudimentario, al tratarse de la *lingua franca* del sector. Este conocimiento lingüístico también puede influir en la percepción de la interpretación por parte de los usuarios.

De esta forma, podemos deducir que el conocimiento, o la falta del mismo, en estos campos pueden afectar de una forma u otra a la producción final. Kirchoff (1976) señala la capacidad del intérprete para anticiparse como una de las estrategias y operaciones del proceso interpretativo. Esta anticipación «is defined on one hand by his linguistic competence [...] and, on the other hand, by his knowledge of the situation, especially the role of the sender and his typical behavior in that role and situation, and the interpreter's prior knowledge of the subject» A su vez, como comentamos, la propia capacidad de anticipación adquirirá mayor o menor relevancia en base a la modalidad utilizada.

La interpretación en el mercado del videojuego

Un mayor conocimiento de las características de la interpretación en este campo (expectativas, modalidades, especialización...) podrá ayudar al aspirante a intérprete a organizar sus recursos, tanto cognitivos como temporales, para conseguir su fin. La falta de documentación actual al respecto que hemos detectado puede, por lo tanto, conllevar una dificultad añadida, al no saber de antemano con qué uno va a enfrentarse.

4. Construcción de las hipótesis y las preguntas pertinentes

La hipótesis principal de este trabajo, que buscamos responder, aunque sea de forma aproximada, es la siguiente: ¿existe una demanda de interpretación en el mercado de los videojuegos? ¿Se necesita a más intérpretes que trabajen en el sector?

Si esta demanda existe, es necesario caracterizarla con mayor precisión. Hemos podido enumerar algunas de las dificultades que pueden surgir en el ámbito de interpretación del videojuego, tales como:

- ¿Qué conocimientos previos se necesitan?
- ¿Cómo podemos adquirir estos conocimientos?
- ¿Qué modalidades de interpretación son más comunes?
- ¿Cuáles son las expectativas del público objetivo?
- ¿Cómo podemos acceder a este público, es decir, presentar una oferta atractiva de nuestros servicios?
- ¿Qué diferencia, en general, a la interpretación en el ámbito de videojuegos?

Estas son las preguntas que, en líneas generales, que se le plantearon a los entrevistados, adaptadas a su experiencia profesional. En las siguientes páginas discutiremos las respuestas que se pudieron extraer de las entrevistas individuales que comprendieron entre diez y veinte minutos.

5. Resultados

Durante esta investigación se entrevistó a un total de cinco personas, tres intérpretes inglés-español (a partir de ahora referidos como A y B), un intérprete japonés-español (C) una periodista de videojuegos (D) y un desarrollador y organizador de eventos (E). Las entrevistas, como se indicó en la metodología, fueron semi estructuradas, de forma que se pudieron adaptar al perfil profesional de cada uno de los entrevistados. Para su análisis, agruparemos las respuestas en relación a las hipótesis y preguntas introducidas en este trabajo.

5.1. Sobre la demanda de servicios de interpretación especializados

«Hay mucho mercado. La industria crece, el número de usuarios y así los eventos de promoción». Es la afirmación del intérprete A, que es coherente con los datos comerciales presentados con anterioridad, y en base a los cuales conjeturábamos que los servicios lingüísticos crecerían en forma paralela a la industria.

El intérprete B concuerda a grandes rasgos con dicha opinión: «Yo diría que hay más demanda. Pero ya te digo, como trabajo solamente para un cliente me es difícil... Pero voy oyendo de otras visitas, de otras compañías, por lo tanto, yo creo que al tener tanto peso en el mundo del ocio y del entretenimiento, pues cada vez más quieren hacer su *show* [...] Entonces yo creo que sí, que crece, que está creciendo. Ahora, cuando las cosas vuelvan, esperemos, a la normalidad, volverán a traer representantes de distintos juegos». El intérprete comenta la bajada en el nivel de actividad a causa de la pandemia COVID19, que, como ya se adelantó, ha afectado negativamente a la celebración de eventos que normalmente requerirían servicios de interpretación.

El intérprete C nos plantea una perspectiva diferente: «Pues yo te diría que no tengo demasiados datos al respecto. No me consta que, al menos en japonés, haya demasiada demanda [...] No creo que sean servicios muy demandados, la verdad, es algo muy excepcional». Las diferencias en sus apreciaciones, como adelanta el entrevistado, pueden deberse a la combinación lingüística, siendo la interpretación japonés-español menos demandada en general.

Desde el punto de vista de los usuarios de interpretación, contamos con dos perspectivas, la de la prensa de videojuegos y la de la organización de eventos.

La periodista E nos comenta:

«La verdad es que las utilizamos poco. Porque, como para ir más rápido [en entrevistas], se supone que todo el que trabaja en esto entiende inglés... Las presentaciones sean en inglés». «Si están destinadas [las conferencias, las presentaciones de productos] a periodistas profesionales, es bastante raro verla. Si es para prensa generalista, que no hay gente especializada en videojuegos, y por lo tanto no se supone que saben inglés... O, por ejemplo, en los últimos eventos que ha habido del E3 y tal, que sí que eran *online* y estaban abiertos al público general, ahí sí se suele utilizar. Pero ya te digo que yo, por ejemplo, las utilizo muy poco». La entrevistada marca la línea entre el entorno profesional, periodistas inclusive, que, por necesidad, domina el inglés, y el público general y la prensa generalista, que serían destinatarios de estos servicios. Esto coincide con nuestra impresión general de que el inglés es la *lingua franca* de la industria.

La periodista D y el intérprete C concuerdan en la presencia de interpretación japonés-inglés de forma regular. «Si es japonés, obviamente sí, aunque hay veces que es japonés-inglés, pero bueno... Ahí sí son bastante comunes», dice la periodista. El intérprete de japonés: «[No creo que sean muy demandados], al menos de japonés a español, en inglés se requiere mucho más». Podemos deducir de estas afirmaciones un entorno profesional en el que el dominio de inglés se da por sentado, mientras que sí se procuran servicios de interpretación en idiomas más desconocidos.

Aún así, la periodista sí nos adelanta que «en congresos suele haber [...] tipo Gamelab». El entrevistado E, directamente involucrado con Gamelab, subraya esta afirmación: «Los he utilizado recurrentemente», contesta a la pregunta de si está familiarizado con los servicios de interpretación. Sobre si conoce otros eventos que utilicen la interpretación de forma constante, contesta: «una infinidad de eventos». El intérprete A también respondió de forma similar en referencia a los eventos: «Se puede caer en error de pensar que están solo las tres grandes ferias [E3], pero cada compañía tiene sus propios eventos. Y también hay que contar los locales, como GameLab y Barcelona Games. [...] Lo que es en España, hay muchísimos eventos que requieren interpretación. Ya no GameLab, que lleva una década con interpretación consecutiva... Pero también cosas pequeñas: la “Complu” monta unas jornadas, pues tendrán interpretación. KochMedia trajeron al autor de los libros de Metroid y tuvieron interpretación. Los eventos de Boom también tuvieron interpretación».

Dicha afirmación también concuerda con la experiencia profesional del intérprete B, que nos habló de los eventos a los que asistió en calidad de intérprete. «Con Sony PlayStation he hecho muchas presentaciones de nuevos juegos, también me han llevado a traducir durante la E3, que es esa gran feria que hacen cada año. Pues antes de la pandemia iba cada año y estaba básicamente traduciendo toda la noche... Bueno, no toda la noche, pero durante la noche, de madrugada, por el horario de los

Estados Unidos. Pues también he estado en algunos premios, por ejemplo, en el Barcelona Games World».

5.2. Sobre la posible falta de intérpretes especializados para cubrir la demanda

La hipótesis que acompaña a la anterior es que, ante un crecimiento exponencial del mercado, y posiblemente la demanda, se podría dar la situación de que la oferta de intérpretes cualificados no fuese suficiente, tanto en calidad como en cantidad.

El intérprete A fue el que estuvo más cerca de confirmar dicha hipótesis. «La mayor parte de intérpretes tiene pavor a los aficionados, así que rehúyen este tipo de interpretaciones. Aún si son muy buenas, con gran experiencia en diversas industrias, le tienen pánico a este ámbito porque no lo conocen. En la presentación en Fnac de Koch Media me ofrecieron el trabajo de interpretar, pero no pude, así que intenté encontrar a alguien que me sustituyera. Tuvimos que preguntar a más de cien personas hasta encontrar a alguien dispuesto».

El entrevistado E compartió una perspectiva similar, desde el otro lado de la interacción interpretativa. «No hay duda de que hay déficit, no hay duda de que hay necesidad y no hay duda además de que es muy implicativo, el hecho de que se pueda ser un gran traductor y estar completamente inerte o incapaz de afrontar [la interpretación en este campo]. No sé si ocurre en todos los gremios, pero en este gremio claramente sí». Cuando se le pidió concretar qué tipos de problemas surgían ante la falta de gente cualificada, continuó: «Decir que he tenido un problema, no es real... Pero decir que ha sido una constante dificultad... es así».

El entrevistado B aporta una perspectiva algo diferente, ante la pregunta de que si tiene constancia de profesionales que rechacen este tipo de trabajos: «Conozco algunos compañeros que han hecho otras cosas para otros clientes y otros entornos, también del mundo de videojuegos, pero no sé si gente rechaza estos trabajos. Pero tampoco creo que haya tantos para que haya una cola de gente diciendo “sí, yo sí lo quiero hacer” y otros diciendo “¡no, a mí no me lo des”». Aun así, en el contexto de todos tipos de interpretación, recalca el tiempo y esfuerzo que requiere la especialización, que podría ser un motivo para rechazar trabajo en ciertos campos. «Las cosas te vienen como te vienen y, sobre la marcha, decides si es algo que te sientes capacitado para hacer y si quieres hacerlo. Sobre todo, ahora, con mi edad, hay muchas cosas que... No es que no sea capaz de hacerlas, es simplemente que no tengo ganas. Para qué ponerme con un tema completamente nuevo, estudiarlo... [...] A veces, si tienes la opción, dices que lo haga otro, que tienen más tiempo para estudiar, o al menos más ganas de estudiar».

Esta valoración nos resulta interesante pues retrata la realidad del intérprete, que por necesidad debe ser conocedor de muchas temáticas, pero, a su vez, debe analizar si el tiempo invertido en adentrarse en un nuevo campo del saber “merece la pena”. Esta necesidad de previo análisis es uno de las bases sobre las que se fundamenta la necesidad de esta investigación, y puede explicar que intérpretes ya formados y experimentados lleguen a rehuir un campo tan reciente y de tan rápido desarrollo.

El intérprete A nos comenta una experiencia de segunda mano que confirmaría esta hipótesis: «De hecho, cuando Nintendo llamó a mí fue porque la intérprete que tenían antes (por agencia) ... Tuvieron una discusión muy gorda. Le ofrecieron jugar sus juegos... Y ella se enfadó, les dijo que nunca había tenido problemas, y que tenían que revisar su nivel de exigencia. Y puede que sea cierto, solo conozco la versión del cliente... Pero también es cierto que en este caso, manda el cliente».

El intérprete C, por su parte, declara que «en el campo de la interpretación de videojuegos del japonés al español, no me consta que haya intérpretes especializados; creo que si, los hubiera, los conocería. [...] También creo que hay gente empleada en las propias compañías de videojuegos, tipo Bandai Namco o Square Enix, que es muy posible que realicen estas tareas de interpretación, no como intérpretes especializados sino como parte del *staff* internacional de la compañía». De todos modos, vuelve a enfatizar que, debido a la que percibe como una falta de demanda en la combinación lingüística japonés-inglés en este campo, no tiene sentido dicha especialización.

5.3. El problema de la calidad de las interpretaciones

Varias de las las personas entrevistadas pudieron compartir, sin que se les animara explícitamente a ello, una o dos anécdotas relacionadas con interpretaciones de baja calidad a causa de un desconocimiento temático.

A: «Un ejemplo real: en una interpretación se tradujo “PlayNetwork” por “red PlayStation” ... No es el nombre del producto, y el público fan puede no entender la información correctamente. También, en una presentación de Microsoft, se oyó en una interpretación “Horizonte Forza” [en vez de el nombre del juego, Forza Hirozon]. Son errores menores, pero al final, afecta a la venta del producto. Si alguien ve la presentación del Forza, y le gusta, y luego intenta buscar el juego como “Horizonte Forza”, pues no va a encontrar nada».

C: «Yo, después de haber hecho las interpretaciones del productor de Final Fantasy XV, para Barcelona Games Week... Poco después el mismo productor fue al festival de Stiges... O no sé si el productor o alguien relacionado con el equipo de Final Fantasy. Y una persona me etiquetó en Twitter para decirme que la interpretación que había habido en el festival de Stiges no había sido satisfactoria

e incluso me pasó un vídeo en el que claramente se veía que la personal que estaba interpretando... No es que hiciera mal su trabajo, pues porque no tuviera conocimientos de idioma, sino porque no tenía suficientes conocimientos de qué se estaba hablando, y qué se quería transmitir».

D: «Yo recuerdo alguna traducción de japonés a español (yo, ni idea de japonés, vale) que te dabas cuenta de que no era realmente lo que había dicho la persona, porque no tenía mucho sentido... Pero bueno, ahí no te puedo valorar [porque era desde el japonés]. Por ejemplo, en inglés, yo recuerdo una mujer... Jo, lo pasó realmente mal, ella. Era una presentación, creo recordar, de XBOX. Y, claro, el problema es que esta mujer no debía tener ni dea de vocabulario de videojuegos ni nada, y estuvo toda la presentación hablando de la “Caja X”. [...] Claro, ella misma se daba cuenta de que las frases que estaba diciendo no tenían mucho sentido y... Bueno, lo pasó fatal. Ese ha sido el caso más flagrante que me he encontrado».

Por otro lado, la entrevistada de comenta que piensa que esta falta de especialización por falta de los intérpretes es menos común a día de hoy.

Si bien se tratan todos de casos concretos, sí nos sirven para retratar los problemas que pueden nacer de una falta suficiente de conocimiento del campo. A su vez, la otra cara de la moneda es que, según el intérprete A, es un público menos exigente en otros aspectos:

«Pero todo lo que nos enseñan en clase, la formalidad, no les importa: solo que se transmita el mensaje. [...] Hubo otro caso de interpretación profesional que fue horrible porque tanto el entrevistado como el entrevistador están corrigiendo a la intérprete... Le preguntan al entrevistado cuáles fueron los juegos más importantes de su vida... Y la miran directamente si se olvida algo. Lo que tienen hecho es interpretar los propios periodistas. Pero claro, se nota que a nivel interpretativo fatal [con segregaciones vocálicas, pausas]... pero lo hacen mejor que los profesionales. Los periodistas tienden a rellenar información (muchas veces relevante, interesante). Recuerdo un caso... El orador está hablando la historia del juego y el entrevistador añade información como el año. Pues se da un poco este fenómeno... Como saben del tema, funciona el acto interpretativo».

Es una afirmación muy interesante porque sugiere que muchas de las expectativas del propio intérprete se desajustan a las de los propios usuarios: particularmente, el intrusismo y el añadido. No obstante, se enfatiza el éxito del acto comunicativo a pesar de romper con «a universal or quasi-universal social consensus that Translators who are merely asked to ‘Translate’ should not rewrite or reformulate the speech as they wish in a way which they believe will achieve the Sender’s objective

more efficiently than the Sender's words – unless they have a specific mandate to do that» (Gile, 2009, pp. 62).

5.4. Sobre la contratación de intérpretes

Como se comentó en la metodología, encontrar intérpretes con experiencia en este ámbito fue problemático. Nos llamó especialmente la atención la falta de referencias que pudimos encontrar en agencias dedicadas a la interpretación; muchas agencias no contestaron, pero, las que lo hicieron, declararon no haber trabajado nunca en este campo. No obstante, el intérprete A pudo aclarar esta dificultad:

«El tema de que digo que es una interpretación especializada, bastante especializada y exigente... Y se tiende a evitar agencias porque mandan al primero que tengan disponible, no necesariamente el mejor. Esto pasa muchísimo, como en la entrevista de Meristation*. Entonces, las empresas tienden a evitar las agencias: o tienen gente interna en nómina preparada, como Capcom; conozco a alguien que es de confianza, que domine el tema... Y prefiero a alguien que domine el tema antes que sea intérprete profesional. Por ejemplo, Nintendo... Ahora mismo no sé, porque toda la gente que trabajaba lo dejó... Pero antes, llevaban a un desarrollador, José María Íñiguez, para que hiciese de intérprete en los eventos».

Aclara que, las malas experiencias, como las descritas en el apartado anterior, llevan a los usuarios a buscar alguien que sepan que puede realizar un buen trabajo. También es bajo estas circunstancias que se ve el fenómeno de periodista-como-intérprete que se describía con anterioridad. Respecto a su propio proceso de contratación, dice que:

«Las agencias son la última opción: alguien interno, alguien que sepamos que sabe de videojuegos... Yo de hecho fue así, fui intérprete para Nintendo, de ahí me recomendaron a Namco Bandai y de ahí a Koch».

El intérprete B describe llegar a la interpretación de videojuegos de forma similar: «Pero bueno, yo trabajaba mucho en el mundo del cine así que estuve trabajando con distintas productoras (Warner Brothers, Disney y otros) y a través de Sony llegué a Sony PlayStation, empezaron a llamarme la gente de Sony PlayStation».

El intérprete C, hablando de su experiencia en el mercado japonés-español, también habla de la utilización de gente interna del staff: «También creo que hay gente empleada en las propias compañías de videojuegos, tipo Bandai Namco o Square Enix, que es muy posible que realicen estas tareas de

interpretación, no como intérpretes especializados sino como parte del *staff* internacional de la compañía, que saben japonés y saben inglés u otros idiomas... Y, bueno, pues están ahí, y hacen aleatoriamente este trabajo. Pero como ya te digo, no soy especialista, así que la visión que te puedo dar es un poco sesgada».

La periodista D negó trabajar con agencias, por la falta de necesidad de interpretación, pero sí destacó su colaboración con el intérprete B:

«Él sí que me gusta porque sé que traduce muy bien... [...] Sé que hace interpretación muy bien, me fío totalmente de él. Y ahí sí que, lo que hago es un poco extraño. Cojo yo la grabadora, hablo con el entrevistado directamente, en inglés, y lo grabo yo en inglés, y él, aparte, va grabándose la traducción simultánea. Con una grabadora me hace la interpretación y yo con el teléfono grabo en inglés, porque así voy hablando con el entrevistado de manera más fluida, como siempre se tiene un tiempo muy limitado la interpretación hace que se pierda tiempo y entonces siempre evitas ese paso intermedio. Pero luego para escribir, utilizo lo que hace él. Porque me es más cómodo y de él me puedo fiar».

Como podemos leer, se destaca mucho la fiabilidad del intérprete, en base a sus años de experiencia en el sector. Se desea contratar, ante todo, a alguien se se sepa que va a hacer un buen trabajo como comunicador, por encima de todo. El entrevistado E lo dijo de forma aún más tajante:

«Voy a decir una burrada, pero puede serte más interesante alguien con un menor conocimiento del idioma y más conocimiento del contexto que alguien con más conocimiento del idioma y menos del contexto».

5.5. Las características del lenguaje de videojuegos y su posible especialización

Una de las hipótesis planteadas es que el lenguaje de videojuegos cuenta con una jerga que podríamos calificar de especializada, con el estudio previo que ello conlleva. Aunque no se habló directamente a los entrevistados del concepto de especialización del intérprete, salió a colación en varias de las entrevistas.

A: «Hay mucho que interpretar a día de hoy, y se nota cada vez más la urgencia e interés por la especialización». «Hay un problema a nivel de formación de intérpretes profesionales. No hay tiempo para especializarse. Y a nivel académico el vocabulario del mundo de los videojuegos no se considera como vocabulario especializado».

«En una entrevista te puede surgir terminología del juego, de la industria, de las plataformas de juego, nombres de estudios, nombres de productoras... Incluso nombres de productos que no sean lo que

estás vendiendo. Un ejemplo: vas a interpretar a una entrevista a David Cage, así que te estudias todos sus juegos y toda su carrera; luego, en la entrevista, empieza a hablar de lo mucho que le influenció el Shenmue de Yuu Suzuki».

C: «Se nota mucho cuando el intérprete no domina el tema del que se está hablando. Obviamente, el creador lo domina, porque es el creador, el fan lo domina, pues porque es fan y está metido en lo que es este mundillo. [...] Entonces, lo que distingue la interpretación de videojuegos de otro tipo de interpretación, pues... Te podría decir que el grado de especialización, es casi imprescindible que el buen intérprete de tema de videojuegos sea fan de videojuegos, o al menos domine el mundo del *fandom* y sepa de qué se está hablando».

D: «[El lenguaje de videojuegos es poco transparente] porque hay muchas... Desde un FPS (first-person shooter), a lo mejor el traductor no lo controla. La perspectiva isométrica no la entienden muy bien, los géneros, si dices que algo tiene una jugabilidad arcade... El mismo concepto de jugabilidad es difícil de traducir o de encajar si no sabes muy bien de qué va.... Es decir, hay ciertos términos, y ciertas expresiones, o incluso los contextos, o... [...] Entonces, yo sí creo que tiene ser alguien más especializado.

Cuando se le preguntó a la misma persona, más específicamente, qué necesita un buen intérprete de videojuegos para realizar un trabajo, a su forma de ver, satisfactorio, volvió a surgir la especialización como criterio:

D: «Pues es un poco conocimiento de la materia porque el videojuego utiliza un vocabulario técnico bastante específico y yo creo que el traductor o intérprete tiene que manejarlo para poder trasladar lo que está traduciendo de la manera adecuada: sin llevar a equívocos, sin ambigüedades, y de manera comprensible para el periodista especializado e incluso cualquiera, vamos».

También recalca que, cuando no se habla de la forma adecuada, «se nota», comparándolo a su experiencia como periodista especializada.

D: «Claro, para escribir de videojuegos también te pasa un poco lo mismo, tienes que tener ahí un cierto bagaje cultura, y tienes que tener pues... Una base, un poso, que te permita hablar de videojuegos con un lenguaje de videojuegos y sabiendo de lo que hablas. [*Digamos que cuando una traductora no tiene esas formas específicas de expresarse...*] Se nota.»

El entrevistado E coincide mayormente:

E: «E tal el nivel, digamos, gremial, la endogamia lingüística, la endogamia semántica... [...] Ya no entramos en el lenguaje del consumidor porque, paradójicamente, el consumidor también tiene un lenguaje, normalmente, particular, con abreviaturas, modismos, abreviación...». «Lo que le pasa al lenguaje es que el contexto es la mitad de la semántica».

El entrevistado B habla de la jerga propia del videojuego, pero no ve la necesidad de distinguirlo de otros campos: «Es como todo: tiene su jerga, tiene su léxico y, si controlas eso, pues ya es lo mismo». De todos modos, no se cuestiona que el videojuego tiene un léxico propio que es necesario conocer antes de embarcarse en un servicio de interpretación.

5.6. ¿Cómo especializarse?

El entrevistado B, que, según sus propias palabras, al ser contratado por Sony «no llegué a ellos por ser un experto de los videojuegos», nos ofreció la respuesta más detallada sobre el proceso de especialización de alguien previamente lego:

«Tuve dos fuentes de información. Por una parte, mi hijo. Tengo un hijo que lleva un montón de años jugando, y a veces juego con él... No tengo esa habilidad que tienen los de las generaciones más jóvenes, pero bueno, sobre todo con VR, juego de vez en cuando. También, cuando sabía que tenía que hablar de un juego en particular... Buscar en Internet, buscar todo tipo de vídeos, desde vídeos que explican cómo se juega hasta Wiki pedía simplemente explicando la historia y los datos de ese juego. [...] Tuve la suerte de que cada vez trataba un videojuego, no “los videojuegos”, en general. Me daba la oportunidad de centrarme en ese juego y, cuando llevaba ya dos o cuatro, todo ese vocabulario, todo ese léxico ya se unía».

No es un proceso muy disimilar al de especialización en otros campos: la consulta a un experto (en este caso, un videojugador), el empapamiento gradual de la temática a lo largo de varios trabajos y, por supuesto, un trabajo personal exhaustivo de documentación.

En entrevistado también considera que se puede suplir la falta de conocimiento previo con la actitud adecuada: «Tengo mucha experiencia como presentador, soy un comunicador. Entonces, cuando me encuentro con un problema, le doy un poco de teatro y tal y nadie se da cuenta de que no me he enterado. Y lo bueno es, que como es más bien en consecutiva que en simultánea, no tengo ningún problema en decir: “oye, perdón, ¿qué has dicho? ¿Qué era eso?”. Y yo creo que si lo haces de una forma natural nadie se mosquea ni se molesta, al contrario, yo creo que el mundo de la gente de videojuegos lo aprecia, que intentes hacerlo bien. Hasta ahora he tenido suerte y he podido disimular».

En la misma línea, cuando se le preguntó por las características propias de la interpretación de videojuegos, recalca: «Tienes que acompañarlo de cierta teatralidad, que es lo que están buscando en organizar un evento así, no es simplemente una rueda de prensa... Le dan mucho bombo, lo maquillan mucho para que sea diferente. [...] La gente se mueve por el espectáculo, por emociones».

Para más inri, comentaba algunos de los eventos más llamativos a los que había podido asistir: «Por ejemplo, para Uncharted estaban varias presentaciones de distintas versiones del juego y cogen un sitio que encaja, digamos, con esta idea de aventureros, y de un mundo... Bueno, como es el de Uncharted. Y meten todo tipo de vegetación, y plantas y demás. Por Spiderman también añadieron una serie de actividades que podían hacer los propios periodistas relacionadas con el mundo del hombre araña»

Otro de los intérpretes entrevistados, A, respondía de forma acorde:

A: «Se necesita formación en interpretación y que, de forma personal, la gente se forme por su cuenta en videojuegos. No hace falta jugarlo todo, no se puede, lo he intentado. Este debate ya tiene lugar en la localización. ¿Hace falta ser fan para traducir videojuegos? No necesariamente, pero se necesita una buena capacidad de documentación. Al final es un medio audiovisual... Te falta contexto. Si no sabes de lo que hablas no transmitirás el alma, no entenderás las palabras.

Lo que yo aconsejaría sería jugar un poco, para entender el medio. Y formarse es fácil: puedes ir viendo los eventos a lo largo del año. Media hora al desayuno... [...] Si juegas, mejor, pero si no juegas o juegas menos y solo te informas, hay medios de sobra para estar al día con la industria».

El intérprete C, como ya vimos anteriormente, recalca la necesidad de ser fan o al menos dominar el mundo del *fandom*. En este caso, podemos entender el *fandom* como las interacciones entre los fans de los videojuegos, es decir, de qué se habla sobre ellos.

C: «Si tienes que traducir de videojuegos, deberías saber de videojuegos, deberías saber de qué va, cómo funcionan, qué es lo que el fan conoce, qué es lo que el creador va a contar, aproximadamente [...] Esto creo que es extrapolable a cualquier tipo de interpretación».

Los dos entrevistados no intérpretes presentaron perspectivas opuestas, particularmente en lo que se refiere a la información contextual:

D: «De lo que es la cultura del videojuego en sí, de la historia del videojuego... Lo veo totalmente necesario para un periodista de videojuegos. Para un traductor, intérprete... quizás ya no tanto. Lo veo como un valor adicional interesante, pero realmente no tanto, porque él no tiene que aportar

información a lo que está traduciendo. Es decir, tiene que controlar el material técnico de lo que está traduciendo/interpretando, pero no tiene por qué ir más allá. Es como un técnico de sonido, que tiene que saber cómo se maneja una mesa de sonido y todos sus componentes, pero no tiene por qué saber qué álbumes ha sacado el cantante al que está controlando en la mesa. [...] Desde luego, es de agradecer, porque siempre está bien, y le puede ayudar en su trabajo. Pero imprescindible [...] Eso es, un valor añadido».

E: «Para el traductor el traductor es muy importante tener claro cuál es el contexto. En el caso del ponente, va a contextualizar su narrativa».

Como podemos ver, el entrevistado E pone un mayor énfasis sobre el conocimiento contextual, no solamente el terminológico. La diferencia puede explicarse por la mayor experiencia previa del entrevistado E con los servicios de interpretación, además de dedicarse a eventos más generalistas. En todo caso, la entrevistada D también lo considera de forma positiva.

Además, en lo que se refiere al lenguaje propiamente dicho, recalca:

«El videojuego ha sido la punta de lanza en la innovación en tecnología, la que ha incentivado que otros gremios, presuntamente más serios, han avanzado en este campo... Curiosamente estamos, hoy por hoy, imbuidos absolutamente en un lenguaje vinculado a esa innovación, de forma inapelable».

5.7. Sobre la exigencia del público gamer

Se habló del público gamer como un grupo de usuarios particularmente exigentes en lo que se refiere a la calidad del servicio, que se autoperceben como un gremio propio. El intérprete A ya hablaba, cuando se la preguntaba sobre la demanda, que profesionales tenían «pavor a los aficionados». El intérprete C matiza un poco esa consideración:

C: [Obviamente, el creador lo domina, porque es el creador, el fan lo domina, pues porque es fan y está metido en lo que es este mundillo]. Si el vínculo que hay entremedio, que es el intérprete, no domina mucho, se nota; lo nota sobre todo el fan». «Tienes que pensar que muchas veces el fan sabe muchísimo de ese tema y, claro, se da cuenta enseguida de que la interpretación no es satisfactoria».

Curiosamente, tanto C como A lo comparan con especializarse en medicina, aunque con un matiz algo diferente:

C: «Yo, que no tengo idea de medicina, o de política, si me pusiera a interpretar una conferencia de medicina o de política probablemente lo haría mal, porque no sé de qué se está hablando y por lo

tanto no puedo transmitirlo de la manera correcta al público [...], o al periodista, o quien sea que esté delante».

A: «Esto lo suelo comparar mucho con la medicina... Porque en un congreso de medicina no va a estar un niño de 16 desde su salón, va gente que además sabe que su tema es complicado. Los médicos ayudan, intentan facilitar... Y dan por sentado que va algún error por el alto nivel de especialización».

La diferente, entonces, radica en la conciencia de la dificultad del discurso. Puede que el público esté más dispuesto a perdonar errores en un discurso altamente especializado y complejo, pero tan solo si son conscientes de dicha dificultad.

La periodista D tenía una anécdota propia de su experiencia profesional para retratar el tipo de público con el que se trataba.

D: «El público *gamer* es el más exigente que yo me he encontrado. Yo he trabajado en sociedad, cultura, economía, teatro, belleza, viajes, cocina, lo que tú quieras. Y el espectador, lector o usuario de videojuegos es el más exigente. Yo recuerdo cuando empecé a trabajar en este... Yo empecé la primera vez que la revista EDGE publicó en España, adaptándola, ¿no? Controlando las traducciones, los textos, todas esas cosas. Y de las primeras cosas que me dijo el director de la revista era “ten en cuenta que el lector de videojuegos va a saber siempre más que tú”. Siempre va a haber alguien que sepa más que tú. Porque tú tienes que controlar un poco sobre todos los géneros y todos los videojuegos, pero siempre va a haber alguien que sepa más Final Fantasy que tú con diferencia. Entonces, el mínimo error, el mínimo detalle, la mínima cuestión que se te escape, te la van a echar a la cara. Porque además son usuarios muy jóvenes y la manera de expresarse de la gente joven... Pues suele ser bastante demente. Además, los videojuegos son una afición que levanta pasiones [...] Siempre hay alguien que va a sacar el mínimo defecto que tú tengas, cosa que en otros sectores no pasa.

» En la última entrevista que saqué yo sacamos una foto y yo dije que era de las semifinales de League of Legends de los mundiales de 2019 y me dijeron “bueno, con una apreciación, no son las semifinales, son los cuartos de final”. Bueno, pues muy bien, efectivamente, me he equivocado, no pasa nada. Pero normalmente dicen “¡hay que ver que inútiles, que eso no son las finales...!”».

A parte de su percepción como periodista, también daba su percepción como usuaria de lo que le parecía una buena interpretación. Se debe tener en cuenta su particular forma de lidiar con la interpretación en las entrevistas, la doble grabación comentada con anterioridad. El poder cotejar las

dos prestaciones, la original y la interpretación, la convierte en una usuaria especialmente cualificada para percibir la calidad de la interpretación. Su experiencia personal la siguiente:

D: «Por ejemplo, como te comento, este intérprete, el de Sony... Claro, lleva toda la vida haciéndolo, ha hecho las presentaciones de todos los juegos más importantes de Sony, además a él le gusta también jugar, y... Y entonces, claro, él se controla todo al dedillo, y a veces incluso lo que hace es expresarse mejor que la persona que está hablando. Y yo lo sé, porque, como ya digo, hago esa doble grabación, pues luego lo escucho y digo lo ha acertado más todavía, lo ha afinado un poquito más. Tampoco es que le cambiara el sentido, quiero decir que... A lo mejor lo expresaba de una manera más elegante, o más adecuada».

Destaca de su respuesta la apreciación por el respeto al sentido al original y, a su vez, la mejora de su forma. Es decir, si bien no busca que el intérprete añada información, como puede ser el caso de los periodistas que interpretan, se valora muy positivamente que la expresión mejore.

Un aspecto que nos llamó la atención de esta respuesta fue la matización sobre la edad de los usuarios, que no se tuvo en cuenta al considerar al público en la hipótesis original. También se mencionó en la respuesta de los entrevistados A y B:

A: «Pero aquí estamos hablando de un público “inmaduro” (entre los 16 y los 26, puedes madurar en cualquier momento); y consideran que lo que les gusta es lo mejor del mundo».

B: «Podría ser [que son más exigentes]. Y creo que no tiene tanto que ver con que sea usuario de videojuegos. Creo que tiene un poco que ver con la edad, con la generación. Creo que ahora los de 35 para abajo, por decir algo, son gente que realmente está acostumbrada a tener las cosas ya, así, y están acostumbrados a un nivel tan alto de calidad en los videojuegos y en la promoción de los videojuegos que cualquier cosa que esté por debajo es un engaño, una decepción. Como, “¿qué es esto? Pongo mi PlayStation, pongo mi Xbox, y me da maravillas, y ahora me estás ofreciendo esto que es un poco como cutre”. Creo que tiene más que ver con eso que con que sean videojuegos. Es la edad, el ambiente que existe entre los consumidores actuales. Son más de decir “vaya, qué mierda” que otra cosa cuando ven que no llega a esos niveles».

En ambos casos se atribuye la exigencia y las “formas” a la juventud más que a la temática. Es cierto, como vimos con anterioridad, que el público *gamer* se caracteriza, en parte, por su juventud. Aún así, sea cual sea la raíz de la exigencia, ambos entrevistados coinciden con que es un factor. De todos modos, el intérprete A recalca que no es una exigencia nacida de la maldad:

«Son exigentes, pero desde la inocencia. Es la inocencia de conocer tantísimo el producto y querer expandir su palabra. Insisto que no hay maldad, e incluso yo... Recuerdo una vez que dos asistentes a una ponencia que en la ronda de las preguntas... Uno hizo una pregunta muy técnica y, en vez de dejar contestar al orador, contestó otro fan a gritos... No por maldad, sino por decir ¡me la sé yo! Se pusieron a hablar de modelos de placa base del Mortal Kombat... Y a nadie le importa eso tan técnico, ni al propio ponente... Pero para ellos sí es importante.

» Pero no hay humillaciones, no hay vejaciones... De hecho, con los de Mortal Kombat, salí caliente de la cabina, pero todo salió bien, estuvimos de risas. [...] ¿Qué pasa? Que los intérpretes no especializados lo ven como un mundo, muy exigente... Y sí, es exigente, pero es lo mínimo que, si vas a hablar de FFVIX, sepas de qué franquicia estás hablando».

5.8. Sobre las necesidades particulares de la comunicación

A: «He visto a muchas empresas molestas porque no se cubren las bases como debería. Las empresas no quieren que se hable de los errores de los intérpretes. [Un vídeo de una presentación de State of Play se hizo viral por la desastrosa interpretación]. Distraes la atención del producto que quieren vender».

El entrevistado B comentaba también la necesidad de «hacer un impacto en los que asisten». Sobre si esto es específico al campo de videojuegos o puede verse en otras presentaciones comerciales, concreta:

«Hay muchos congresos y convenciones del mundo corporativo que le meten también de todo. Hay actuaciones, hay muchos efectos especiales con todo lo que son las pantallas de LED, y luces... Realmente hay reuniones que son sosas, que son simplemente escenarios y gente que habla; pero las que son de empresas que tienen un poco de pasta... Se hace mucho con ventas, quieren impresionar, quieren motivar a sus vendedores. [...] Cada vez más, cada vez más».

En este contexto, las capacidades de comunicador del intérprete se pondrán en especial relieve. Es especialmente relevante que, en un campo con un público tan joven, y tan centrado en el entretenimiento, también se busca divertir al público en los actos comunicativos al respecto. La distribuidora Devolver Digital, por poner solo un ejemplo, ha convertido sus presentaciones originales y con su propia historia. En la presentación de Sony PlayStation en la conferencia E3 de 2017, para el videojuego Daysgone, colgaron a gente real del techo para imitar una escena del videojuego; estas personas se sacudían cada vez que el personaje en pantalla interactuaba con sus contrapartes ficticias. Este tipo de elementos llamativos y memorables se han convertido en la norma

para estas presentaciones. Es de suponer que, en un contexto similar, la monotonía en la voz o la visible falta de implicación será valorada de forma particularmente negativa.

5.9. Sobre la modalidad de interpretación

El entrevistado B nos comenta que las interpretaciones que lleva a cabo son «normalmente en consecutiva». También recalca las características propias de esta modalidad en sus respuestas sobre la especialización (la consecutiva deja libertad a los intérpretes a hacer preguntas sobre la información) y las características que distinguen la interpretación de videojuegos (como es consecutiva, hay que tener cierta presencia y «teatralidad»).

Por lo tanto, considera que es importante el dominio de la modalidad consecutiva para trabajar en este campo:

«Yo diría que como casi todo es consecutiva, [para realizar un buen trabajo en este campo se necesitan] buenas habilidades en consecutiva. También buena capacidad para comunicar, porque todos sabemos que hay gente que puede dar una buena consecutiva a nivel de contenido, pero son tan sosos que la gente se duerme. En un campo como este, que desean que haya espectacularidad, pues un poco de emoción, necesitas ser alguien que sepa comunicar y transmitir las cosas de la mejor forma posible».

También comparte lo que, en su opinión, es una ventaja de la consecutiva:

«Entonces, qué pasa, cuando me encuentro con un problema le doy un poco de teatro y tal y nadie se da cuenta de que no me he enterado. Y lo bueno es que como es más bien en consecutiva que en simultánea no tengo ningún problema en decir: “oye, perdón, ¿qué has dicho? ¿qué era eso?”. Y yo creo que si lo haces de una forma natural nadie se mosquea ni se molesta, al contrario, yo creo que el mundo de la gente de videojuegos lo aprecia, que intentes hacerlo bien. Hasta ahora he tenido suerte y he podido disimular».

Esta impresión coincidiría con la afirmación del intérprete A sobre las exigencias del público *gamer*: es una exigencia que nace de la pasión por el producto, y se valoraría positivamente que el intérprete se esfuerce por entender el mensaje.

El intérprete A comparte la misma opinión respecto a la modalidad utilizada: «Sí, yo personalmente hice más simultánea; pero sí lo más habitual es la consecutiva: todo evento que haya siempre va a tener rondas de prensa, entrevistas... Sí, la consecutiva es lo más habitual, con bastante diferencia.

Simultáneas hay pocas porque se enfocan a gran cantidad de gente, en mi caso eventos universitarios».

6. Conclusiones

A lo largo de este trabajo hemos podido confirmar la percepción generalizada de que faltan servicios de interpretación de calidad, particularmente en inglés-español. Para el entrevistado de japonés-español, no existía tal necesidad. No obstante, sería necesario hacer un análisis más en profundidad para confirmar estas dos conclusiones. Lo que podemos abstraer de estos resultados es que el ámbito del videojuego puede representar una buena oportunidad para aquellos intérpretes que, bien por interés persona, bien por ambición de aumentar su oferta, quieran adentrarse en él. La industria extrae, como se ha visto gracias a los informes de la Asociación Española del Videojuego, cada vez más beneficios. Los eventos reciben cada vez más atención y el número de asistentes ha ido aumentando paulatinamente a lo largo de los años. Con la vuelta a la normalidad después de la pandemia COVID19, se espera recuperar esta tendencia. Además, aunque no estén plenamente asentadas, las opciones de interpretación por *streaming* pueden abrir nuevas puertas cada al futuro.

Por otro lado, también parece existir cierta desconfianza hacia intérpretes que, al fin y al cabo, no dejan de ser personas externas a la afición. Al tratarse de un ámbito que despierta tantas pasiones y se sitúa en el centro de la identidad de muchas personas (autodenominadas *gamer*), una falta de implicación por parte del intérprete se percibe de forma negativa. Varios de los entrevistados han comentado las dos caras de la moneda, el rechazo ante la falta de conocimiento técnico, y la aceptación al intérprete que desea conocer más. Aunque no es realista, claramente, que el intérprete conozca todos los videojuegos y juegue con asiduidad, los entrevistados tampoco parecen creer que sea necesario. Es más importante saber de qué se habla que ser videojugador en sí. Además, a través de Twitch y YouTube y los diferentes foros de fans se considera que es bastante fácil estar al día de las novedades del mundillo.

No obstante, se corrobora en las entrevistas y en la literatura al respecto que el lenguaje del videojuego es notablemente opaco y poco transparente. La frecuencia de los préstamos y calcos, así como siglas y abreviaciones, pueden presentar una dificultad para el intérprete que no esté previamente familiarizado con la jerga. No solo eso, sino que cada una de esas palabras están cargadas de significado, cuya omisión o tergiversación puede cambiar por completo un discurso. De ahí parece surgir la preferencia por utilizar a gente que «se sabe que sabe», como periodistas o gente de plantilla.

De todos modos, tampoco puede desestimarse la importancia de las habilidades interpretativas. La capacidad expresiva y de comunicación también parece ser apreciada, lo que concuerda a su vez con

los experimentos de Collado Aís. A pesar de que los usuarios indiquen la importancia del respeto al significado original por encima de todo, aprecian también positivamente una cierta «teatralidad». Sería interesante, cara a futuro, llevar a cabo un experimento empírico que estudie hasta qué punto se valora entre los especialistas del videojuego la expresividad de la voz. También es un interesante objeto de estudio, para el futuro, valorar hasta qué punto la calidad del inglés como *lingua franca*, conocido por un gran número de personas implicadas en este ámbito, afectan a la percepción de la calidad de las interpretaciones.

Aún así, entre los entrevistados, la afirmación de Collados Aís de que «los receptores no solo permiten, sino que exigen, aunque sea inconscientemente, del intérprete un determinado *intrusismo* o implicación» parece confirmarse. Uno de los entrevistados comentaba sus habilidades personales de comunicador como una de sus mejores bazas a la hora de interpretar de videojuegos; la entrevistada usuaria, por otra parte, calificaba positivamente a su intérprete de confianza como alguien que se expresa, a veces, mejor que el discurso original.

Otras consideración interesante para las personas que busquen especializarse en este campo son la predominancia de la modalidad consecutiva. El intérprete que desee especializarse en este campo debería, pues, no dejar de practicar su toma de notas y su técnica de consecutiva. A su vez, para consecutivistas empedernidos, el ámbito del videojuego puede resultar un campo de especialización atractivo.

Es importante tener en cuenta, finalmente, que el videojuego es una afición, un modo de vida, y una pasión para mucha gente. El intérprete que quiera involucrarse en este campo, si bien no necesariamente debe compartir este sentimiento, debe saber respetarlo. Los detalles más insignificantes, como los modelos de placa base de Mortal Kombat, pueden ser algo que el usuario valore profundamente; y este valor es, en gran parte, sentimental. «Si no sabes de lo que hablas no transmitirás el alma», como dijo uno de los entrevistados. Porque, para un gran número de personas, que juegan a diario y lo han convertido en parte de su persona, este acto comunicativo es de una gran importancia. Esperamos que, a través de esta primera aproximación a este fascinante campo, podamos animar a los potenciales intérpretes a respetar y tratar con la importancia debida al videojuego y el vocabulario que lo rodea.

7. Referencias bibliográficas

- Aís, Á. C. (1998). *La evaluación de la calidad e interpretación simultánea: la importancia de la comunicación no verbal*. Granada: Editorial Comares.
- Aís, Á. C. (2002). Quality Assessment in Simultaneous Interpreting: The Importance of Nonverbal Communication. En F. Pöchhacker, & M. Shlesinger, *The Interpreting Studies Reader* (págs. 326-335). New York: Routledge.
- Alexieva, B. (2002). A Typology of Interpreter-Mediated Events. En F. Pöchhacker, & M. Shlesinger, *The Interpreter Studies Reader* (págs. 218-233). New York: Routledge.
- Álvarez-Bolado, C., & Álvarez, I. (2019). Videogames: A Lexical Approach. En A. Ensslin, & I. Balteiro, *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* (págs. 13-38). New York: Bloomsbury Academic.
- Asociación Española de Videojuegos. (2015). *El consumo global de videojuegos en España fue de 996 millones de euros en 2014*. Obtenido de www.aevi.org.es: <http://www.aevi.org.es/el-consumo-global-de-videojuegos-en-espana-fue-de-996-millones-de-euros-en-2014/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2016). *AEVI presenta los datos de la industria de los videojuegos en 2016*. Obtenido de www.aevi.org.es: <http://www.aevi.org.es/aevi-publica-adelanto-los-datos-del-sector-del-2016-videojuego-facturo-espana-1-163-millones-euros/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2016). *El consumo global de videojuegos en España superó los 1.000 millones de euros en 2015*. Obtenido de www.aevi.org.es: <http://www.aevi.org.es/consumo-global-videojuegos-espana-supero-los-1-000-millones-euros-2015/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2017). *El videojuego revalida su liderazgo en la industria audiovisual, con un crecimiento del 17% y una facturación de 1.359 millones en 2017*. Obtenido de www.aevi.org.es: <http://www.aevi.org.es/videojuego-revalida-liderazgo-la-industria-audiovisual-crecimiento-del-17-una-facturacion-1-359-millones-2017/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). *La industria del videojuego en España en 2021*.
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). *La industria del videojuego en España: Anuario 2020*.
- Asociación Española de Videojuegos. (s.f.). *El mercado del videojuego bate récords en España con un crecimiento del 12,6% y una facturación de 1.530 millones en 2018*. Obtenido de www.aevi.org.es: <http://www.aevi.org.es/mercado-del-videojuego-bate-records-espana-crecimiento-del-126-una-facturacion-1-530-millones-2018/>
- Balteiro, I. (2019). Lexical and Morphological Devices in Gamer Language in Fora. En A. Ensslin, & I. Balteiro, *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* (págs. 39-57). New York: Bloomsbury Academic.
- Cabré i Castellví, M. T. (2010). *La Terminología: representación y comunicación*. Documenta Universitaria.
- DeVuego. (s.f.). *Base de datos de la prensa española de videojuegos*. Obtenido de www.devuego.es: <https://www.devuego.es/pres/estadisticas/webs-ano>
- European Games Developer Federation. (2021). *2019 European Video Games Industry: Insights Report*.
- García, R. C., & Yebra, V. G. (2004). *Manual de documentación y terminología para la traducción especializada*. Arco Libros.
- Gile, D. (2009). *Basic Concepts and Models for Interpreter and Translator Training (Revised Edition)*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Kirchhoff, H. (2002). Simultaneous Interpreting: Interdependence of Variables in the Interpreting Process, Interpreting Models and Interpreting Strategies. En F. Pöchhacker, & M.

- Shlesinger, A *Typology of Interpreter-Mediated Events* (págs. 110-119). Routledge: New York.
- Kurz, I. (2002). Conference Interpretation: Expectations of Different User Groups. En F. Pöchhacker, & M. Shlesinger, *The Interpreting Studies Reader* (págs. 312-325). New York: Routledge.
- Latour, J. (12 de julio de 2020). *The Incredible Saga Of Devolver Digital's E3 Presentations*. Obtenido de www.thegamer.com: <https://www.thegamer.com/incredible-saga-of-devolver-digital-s-e3-presentations-directs-nina-struthers/>
- McElroy, J. (11 de febrero de 2022). *GOD I missed reviewing games*. Obtenido de www.twitter.com: <https://twitter.com/JustinMcElroy/status/1491981849320697856>
- Méndez, R., & Calvo-Ferrer, J. R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Interlingua.
- Newzoo. (s.f.). *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*. Obtenido de www.newzoo.com.
- PlayStation. (s.f.). *PlayStation 4 Announcement Live Stream (Replay)*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=RiNGZMx2vhY&t=6772s&ab_channel=PlayStation
- PlayStation. (s.f.). *PlayStation Media Showcase | E3 2017*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=w9DPmYGAizg&t=618s&ab_channel=PlayStation
- Pöchhacker, F. (2015). *Routledge Encyclopedia of Interpreting Studies*. Routledge.
- Polygon. (8 de junio de 2019). *How to make a perfect E3 press conference (or drinking game). Unraveled*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=UP091FeB-3o&list=PLaDrN74SfdT7Ueqtn_bXo1MuSWT0ji2w&index=14&ab_channel=Polygon
- Polygon. (10 de febrero de 2022). *Vampire Survivors might one day stand alongside Hades, Dead Cells, and the roguelike greats*. Obtenido de www.twitter.com: <https://twitter.com/Polygon/status/1491836038217621505>
- Romano, S. (2019). *TGS 2019 tops 262,076 visitors*. Obtenido de www.gematsu.com: <https://www.gematsu.com/2019/09/tgs-2019-tops-262076-visitors>
- Schneider, P. (s.f.). *Gamescom Wiki Guide*. Obtenido de www.ign.com: https://www.ign.com/wikis/gamescom/Attendance_and_Stats
- Stream Hatchet. (16 de junio de 2021). *The top developer conferences of #E32021 by peak viewers*. Obtenido de www.twitter.com: https://twitter.com/StreamHatchet/status/1405218991518461956?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1405218991518461956%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fmynintendonews.com%2F2021%2F06%2F17%2Fstream-hatchet-nintendos-direct-had-t
- thegameawards. (s.f.). *Disco Elysium Wins the Best Narrative Award Presented by Jonathan Nolan / The Game Awards 2019*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=HmDSHT6ZKBw&ab_channel=thegameawards

8. Anexos

8.1. Entrevista A

¿Cómo valoraría la evolución del mercado de videojuegos en cuanto a la necesidad de servicios de interpretación?

Hay mucho mercado. La industria crece, el número de usuarios y así los eventos de promoción. Se puede caer en el error de pensar que están solo las tres grandes ferias, pero cada gran compañía tiene sus propios eventos. Y también hay que contar los locales (GameLab, Barcelona Games...).

En 2013, cuando se anunció la PlayStation 4 fue la primera vez que hubo interpretación en *streaming*. Sony anunció que iba a haber interpretación simultánea por *streaming* para, si no recuerdo mal, 12 idiomas (ruso, chino, español, japonés, alemán...). A partir de ahí, todo el mundo empezó a hacerlo. Este año 2021 el Tokyo Game Show se retransmitió con interpretación simultánea al inglés para todo el mundo; tras los 30 años que se lleva realizando el evento, es un paso adelante que demuestra la importancia que empieza a tener esto. Un evento importante con *streaming* crea “efecto llamada”.

Lo que es en España hay muchísimos eventos que requieren interpretación. Ya no GameLab, que lleva una década con interpretación consecutiva... Cuando Namco Bandai trae japoneses Marc Berbanbé hace japonés-español. Pero también cosas pequeñas: la complu monta unas jornadas, pues tendrán interpretación. Koch Media (principios de 2020) de Exodus, trajeron al autor de los libros de Metro y tuvieron interpretación. Los eventos Boom también tuvieron interpretación. Y al final, cine, tele... van de la mano.

¿Qué distingue la interpretación de videojuegos de otros tipos de interpretación?

Hay mucho que interpretar a día de hoy, y se nota cada vez más la urgencia e interés por la especialización. Es difícil cubrir todas las bases de interpretación. En eventos de cultura popular está más difícil: no es público especializado, son aficionados quieren hablar de lo suyo.

Cuando fue lo de la PlayStation 4, el vídeo del *streaming* de español lo vieron medio millón de personas. Cuando fue la presentación de la PlayStation5, millón y medio de personas; es decir, en 7 años aumentó en un millón el público. La interpretación es ante todo una acción de marketing. Es importante la interpretación en sentido de presión comercial: quieren que llegue lo mejor posible al público receptor.

Un ejemplo real: en una interpretación se tradujo «PlayNetwork» por «red PlayStation» ... No es el nombre del producto, y el público fan puede no entender la información correctamente. También en una presentación de Microsoft se oyó en una interpretación «Horizonte Forza» [en vez del nombre del juego, Forza Horizon]. Son errores menores, pero al final afecta a la venta del producto. Si alguien ve la presentación del Forza y le gusta y luego intenta buscar el juego como «Horizonte Forza» no va a encontrar nada.

Las entrevistas y las interacciones del público son más comunes, por lo que es importante conocer toda la terminología. A diferencia de otras industrias, a menos que te manden el discurso de antemano (es el caso de Blizzcon, pero no es lo normal), vas «con lo puesto» porque no quieren filtraciones.

En una entrevista te puede surgir terminología del juego, de la industria, de las plataformas de juego, nombres de estudios, nombres de productoras... Incluso nombres de productos que no sean lo que estás vendiendo. Un ejemplo: vas a interpretar una entrevista a David Cage, así que te estudias todos sus juegos y toda su carrera; luego, en la entrevista, empieza a hablar de lo mucho que le influenció el Shenmue de Yuu Suzuki...

He visto muchas empresas molestas porque no se cubren las bases como debería. Las empresas no quieren que se hablen de los errores de los intérpretes. Distrae la atención del producto que quieren vender.

**¿Qué considera necesita una intérprete de videojuegos para llevar bien a cabo su trabajo?
¿Cómo valoraría la necesidad de tener conocimientos técnicos del campo?**

La mayor parte de intérpretes tienen pavor a los aficionados, así que se rehúyen este tipo de interpretaciones. Aún si son muy buenas, con gran experiencia en diversas industrias, le tienen pánico a este ámbito porque no lo conocen. En la presentación en Fnac en Koch Media me ofrecieron el trabajo de interpretar, pero no pude, así que intenté encontrar a alguien que me sustituyera. Tuvimos que preguntar a más de 100 personas hasta encontrar a alguien dispuesto.

¿Crees que se podría suplir el problema contratando a aficionados?

Está claro que contratar a aficionados no son una buena idea; no serán capaces de hacer una simultánea. Es necesaria la formación en interpretación. En mi libro analizo en más detalle qué tipo de interpretaciones profesionales funcionan y cuáles no. Aún en una consecutiva, los aficionados, que saben mucho del tema, tienen tendencia a añadir información que no estaba necesariamente en el original.

También es cierto que hay un problema a nivel de formación de intérpretes profesionales. No hay tiempo para especializarse. Y a nivel de académico el vocabulario del mundo de los videojuegos no se considera como vocabulario especializado. Así que es complicado tener una formación especializada

Se necesita formación en interpretación y que, de forma personal, la gente se forme por su cuenta en videojuegos. No hace falta jugarlo todo, no se puede, lo he intentado. Este debate ya tiene lugar en la localización... ¿Hace falta ser fan para traducir videojuegos? No necesariamente... Pero se necesita una buena capacidad de documentación. Al final es un medio audiovisual... Te falta contexto. Si no sabes de lo que hablas no transmitirás el alma, no entenderás las palabras.

Lo que yo aconsejaría sería jugar un poco, entender el medio... Y formarse es fácil: puedes ir viendo los eventos a lo largo del año. Media hora al desayuno... y a base de ello es fácil formarse. Si juegas, mejor, pero si no juegas o juegas menos y solo te informas, hay medios de sobra para estar al día con la industria. No pienso que requiera mucho esfuerzo.

¿Crees que es más habitual la modalidad consecutiva que la simultánea?

Sí, yo personalmente hice más simultánea; pero sí, lo más habitual es la consecutiva: todo evento que haya siempre va a tener rondas de prensa, entrevistas... Sí, la consecutiva es lo más habitual, con bastante diferencia. Simultáneas hay pocas porque se enfocan a gran cantidad de gente, en mi caso eventos universitarios. En mi caso, también pensando en gente que estaba en el escenario, se necesitaba simultánea para que el diálogo fuese fluido. E incluso en eventos grandes... Me salió un trabajo para una presentación de Metro Exodus (una en Barcelona Games World y la otra en Fnac). Ahí pues, es cierto que en una tenía más sentido simultánea que otras, pero en los dos casos fue consecutiva.

Nos ha constado encontrar intérpretes de videojuegos a través de agencias. ¿Alguna vez has trabajado con agencias?

Siempre me han contactado directamente. Una vez lo hice por agencia, para una Blizzcon... No la hice al final, porque estaba dando clase; teníamos que hacer tres ensayos previas y después el evento. No me salía a cuenta...

¿Sabes qué pasa? El tema de que digo que es una interpretación especializada, bastante especializada y bastante exigente... Y se tiende a evitar agencias porque mandan al primero que tengan disponible, no necesariamente el mejor. Esto pasa muchísimo. Entonces, las empresas tienden a evitar las

agencias: o tienen gente interna en nómina preparada, como Capcom; alguien que es de confianza, que domine el tema... Y prefieren a alguien que domine el tema antes que sea intérprete profesional. Por ejemplo, Nintendo... Ahora mismo no sé, porque toda la gente que trabajaba lo dejó... Pero antes, llevaban a un desarrollador, José María Íñiguez, para que hiciese de intérprete en los eventos. Porque era alguien que sabía del tema... Pero todo lo que nos enseñan en clase, la formalidad, no les importa: solo que se transmita el mensaje. El público además es diferente.

En mi libro analizo diversos casos de cómo hacen... Hubo otro caso de interpretación profesional que fue horrible porque tanto el entrevistado como el entrevistador están corrigiendo a la intérprete. Le preguntan al entrevistado cuáles fueron los juegos más importantes de su vida... Y la miran directamente si se olvida algo.

Lo que tienen hecho es interpretar los propios periodistas. Pero claro, se nota que a nivel interpretativo fatal (eh [segregaciones vocálicas], pausas...); pero lo hacen mejor que los profesionales. De hecho, se da un fenómeno... El de los periodistas que hacen de intérpretes. Se trata de un acto de marketing, más que un acto informativo. Los periodistas tienden a rellenar información (muchas veces relevante, interesante). Recuerdo un caso... El orador está hablando la historia del juego y el entrevistador añade información como el año. Pues se da un poco este fenómeno... Como saben del tema, funciona el acto interpretativo.

Las agencias son la última opción: se prefiere a alguien interno o alguien que sepamos que sabe de videojuegos... Yo de hecho fue así, fui intérprete para Nintendo, de ahí me recomendaron a Namco Bandai y de ahí a Koch. Esto funciona muy así.

¿Cómo es el público *gamer*?

Son muy exigentes. Esto lo suelo comparar mucho con la medicina... Porque en un congreso de medicina no va a estar un niño de dieciséis desde su salón, va gente que además sabe que su tema es complicado. Los médicos ayudan, intentan facilitar... Y dan por sentado que va a haber algún error por el alto nivel de especialización. Pero aquí estamos hablando de un público «inmaduro» y consideran que lo que les gusta es lo mejor del mundo. Llevan un poco mal el error, no porque te quieran humillar a ti, sino porque quieren revalorizarse ellos, como diciendo, mira cuánto sé. Son exigentes, pero desde la inocencia. Es la inocencia de conocer tantísimo el producto y querer expandir su palabra. Insisto que no hay maldad, e incluso yo... Recuerdo una vez que dos asistentes a una ponencia que en la ronda de las preguntas... Uno hizo una pregunta muy técnica y, en vez de dejar contestar al orador, contestó otro fan a gritos... No por maldad, sino por decir: ¡me la sé yo! Se

pusieron a hablar de modelos de placa base del Mortal Kombat... Y a nadie le importa eso tan técnico, ni al propio ponente... Pero para ellos sí es importante.

Es imposible dominar todo, sobre todo ahora que hay cientos de miles de videojuego. Y si empiezas ahora, tienes que ponerte al día con 40 años de videojuegos... Yo puedo saber cosas del XIV, pero no juego; voy a saber mucho menos que una persona que juega durante horas todos los días. Lógicamente vas a tener tus prioridades, lo que más te gusta a ti... Pero el oyente sí va a esperar ese nivel de especialización.

Pero no hay humillaciones, no hay vejaciones... De hecho, con los de Mortal Kombat, salí caliente de la cabina, pero todo salió bien, estuvimos de risas.

¿Qué pasa? Que los intérpretes no especializados lo ven como un mundo, muy exigente... Y sí, es exigente, pero es lo mínimo, que si vas a hablar de FFVIX sepas de qué franquicia estás hablando.

De hecho, cuando Nintendo me llamó a mí fue porque la intérprete que tenían antes (por agencia) ... Tuvieron una discusión muy gorda. Le ofrecieron jugar sus juegos... Y ella se enfadó, les dijo que nunca había tenido problemas, y que tenían que revisar su nivel de exigencia. Y puede que sea cierto, solo conozco la versión del cliente... Pero es cierto que, en este caso, manda el cliente. Como con todo.

8.2. Entrevista B

Mi primera pregunta es sobre tu experiencia interpretando en videojuegos. ¿Cuánto tiempo llevas? ¿Cómo ha sido tu experiencia?

Pues ahora mismo no te podía decir el número de años exacto, pero yo diría que empecé sobre el 2010. Yo trabajo mucho en el mundo del cine... Bueno, trabajaba, ahora todo a cambiado con el COVID. Pero bueno, yo trabajaba mucho en el mundo del cine así que estuve trabajando con distintas productoras (Warner Brothers, Disney y otros) y a través de Sony llegué a Sony PlayStation, empezaron a llamarme la gente de Sony PlayStation. Y básicamente, yo diría que la mayoría de lo que he hecho es con Sony PlayStation. No llegué a ellos por ser un experto en videojuegos, porque, ya ves por mi edad, no soy del demográfico más ideal para los juegos, pero debido a mi experiencia presentando chunkets de películas, artistas y demás. Pues, bueno, me sirvió para poder adaptarlo al mundo de los videojuegos, porque en parte es similar. Un desarrollador, un representante de la empresa, que viene con cierta frecuencia, bueno, que van viniendo con cierta frecuencia y traducirles, normalmente de forma consecutiva. Y también yo llevo muchos años trabajando de presentador, aparte de intérprete soy presentador, maestro de ceremonias, y eso también me ha ayudado mucho en este sentido porque me contratan para ambas cosas: no solo traduzco lo que están diciendo sino que soy la persona que da la bienvenida, que modera las preguntas, que lleva todo el evento. Así que gracias a estas dos cosas empecé con Sony y Sony PlayStation.

Con Sony PlayStation he hecho muchas presentaciones de nuevos juegos, también me han llevado a traducir durante la E3, que es esa gran feria que hacen cada año. Pues antes de la pandemia iba cada año y estaba básicamente traduciendo toda la noche... Bueno, no toda la noche, pero durante la noche, de madrugada, por el horario de los Estados Unidos. Pues también he estado en algunos premios, por ejemplo, en Barcelona el Barcelona Games World. Así que básicamente he estado haciendo una variedad de cosas sobre todo para Sony PlayStation.

¿Cómo valorarías la situación del mercado en el sentido de necesidades lingüísticas desde que estás implicada? ¿Crees que hay más demanda, menos demanda...?

Yo me imagino que hay más demanda, yo diría que hay más demanda. Pero, ya te digo, como trabajo solamente para un cliente me es difícil... Pero voy oyendo de otras visitas, de otras compañías, por lo tanto, yo creo que al tener tanto peso en el mundo del ocio y del entretenimiento pues cada vez más quieren hacer su show, ¿no? Sony PlayStation hace eso muy bien, cuando he venido para hacer sus eventos siempre hacen una... Digamos, montan todo de forma que sea distinto, que sea especial,

que sea llamativo. Por ejemplo, para Uncharted estaban varias presentaciones de distintas versiones del juego y cogen un sitio que encaja, digamos, con esta idea de aventureros, y de un mundo... Bueno, como es el de Uncharted. Y meten todo tipo de vegetación, y plantas y demás. Por Spiderman también añadieron una serie de actividades que podían hacer los propios periodistas relacionadas con el mundo del hombre araña. Entonces yo creo que sí, que crece, que está creciendo. Ahora cuando las cosas vuelvan, esperemos, a la normalidad, volverán a traer representantes a distintos juegos.

Mencionabas que no llegaste allí por saber mucho de videojuegos. ¿Cómo fue tu proceso de formación al respecto?

Bueno, tuve dos fuentes de información. Por una parte, mi hijo. Tengo un hijo que lleva un montón de años jugando. Y a veces juego con él... No tengo esa habilidad que tienen los de las generaciones más jóvenes, pero bueno, sobre todo con VR, juego de vez en cuando. También, cuando sabía que tenía que hablar de un juego en particular... Buscar en Internet, buscar todo tipo de vídeos, desde vídeos que explican como se juega hasta típico Wikipedia simplemente explicando la historia y los datos de ese juego. Pero es lo mismo que haría para cualquier otro tema. Si me dicen que tengo que traducir, por ejemplo, fabricantes de cemento, haría mi búsqueda on-line, buscando toda la información posible, y es lo que hice con los videojuegos. Tuve la suerte de que cada vez trataba un videojuego, no «los videojuegos» en general, entonces me daban la oportunidad de centrarme en ese juego, y cuando ya llevaba dos o cuatro todo este vocabulario, todo este léxico, ya se unía y no era solo ese juego sino que era ya algo que dominaba acerca de los videojuegos en general.

¿Alguna vez te has encontrado en algún aprieto por falta de conocimiento previo o vocabulario técnico?

Sí, sí, alguna vez. Pero como te he dicho tengo mucha experiencia como presentador, soy un comunicador. Entonces, qué pasa, cuando me encuentro con un problema le doy un poco de teatro y tal y nadie se da cuenta de que no me he enterado. Y lo bueno es que como es más bien en consecutiva que en simultánea no tengo ningún problema en decir: “oye, perdón, ¿qué has dicho? ¿qué era eso?”. Y yo creo que si lo haces de una forma natural nadie se mosquea ni se molesta, al contrario, yo creo que el mundo de la gente de videojuegos lo aprecia, que intentes hacerlo bien. Hasta ahora he tenido suerte y he podido disimular.

Entonces, ¿simultánea no haces para videojuegos, para Sony?

Por ejemplo, cuando hago E3 sí, porque ahí son en directo, las presentaciones desde EE. UU. de Sony PlayStation, sus nuevos lanzamientos para al año, todos los proyectos que tienen... Así sí era por...

Pero, si no me equivoco, ahora que lo pienso, no era simultánea con aparatos, era simultánea por altavoz. Entonces, yo estaba apartado, hablaba... Afortunadamente, yo tengo una voz agradable, eso me dicen. Entonces yo hacía la simultánea desde el control técnico y ellos me oían por la megafonía.

Qué interesante, la verdad. No sabía que se hacía así.

Sí, sí... De vez en cuando. Porque a veces sí, por ejemplo, el orador es español y todo el público es de habla inglesa... Hacer una consecutiva, si todos entienden inglés, hace que todo sea más lento. Y hace poco hicimos una cosa de criptomonedas, yo no estaba, pero estaba mi compañera, bajamos la voz de la persona que hablaba en español y ella oía y hacía la simultánea por megafonía, pero como si fuera ella la que estaba dando las respuestas o la presentación. Así es como lo hicimos en E3.

Un poco como en un documental.

Sí, sí, exacto, pero bajando bien la voz. Claro, es un problema si hay gente que quiere oír el original, que necesita escuchar el español... O el inglés, en este caso, pero si todo el mundo entiende el inglés y el único que no es el que habla, pues se ahorra tiempo. Y también es mucho más fácil, para mí, hacer la simultánea que la consecutiva.

¿Crees que hay una distinción entre la interpretación de videojuegos y otros tipos de interpretación?

No, realmente no. Es como todo, tiene su jerga, tiene su léxico, y si controlas eso, pues ya es lo mismo. La diferencia es que en este caso casi siempre es consecutivo y tienes que acompañarlo de cierta teatralidad, que es lo que están buscando en organizar un evento así, no es simplemente una rueda de prensa, como dije... Le dan mucho bombo, lo maquillan mucho para que sea diferente, porque quieren hacer un impacto en los que asisten, que todos son periodistas.

Llama la atención del ámbito de videojuegos que presentaciones de negocios tienen bandas en vivo y cosas así, que no es algo que se haga realmente en otras presentaciones comerciales, ¿no?

Bueno, depende. Hay muchos congresos y convenciones del mundo corporativo que le meten también de todo. Hay actuaciones, hay muchos efectos especiales con todo lo que son las pantallas de LED, y luces... Realmente hay reuniones que son sosas, que son simplemente escenarios y gente que habla; pero las que son de empresas que tienen un poco de pasta... Sobre todo se hace mucho con ventas, quieren impresionar, quieren motivar a sus vendedores, y entonces le meten todo un show también. Cada vez más, cada vez más. La gente se mueve por espectáculo, por emociones... Y ya sabes lo de que la gente no te recuerda por lo que has dicho, sino por cómo les has hecho sentir.

¿Tienes constancia de intérpretes que se especialicen en este campo o que, al contrario, rechacen trabajar de esto?

No lo sé, francamente. Conozco algunos compañeros que han hecho otras cosas para otros clientes y otros entornos, también del mundo de videojuegos, pero no sé si gente rechaza estos trabajos. Pero tampoco creo que haya tantos para que haya una cola de gente diciendo “sí, yo sí lo quiero hacer” y otros diciendo “¡no, a mí no me lo des!” En el mundo de la interpretación... Llevo 34 años como intérprete, entonces, claro, las cosas te vienen como vienen, y sobre la marcha decides si es algo que te sientes capacitado para hacer y si quieres hacerlo. Sobre todo ahora, con mi edad, hay muchas cosas que... No es que no sea capaz de hacerlas, es simplemente que no tenga ganas. Para qué ponerme con un tema totalmente nuevo, estudiarlo... No estoy hablando de videojuegos, eh, de cualquier tema. Pero un tema complicado, difícil, que requiere estudio... A veces te preguntas, bueno, ¿me voy a preparar para esto? Algo que nunca más en mi carrera... No tengo tantos años por delante como los jóvenes, igual nunca más lo vuelvo a hacer. Y a veces, si tienes la opción, dices que lo haga otro, que tiene más tiempo para estudiar, o al menos más ganas de estudiar.

Entonces, ¿qué consideras que necesitaría un intérprete para realizar un buen trabajo en este campo?

Yo diría que como casi todo es consecutiva, buenas habilidades en consecutiva. También buena capacidad para comunicar, porque todos sabemos que hay gente que puede dar una buena consecutiva a nivel de contenido, pero son tan sosos que la gente se duerme. En un campo como este, que desean que haya espectacularidad, pues un poco de emoción, necesitas ser alguien que sepa comunicar y transmitir las cosas de la mejor forma posible. No solamente en lo que se dice, sino también el espíritu, esa actitud, quizá.

Luego pues prepararse, prepararse buscando información sobre el mundo de los videojuegos. Yo he aprendido mucho, simplemente estudiando para traducir. Hay muchas cosas que no conocía. Después, cuando hablo con mi hijo le digo «ah, he aprendido esto» y entonces me lo enseña y veo cómo juega, etc. Y claro, todo eso ayuda. Si son más jóvenes y tienen una PlayStation o Xbox o lo que sea pueden probar el juego simplemente ver a otros en YouTube que lo hacen.

Claro, es muy fácil hoy en día.

Sí. No te imaginas cuando empecé yo. Para cualquier tema... No teníamos donde conseguir la información y teníamos que ir muchas veces a bibliotecas especializadas, consultar unos tochos así de grande que no nos podíamos llevar, así que teníamos que ir apuntándolo todo, fotocopias si tenías

suerte... Complicado, era muy complicado. Ahora, cualquier tema. Yo lo que hago es directamente lo escribo en la búsqueda de Google, y a partir ahí empiezo a descubrir.

El otro día comentaba con [periodista D] que el fan de videojuegos suele ser muy exigente con lo que le presentan, con lo que le dicen. ¿Crees que es, quizá, un nivel de exigencia más alto que en otros campos?

Podría ser. Y creo que no tiene tanto que ver con que sea usuario de videojuegos. Creo que tiene un poco que ver con la edad, con la generación. Creo que ahora los de 35 pa' abajo, por decir algo, son gente que realmente está acostumbrada a tener las cosas ya, así, y están acostumbrados a un nivel tan alto de calidad en los videojuegos y en la promoción de los videojuegos que cualquier cosa que esté por debajo para un engaño, una decepción. Como, «¿qué es esto? Pongo mi Sony PlayStation, pongo mi Xbox, y me da maravillas, y ahora me estás ofreciendo esto que es un poco como cutre». Creo que tiene más que ver con eso que con que sean videojuegos. Es la edad, el ambiente que existe entre los consumidores actuales. Son más de decir «vaya, qué mierda» que otra cosa cuando ven que no llega a esos niveles.

8.3. Entrevista C

¿Ha trabajado con anterioridad como intérprete en el ámbito de los videojuegos? ¿Cuán a menudo se han requerido sus servicios?

Yo sobre todo soy traductor de japonés a español y catalán, especializado sobre todo en manga y también en anime. En videojuegos no he trabajado demasiado. Y como intérprete en el ámbito de videojuegos he hecho cuatro o cinco servicios, todos ellos relacionados con Bandai Namco España, en la visita de varios invitados japoneses, creadores, productores de videojuegos, como Hideo Baba, el... de Tekken (no recuerdo el nombre ahora), y el de Final Fantasy XV, entre otros; en del Naruto y Jojo's, que es el mismo, Matsuyama, y no sé si algún otro. Todos ellos están relacionados con Bandai Namco, así que algo de experiencia tengo. Ah, el de Final Fantasy no era con Bandai Namco, era con Koch media y Square Enix. Ya te digo, he hecho como 5 o 6 servicios, pero ahora hace ya al menos 5 años que no tengo ninguno más, entre otras cosas por la pandemia, pues ya no hay visitas de gente relacionada con los videojuegos a España. Así que, ya te digo, no he hecho demasiados servicios porque básicamente me dedico a la traducción, y la interpretación la hago solamente en el ámbito del manga y el anime y, en estos pocos casos, en los videojuegos.

¿Cómo valoraría la evolución de dicho mercado en cuanto a la necesidad de servicios de interpretación? ¿Consideraría que son servicios demandados? ¿Cuál es su apreciación personal?

Pues yo te diría que no tengo demasiados datos al respecto. No me consta que, al menos en japonés, haya demasiada demanda. Cuando se hizo Barcelona Games Week, Madrid Games Week, sí que venían algunos invitados japoneses, y me consta que ha habido algunos casos, pero no es algo que sea muy habitual, al menos con Japón... o al menos que haya llegado a mis oídos. Ya te digo que son, para mí, casos bastante excepcionales. No creo que sean servicios muy demandados, la verdad, es algo muy excepcional... Al menos de japonés a español, en inglés se requiere mucho más. Básicamente, esta sería mi apreciación personal.

¿Tiene constancia de intérpretes que se especialicen en este campo o que, al contrario, rechacen trabajar en el mismo?

En el campo de la interpretación de videojuegos del japonés al español no me consta que haya intérpretes especializados, creo que si los hubiera los conocería y sabría. Muchas veces yo creo que se pasa por el inglés, me consta que hay muchas entrevistas, o varias, que son para el mundo entero e incluso la prensa española o internacional está requerida de hacer las entrevistas al inglés, así que

al español hay poquita cosa, es cuando estos creadores de videojuegos quieren específicamente dirigirse al público español; por lo que sea, porque están presentando un videojuego, porque les interesa, o porque les han invitado a un evento y tienen que estar delante del público español. De lo contrario creo que se pasa por el inglés, así que hay intérpretes del japonés al inglés en el campo del videojuego, pero en español... No me consta que haya, a no ser que sea gente... A menos que sea gente... También creo que hay gente empleada en las propias compañías de videojuegos, tipo Bandai Namco o Square Enix, que es muy posible que realicen estas tareas de interpretación, no como intérpretes especializados sino como parte del *staff* internacional de la compañía, que saben japonés y saben inglés u otros idiomas... Y, bueno, pues están ahí, y hacen aleatoriamente este trabajo. Pero como ya te digo, no soy especialista, así que la visión que te puedo dar es un poco sesgada.

¿Qué distingue, para usted, la interpretación de videojuegos de otros tipos de interpretación?

[...] Es un tipo de interpretación en la que... Es muy específica, el mundo, la terminología, el fan también es muy específico... Se nota mucho cuando el intérprete no domina el tema del que se está hablando. Obviamente el creador lo domina, porque es el creador, y el fan lo domina, pues porque es fan y está muy metido en lo que es este mundillo, sabe perfectamente de lo que están hablando. Si el vínculo que hay entremedio, que es el intérprete, no domina mucho, se nota; lo nota sobre todo el fan. Y lo puede notar también el propio interpretado, que la persona que lo está interpretando no acaba de entender muy bien lo que está diciendo o cómo funcionan las mecánicas del videojuego, del arte, o de la creación de este tipo de producto. Entonces, lo que distingue la interpretación de videojuegos de otro tipo de interpretación, pues... Te podía decir el grado de especialización, es casi imprescindible que el buen intérprete de tema de videojuegos sea fan de videojuegos, o al menos domine el mundo del *fandom* y sepa de qué se está hablando.

¿Qué considera necesita una intérprete de videojuegos para llevar bien a cabo su trabajo?

¿Cómo valoraría la necesidad de tener conocimientos técnicos del campo?

Creo que te lo he contestado en la pregunta anterior. Si tienes que traducir de videojuegos deberías saber de videojuegos, deberías saber de qué va, cómo funcionan, qué es lo que el fan conoce, qué es lo que el creador va a contar, aproximadamente, y tienes que saber de qué va. Si no, es muy fácil perderse y es muy fácil no transmitir bien la información. Esto creo que es extrapolable a cualquier tipo de interpretación, por ejemplo, yo que no tengo idea de medicina, o de política, si me pusiera a interpretar una conferencia de medicina o de política probablemente lo haría mal, porque no sé de qué se está hablando y por lo tanto no puedo transmitirlo de la manera correcta al público [...], o al

periodista, o quien sea que esté delante. Entonces... hay que tener un grado de especialización bastante importante para hacer un buen trabajo.

¿Se ha encontrado, o conoce a gente que se haya encontrado, con dificultades interpretando para videojuegos a causa de desconocimiento temático?

Solo conozco un caso, y fue con Final Fantasy precisamente... Yo después de haber hecho las interpretaciones del productor de Final Fantasy XV, para Barcelona Games Week... Poco después el mismo productor fue al festival de Sitges... O no sé si el productor o alguien relacionado con el equipo de Final Fantasy, y una persona me etiquetó en el Twitter para decirme que la interpretación que había habido en el festival de Sitges no había sido satisfactoria e incluso me pasó un vídeo en el que claramente se veía que la persona que estaba interpretando... No es que hiciera mal su trabajo, pues porque no tuviera suficientes conocimientos de idioma, sino porque no tenía suficientes conocimientos sobre qué se estaba hablando, y qué se quería transmitir... Y tienes que pensar que muchas veces el fan sabe muchísimo de ese tema y, claro, se da cuenta enseguida de que la interpretación no es satisfactoria. Y en este caso esta persona me dijo... Esta persona [...] no estaba al corriente de lo que se estaba hablando. Claramente no era conocedora de los videojuegos, en general, ni de Final Fantasy, en particular, y me dejó entender que esta persona no era el adecuado o el conveniente y no estaba a la altura.

8.4. Entrevista D

Como ya comenté en el email, estoy haciendo un TFM sobre los servicios de interpretación en la industria del videojuego. La primera pregunta sería, ¿cuán familiarizada está con estos servicios?

Especifícame un poco en qué consisten.

Traducción oral, simultánea, en vivo y en directo...

¿En presentaciones o eventos?

Sí, o entrevistas, etc.

Vale, la verdad es que las utilizamos poco. Porque como para ir más rápido, normalmente, se supone que todo el que trabaja en esto entiende inglés... Las presentaciones se hacen en inglés. A menos que sea en japonés u otro idioma raro que sí que hay traducción simultánea y tal, pero si no la verdad es que es bastante raro utilizarlas. A menos que sea también una presentación para medios generalistas.

¿Y en conferencias, presentaciones de productos y demás?

Pues igual, si está destinado a periodistas profesionales es bastante raro verla. Si es para prensa generalista, que no hay gente especializada en videojuegos, y por lo tanto no se supone que saben inglés... O, por ejemplo, en los últimos eventos que ha habido del E3 y tal, que sí que eran online y estaban abiertos al público general, ahí sí que se suele utilizar. Pero ya te digo que yo, por ejemplo, las utilizo muy poco... Si es japonés obviamente sí, aunque hay veces que japonés-inglés, pero bueno... Ahí sí que son bastante comunes. Pero por regla general es muy raro.

Y las entrevistas... A ver, las entrevistas, si hay traducción, pocas veces es simultánea. Que yo sepa solamente tiene traducción simultánea Sony, y además es un traductor que lleva muchísimos años en esto, y yo lo conozco de, yo qué sé, hace quince años. Él sí que me gusta porque sé que traduce muy bien... [...] Sé que hace interpretación muy bien, me fío totalmente de él. Y ahí sí que, lo que hago es un poco extraño. Cojo yo la grabadora, hablo con el entrevistado directamente, en inglés, y lo grabo yo en inglés, y él, aparte, va grabándose la traducción simultánea. Con una grabadora me hace la interpretación y yo con el teléfono grabo en inglés, porque así voy hablando con el entrevistado de manera más fluida, como siempre se tiene un tiempo muy limitado la interpretación hace que se pierda tiempo y entonces siempre evitas ese paso intermedio. Pero luego para escribir, utilizo lo que hace él. Porque me es más cómodo y de él me puedo fiar.

[...]

Entonces, en prensa, en general, diría que no se utiliza interpretación.

No, si es, sobre todo, prensa especializada, es muy raro que haya. En congresos suele haber, pero en los congresos profesionales, tipo Gamelab.

[...]

¿Alguna vez se ha encontrado con dificultades con algún traductor que quizá no sabía suficiente sobre el campo?

Sí, o sea, el mayor problema que yo me he encontrado, y cada vez se produce menos, por suerte, es gente que, no sé si es por cuestión de tiempo, o que por entonces no había especialización, o qué... Pero no controlaban muy bien el vocabulario de videojuegos, que es un vocabulario bastante técnico en muchas cosas. Entonces, claro, si no controlas bien el vocabulario, pues es un problema. Yo recuerdo alguna traducción de japonés a español (yo ni idea de japonés, vale) te dabas cuenta de que no era realmente lo que había dicho la persona, porque no tenía mucho sentido, o el *lost in translation*... Pero bueno, ahí no te puedo valorar, porque como era japonés-español pues ni idea, la verdad. Por ejemplo, en inglés, yo recuerdo a una mujer... Jo, lo pasó realmente mal, ella. Era una presentación, creo recordar, que de XBOX. Y claro, el problema es que esta mujer no debía tener ni idea de vocabulario de videojuegos ni nada y estuvo toda la presentación hablando de la «Caja X».

Oh... Oh.

Ya, sí, eso fue lo que hicimos todos, como «oh, Dios, pobre». Claro, ella misma se daba cuenta de que las frases que estaba diciendo no tenían mucho sentido y... Bueno, lo pasó fatal. Ese ha sido el caso más flagrante que me he encontrado.

¿Comentaba que cada vez pasa menos?

Sí, porque cada vez hay más gente especializada. Por ejemplo, como te comento, este intérprete, el de Sony... Claro, lleva toda la vida haciéndolo, ha hecho las presentaciones de todos los juegos más importantes de Sony, además a él le gusta también jugar, y... Y entonces, claro, él se controla todo al dedillo, y a veces incluso lo que hace es expresarse mejor que la persona que está hablando. Y yo lo sé, porque, como ya digo, hago esa doble grabación, pues luego lo escucho y digo lo ha acertado más todavía, lo ha afinado un poquito más. Tampoco es que le cambiara el sentido, quiero decir que... A lo mejor lo expresaba de una manera más elegante, o más adecuada.

¿Considera que el lenguaje de videojuegos es poco transparente, si no se tiene contacto previo?

Sí. Sí, porque, a ver, hay muchas... Desde un FPS que es first-person shooter, a lo mejor el traductor no lo controla. La perspectiva isométrica no la entienden muy bien, los géneros, si dices que algo tiene una jugabilidad arcade... El mismo concepto de jugabilidad es difícil de traducir o de encajar si no sabes muy bien de qué va... Es decir, hay ciertos términos, y ciertas expresiones, o incluso los contextos, o... Cuando tú hablas de un mundo de juego que es oscuro, pues eso en videojuegos tiene determinadas connotaciones que no tiene en otros terrenos. Entonces yo sí que creo que tiene que ser alguien más especializado. Y he notado que, en estos años, con el tiempo, sí que se ha ido mejorando. No sé si en general la formación de los traductores y de los intérpretes ha mejorado o es solamente en el sector de los videojuegos, también te digo.

No hay formación específica sobre esto, sino que es más bien cuestión de interés personal de cada uno.

Claro, para escribir de videojuegos también te pasa un poco lo mismo, tienes que tener ahí un cierto bagaje cultura, y tienes que tener pues... Una base, un poso, que te permita hablar de videojuegos con un lenguaje de videojuegos y sabiendo de lo que hablas.

Digamos que cuando una traductora no tiene esas formas específicas de expresarse...

Se nota.

Sí, los usuarios lo notan.

Sí, no te digo casos tan flagrantes como lo de XBOX, pero sí se han producido cosas por el estilo.

¿Podríamos decir que el público gamer suele ser bastante exigente con esas cosas?

El público *gamer* es el más exigente que yo me he encontrado. Yo he trabajado en sociedad, cultura, economía, teatro, belleza, viajes, cocina, lo que tú quieras. Y el espectador, lector o usuario de videojuegos es el más exigente. Yo recuerdo cuando empecé a trabajar en esto... Yo empecé la primera vez que la revista EDGE publicó en España, adaptándola, ¿no? Controlando las traducciones, los textos, todas esas cosas. Y de las primeras cosas que me dijo el director de la revista era «ten en cuenta que el lector de videojuegos va a saber siempre más que tú». Siempre va a haber alguien que sepa más que tú. Porque tú tienes que controlar un poco sobre todos los géneros y todos los videojuegos, pero siempre va a haber alguien que sepa más de Final Fantasy que tú con diferencia. Entonces el mínimo error, el mínimo detalle, la mínima cuestión que se te escape, te la van a echar a la cara. Porque además son usuarios muy jóvenes y la manera de expresarse de la gente joven... Pues suele ser bastante demente. Además, los videojuegos son una afición que levanta pasiones.

Sí, definitivamente.

Claro, entonces te lo hacen saber enseguida y te lo dicen de una manera un poco... abrupta. Pero sí, siempre hay alguien que va a sacar el mínimo defecto que tú tengas, cosa que en otros sectores no pasa, en otros sectores de la información. Pero bueno, no me parece mal, ¿eh? Las formas a lo mejor sí me parecen mal a veces, pero bueno.

Las formas son lo más importante.

Claro, no es lo mismo que te digan... Por ejemplo, en la última entrevista que saqué yo sacamos una foto y yo dije que era de las semifinales de League of Legends de los mundiales de 2019 y me dijeron «bueno, con una apreciación, no son las semifinales, son los cuartos de final». Bueno, pues muy bien, efectivamente, me he equivocado, no pasa nada. Pero normalmente dicen «¡hay que ver que inútiles, que eso no son las finales...!» Pues a eso me refiero con las formas, pero bueno. Sí, el usuario siempre sabe más.

Aparte de conocimiento técnico, el videojuego, como es cultura, también hay un bagaje de guionistas, artistas, la trayectoria del sector... ¿Es decir, no solo es necesario conocimiento técnico, sino también de todo lo que viene detrás?

De lo que es la cultura del videojuego en sí, de la historia del videojuego... Lo veo totalmente necesario para un periodista de videojuegos. Para un traductor, intérprete... quizás ya no tanto. Lo veo como un valor adicional interesante pero realmente no tanto, porque él no tiene que aportar información a lo que está traduciendo. Es decir, tiene que controlar el material técnico de lo que está traduciendo/interpretando, pero no tiene por qué ir más allá. Es como un técnico de sonido que tiene que saber bien cómo se maneja una mesa de sonido y todos sus componentes, pero no tiene por qué saber qué álbumes ha sacado el cantante al que está controlando en la mesa. Hace un poco de vehículo de lo que está diciendo. Desde luego, es de agradecer, porque siempre está bien, y le puede ayudar en su trabajo. Pero imprescindible...

Es un valor añadido.

Eso es, un valor añadido.

Entonces, así como resumen, ¿qué cualidades le parecen importantes para la traducción en este ámbito?

Pues es un poco conocimiento de la materia porque el videojuego utiliza un vocabulario técnico bastante específico y yo creo que el traductor o intérprete tiene que manejarlo para poder trasladar lo

que está traduciendo de la manera adecuada: sin llevar a equívocos, sin ambigüedades, y de manera comprensible para el periodista especializado e incluso cualquiera, vamos.

Comentaba antes que tiene a un contacto de confianza para estas cosas. ¿Ha recurrido alguna vez a agencias u otros contactos para estos servicios?

No, porque... A ver, sí que hablo a veces con un poco *broken English*... Bastantes veces... Pero bueno, la gente le echa voluntad, y te entienden, y yo creo que en todas las entrevistas siempre me he manejado bien. Y a la hora de entender, te acabas acostumbrando al mismo vocabulario, y como también ves tantos vídeos y tantas cosas en inglés... A la hora de ser periodista de videojuegos o sabes inglés o estás perdido. O sea, yo es que creo que no se podría ser periodista de videojuegos sin saber inglés. Se agradece que haya intérpretes, sobre todo si es uno en el que confías bastante, y sabes que no va a haber ningún problema porque controla el material técnico. Pero la verdad es que no he tenido que recurrir a ninguno. Porque en una entrevista lo que cuenta es que, si tú tienes 10 minutos o 20 minutos, aprovechar para hacer todas las preguntas que puedas en ese tiempo. Si tienes que recurrir a un traductor que haga un paso intermedio o te hace una simultánea, que es bastante complicado, o pierdes la mitad de la entrevista y no te lo puedes permitir, claro.

8.5. Entrevista E

Como ya mencioné, soy estudiante del Máster de Interpretación de Conferencias y estoy haciendo una investigación sobre la interpretación en el mercado de los videojuegos en España. La primera pregunta que me gustaría hacer es si está familiarizado con estos servicios de interpretación.

Te refieres con traductores simultáneos y demás servicios.

Sí, a traducción oral.

Sí, bueno, sí, familiarizado sí, los he utilizado recurrentemente.

¿Puede describir un poco como es el proceso en el Gamelab sobre todo?

El proceso en el Gamelab... Lo primero, en general, es utilizar a gente que ya ha estado previamente. Porque las primeras veces requiere, vamos... Aparte de una cultura tácita, requiere poner un poco al día sobre cuáles son los temas. Sobre todo, por la cuestión de que no solo son... tecnológicamente videojuegos, sino que son muy sensibles a la innovación. Entonces, en consecuencia, hay términos que van reconstituyéndose, a lo mejor con seis meses de plazo.

¿Cree que hay una falta de gente con esta, digamos, formación específica sobre los videojuegos en el ámbito de los servicios lingüísticos? Porque tengo entendido... Hablé con un intérprete de videojuegos [intérprete A], no sé si le conoce... Me comentó cómo cuando tuvo que buscar a gente para un nuevo trabajo de interpretación se encontró que la mayor parte de intérpretes son reacios a este tipo de trabajo por el nivel de conocimiento que requiere. Así que, ¿cree que hay la necesidad de que se forme más gente, de que entre más gente a trabajar en este mundo?

Hombre, con una pregunta tan larga, me da pudor contestarte tan corto... Sí, a todos los niveles. No hay duda de que hay déficit, no hay duda de que hay necesidad y no hay duda además de que es muy implicativo el hecho de que se puede ser un gran traductor y estar completamente inerte o incapaz de afrontar... Porque cada vez, no sé si ocurre en todos los gremios pero en este gremio claramente sí, la implicación contextual es tremendamente implicativa. Hasta el punto de que no, de que puede... Voy a decir una burrada, puede ser más interesante alguien con un menor conocimiento del idioma y más conocimiento del contexto que alguien con más conocimiento del idioma y menos del contexto. Es una paradoja, pero es tal el nivel, digamos, gremial, la endogamia lingüística, la endogamia semántica, que... sí, sí, claramente sí, no hay duda.

Ya no entramos en el lenguaje del consumidor porque, paradójicamente, el consumidor también tiene un lenguaje normalmente particular y... con abreviaturas, modismos, derivación...

¿Ha tenido algún problema, por así decirlo, por este déficit de gente cualificada?

Decir que he tenido un problema no ha sido... no es real, pero decir que ha sido una constante en la dificultad es... es así. O sea, sí ha habido dificultades en cuanto a que los traductores... Hombre cada vez iban más preparados en el sentido de que sabían con quién se enfrentaban, pero sí, ha sido un elemento que ni siquiera ha sido solventado. No diría que se ha solventado... Claramente es un elemento protagonista en la traducción. De hecho, los grupos de traductores cuando te piden que haya un previo contextualizado del mensaje, para hacer un mínimo estudio contextual del elemento... Ya no solo en los videojuegos, por ejemplo, ahora estamos con el tema de las virtualidades, sea las criptomonedas, el *blockchain*, o cualquiera de estos dos conceptos mercantiles... También está ocurriendo lo mismo, ¿no? Está surgiendo todo un lenguaje casi casi generado en pos de esos gremios y... y requiere un conocimiento mínimo, claro.

Dijo que lo más importante le parece la información, el conocimiento del tema, más que habilidades lingüísticas. ¿Alguna otra cualidad que le pareciera importante?

Es que hay una tácita... Va en la misma línea, así que se puede confundir, y a veces pueden significar lo mismo, que es contextualizar la narrativa. Quiere decirse: para el traductor es muy importante tener claro cuál es el contexto, en el caso del ponente, va a contextualizar su narrativa. Porque otra vez, vuelvo a decir, lo que le pasa al lenguaje es que el contexto es la mitad de la semántica.

Sí, sin duda. De hecho, me vino esta idea porque tengo amigas que estudian para videojuegos, quieren hacer su propio estudio independiente... Y cuando las escuchaba hablar me daba cuenta de que para alguien que no sepa nada del tema era completamente incomprendible.

Y luego hay otro elemento que también está omitido que es el tema generacional. Es curioso, pero también hay una barrera tremenda, de hecho, es una cosa muy conocida, entre el lenguaje de menos de 26 (27, 28... me da igual la franja) a más de 28, 29, 30. Hay un auténtico divorcio, un auténtico muro de Berlín. Tremendo. Hasta el punto de que gente que cree que se entiende, que cree entender que se entiende, no sabe de qué habla cada una de las partes. En los dos sentidos, ¿eh? Eso creo que funciona en los dos sentidos.

Comenta que hacía falta más profesionales cualificados, que era una dificultad constante... Es el caso imajino del Gamelab. ¿Conoce otros eventos que necesiten utilizar interpretación de forma constante?

Una infinidad de eventos. Vuelvo a decir, si bien voy a defender siempre que el videojuego ha sido la punta de lanza en la innovación en tecnología, la que ha incentivado que otros gremios, presuntamente, más serios, han avanzado en ese campo... Curiosamente estamos, hoy por hoy, imbuidos absolutamente en un lenguaje vinculando a esa innovación, de forma inapelable, ¿no? Por ejemplo, el tema tradicional de la economía es ahora mismo inconcebible entenderlo sin las empresas de innovación, sin la deslocalización de esas empresas multinacionales, y sin el valor virtual, vamos a decir, de la producción. Con lo cual, eso lleva a que todos los congresos, Mobile World Congress por ejemplo, u otros eventos audiovisuales... Todos están ya vinculados a ese lenguaje de innovación tecnológica, sea lo que sea.

Y luego hay otro elemento, y es que hay una dominante anglosajona en imperar todos esos términos... vamos a decir, tecnológicos.