DOBLAJE Y VIDEOJUEGOS: LA INCIDENCIA DE LA INDUSTRIA DEL CINE EN UN NUEVO SECTOR DE OCIO

Ramón Méndez González
Grupo de Investigación, Traducción y Paratraducción de la Universidad de Vigo

La localización de videojuegos se está convirtiendo en un ámbito de la traducción que genera cada vez más interés en los estudios de traducción. No en vano, se trata de un sector novedoso, todavía bastante desconocido y que obtiene unos ingresos tan importantes que incluso ha superado a los sectores de la música o el cine (NewZoo, 2013). De hecho, los videojuegos se han ido acercando poco a poco a esa industria cinematográfica, hasta el punto en que son muchos los productos de ocio electrónico que beben de las características básicas del cine.

Desde el punto de vista de la traducción, esto acarrea consigo la necesidad de empezar a plantearse el doblaje como un elemento indispensable para dar vida a los diferentes universos que se presenten en pantalla y en los que los diálogos entre personajes son cada vez más importantes. En este artículo vamos a analizar brevemente qué supone el doblaje de un videojuego y cómo se afronta cuando la línea entre videojuegos y cine se vuelve más difusa que nunca, tanto en español como en la llamada «lengua original».

LA PERCEPCIÓN DEL DOBLAJE DE LOS VIDEOJUEGOS

De por sí, el doblaje no entra en las cábalas de las compañías productoras, desarrolladoras o editoras, aunque la percepción por parte del público receptor puede ser muy distinta. Aunque es el aspecto económico el que suele primar y al que más se presta atención a la hora de decidir si se dobla o no un juego, las propias compañías son conscientes del reclamo publicitario y el impulso en ventas que puede suponer un doblaje. De igual modo que, en el pasado (y no hablamos de un pasado tan remoto, ya que apenas es preciso remontarse quince años atrás), los usuarios aplaudían la traducción de los juegos, ahora aplauden los doblajes de calidad una vez aceptada como obligación la traducción de los textos. Pero hay que destacar que un sector importante del público, el de los usuarios tradicionales fundamentalmente, suele ser bastante crítico con el trabajo de doblaje, renegando de actores que no hagan bien su papel o del uso de frases incoherentes o descontextualizadas que no consigan cumplir adecuadamente su objetivo. Tampoco faltan los usuarios que prefieren jugar en inglés o japonés, tal vez por la costumbre de años sin doblaje de ningún tipo (Méndez González, 2015: 104).

Lo cierto es que en el sector de los videojuegos es posible encontrarse con grandes obras en las que participan profesionales del mundo del doblaje que realizan un trabajo digno de las mejores películas de Hollywood, pero también con obras en las que la inversión en doblaje es mínima y se lanzan al mercado trabajos de tan baja calidad como el de *Age of Pirates: Caribean Tales* (2006), en el que los actores no actúan, se limitan a leer con prisa y sin sentimientos los diálogos, sin preocuparse tan siquiera por la sincronía labial.

Durante varios años, sobre todo en la generación de consolas anterior (2005-2013), el doblaje se llegó a convertir en España en poco más que en un experimento con el que se pretendía llegar a atraer a un nuevo público que no era el habitual, hasta el punto de que se convertía principalmente en un reclamo publicitario que potenciaba las ventas de un producto concreto. Como experimento que era, si una prueba salía mal no se volvía a apostar por un caballo perdedor en subsecuentes ocasiones. Valga por ejemplo el caso de *Blue Dragon* (2007), un juego desarrollado por Mistwalker para Xbox 360 en el que Microsoft invirtió en un doblaje completo. Se trataba de un juego de rol, por lo que las horas y horas de diálogos supusieron un desembolso importante, pero la compañía de Redmond consideraba que el aspecto visual del juego, propio de una serie de animación (los diseños eran de Akira Toriyama, creador de la famosa *Dragon Ball*), junto con el trabajo de doblaje podrían convertirse en herramientas que atrajesen a un nuevo público a su consola de nueva generación. No obstante, la realidad fue muy diferente, ya que ni se atrajo a un nuevo público (la mala campaña publicitaria de Microsoft fue crucial en este aspecto) ni los usuarios tradicionales estuvieron satisfechos con el trabajo de doblaje, criticándolo duramente y pidiendo el selector de idiomas, algo de lo que carecía la producción pese a que se había doblado a diversas lenguas. Como resultado, otras obras que lanzaría Microsoft dentro del género del rol posteriormente, tales como *Lost Odyssey* (2008) o *Too Human* (2008), llegarían a nuestro país con un selector de voces en el que los usuarios podrían seleccionar entre inglés, japonés, francés, italiano o alemán. El único idioma principal en el que se dejó de invertir fue en la lengua española, ya que las ventas no acompañaron y las críticas fueron demasiado numerosas. Curiosamente, este nuevo movimiento también fue muy criticado por parte de los usuarios, que veían cómo se discriminaba su idioma y lo consideraban injusto. Sin embargo, las ventas de esos juegos no se resintieron como en el caso de *Blue Dragon* y se mantuvieron dentro de las estimaciones de la compañía.

Este ejemplo, sin ser el único, se convierte en una buena muestra de lo exigente que es el público español y de la necesidad de satisfacer sus necesidades del mejor modo posible para, de este modo, ayudar a la expansión del mercado en nuestro país. Tal y como destaca Juan Arenas (en Méndez González, 2015: 106), en una época donde todo producto audiovisual tiene a su alcance la posibilidad de hacerse eco hasta en el rincón más remoto del globo, facilitar su comprensión se convierte en un paso necesario si se quiere alcanzar de forma indiscriminada la audiencia potencial susceptible de consumir tales productos. La traducción en forma de doblaje o subtitulado de videojuegos ocupa un lugar central dentro de este planteamiento, por cuanto la del ocio electrónico se ha convertido ya en la más importante industria de cuantas se ofrecen como alternativas de esparcimiento moderno, por delante incluso del cine mismo; y si en dicho sector el doblaje es en muchas sociedades ya un elemento indispensable para el éxito de sus productos, no lo es menos en lo tocante a videojuegos, sobre todo los actuales, tan cercanos en su forma de narrar historias al propio género cinematográfico. En países como España un doblaje oportuno y de calidad puede suponer directamente la frontera entre el éxito masivo o el fracaso económico más estrepitoso

de una película en el circuito comercial. Igualmente, el mundo del videojuego, que aspira a beber en muchos sentidos de todo lo que se aplica al del cine, exige hoy día una inversión acorde si se pretende alcanzar un número de ventas que marque la diferencia en el cada día más competitivo mercado del ocio electrónico.

En este sentido, podría decirse que el subtitulado representaría el «mal menor» ante la oscura perspectiva de que un título X vea la luz sin ningún tipo de localización adecuada al mercado destino, puesto que si la obra original no presenta subtítulos y opta normalmente por un elaborado aspecto sonoro para la narración de la historia (al menos en el juego «tipo» de la presente generación de plataformas), recurrir a ellos para su lanzamiento en mercados donde el idioma original no sea lengua franca no es sino una «rebaja» de las pretensiones iniciales y la aceptación de que «algo es mejor que nada» a la hora de mantener los estándares de calidad con que el juego de turno fue concebido. No olvidemos en cualquier caso que, a diferencia del cine, los videojuegos, al igual que el cine de animación, son obras «dobladas» desde su origen, donde los actores prestan su voz a irreales personajes durante la mismísima fase de producción del título, proceso recreado posteriormente en la adaptación de los diálogos a los distintos idiomas hablados en los mercados susceptibles de recibir el lanzamiento del juego.

Entender un videojuego de cualquier otra manera diferente supone un craso error. No es extraño ver comentarios que aseguran que se prefieren las creaciones en la lengua original con subtítulos en su idioma, pero al ser productos íntegramente digitales, no tienen una lengua de por sí, sino que incluso el considerado inglés o japonés «original» no son sino doblajes para dotar de vida a personajes y universos que carecen de voz propia. Si el subtitulado no es una opción en la concepción del título, y sí lo es el doblaje, de igual forma debería actuarse en la localización de éstos a los distintos mercados. De hecho, aunque no sea habitual, tampoco es especialmente extraño encontrarse con videojuegos que poseen su propia lengua ficticia e inventada. El caso más destacable puede ser el de la franquicia *Panzer Dragoon* de Sega, que a lo largo de sus cuatro entregas presentaba al usuario infinidad de personajes, secuencias de vídeo, diálogos e incluso canciones en una lengua llamada «panzerense», inexistente en la vida real, y que según comenta la propia compañía desarrolladora se trata de una mezcla de griego clásico, latín y ruso[1]. En casos como este, ¿qué se debería considerar la lengua original? ¿Acaso no es el propio panzerense la lengua que emplean los personajes y que se presenta con subtítulos en japonés? El concepto de lengua original, en el mercado de los videojuegos, es bastante difuso.

Por eso mismo, la razón aducida por los puristas en este sentido (mantenerse fieles al espíritu original con que fue creado el producto) no deja de ser una falacia por cuanto los espectadores/jugadores de los mercados donde el idioma original sea la lengua mayoritaria no deben recurrir a lo que no es sino una forma más de traducción (tan lícita como el doblaje, acertadamente descrita por el desaparecido maestro de doblaje Salvador Arias como una «traducción sonora y sincrónica»), que «contamina» la concepción misma del juego afectando además elementos como la inmersión, la comprensión del total de la historia e incluso la faceta jugable del título mismo, por cuanto en ocasiones (de forma similar a como ocurre cuando se conduce y se habla por el móvil) leer subtítulos puede desembocar en un control menor del avatar que nos representa en pantalla. Es por eso que el doblaje en los videojuegos, lejos

1 La creación de un idioma completamente nuevo recogiendo palabras de otras lenguas fue idea de Yuko Futatsugi, uno de los diseñadores del juego, que tenía como hobby la fusión de estas lenguas clásicas que despertaban en él un gran interés.

de estar fuera de lugar, se convierte en algo tan natural como la propia habla, ya que favorece sobremanera la inmersión en el título, el baño de imágenes y la virtualidad del propio usuario que se deja llevar por lo que se le presenta en pantalla.

> The major advantage here is illustrated most vividly in action games. When there's a lot happening on the screen, and the player must react to in-game speech, it can be enormously distracting to have to read that text, taking her eye off the potentially lethal threats she's trying to avoid. If the game is dubbed, however, a shouted warning will be immediately recognizable, avoiding frustration and enhancing the gameplay experience (Dan, 2010: en red).

Los retos que debe superar el doblaje no se limitan nunca, bajo ninguna circunstancia, a la propia grabación de las voces para una lengua diferente a la que vamos a llamar original, sino que afecta también al propio idioma de los creadores. No son pocos los casos de doblajes en inglés, incluso de producciones norteamericanas, que no están al nivel, siendo duramente criticados por público y prensa especializada, mientras que el mismo videojuego en otros idiomas, como el español, logra mejores resultados desde el punto de vista técnico. Sin ir más lejos, en el caso de *Child of Light* nos encontramos una división importante que demuestra la importancia de la localización y de cómo un mismo producto puede ser percibido de forma muy diferente según la mirada del que lo juega, que se ve condicionada en este caso por el trabajo de localización a su idioma: la versión española del juego fue galardonada por su localización (premio GameReactor 2014 a la mejor traducción del año, premio DoblajeVideojuegos 2014 al mejor doblaje absoluto), mientras que a la versión inglesa, la revista *Edge* le concedió el premio a peores textos narrativos del año.

SITUACIÓN ACTUAL DEL DOBLAJE EN LOS VIDEOJUEGOS

A día de hoy el doblaje se ha convertido en un elemento prácticamente publicitario. Y esto no lo decimos solo desde el punto de vista español, sino que incluso en las malamente llamadas versiones originales se recurre a actores reconocidos para dar vida a los personajes del videojuego. No es nada extraño ver nombres como Elijah Wood, Daniel Craig o Mark Hamill trabajando en el mercado de los videojuegos (de hecho el actor que encarnó a Luke Skywalker en *Star Wars* ha dedicado gran parte de su carrera profesional al doblaje de videojuegos), de igual modo que en España no es extraño encontrarnos con la voz de Santiago Segura, Juan Diego Botto, Tito Valverde o Carlos Latre en las producciones más importantes a las que se le quiere dar ese empujón comercial. Como es lógico, también hay producciones con actores de doblaje menos conocidos, en las que el mero hecho de estar dobladas se convierte también en un factor publicitario (algo que, en este caso, sí que se limita fundamentalmente a mercados como el español).

Si por algo está destacando el mercado del videojuego en los últimos años es por haber superado en ingresos a vacas sagradas del ocio internacional como es el mundo del cine. En gran medida, esto se debe a que los videojuegos, cada vez más, se asemejan a películas completas, en las que el usuario puede vivir en primera persona las experiencias que se narran en pantalla. En la actualidad, no se establecen excesivas diferencias en cuanto a recursos invertidos en la elaboración de películas y videojuegos, ni desde un punto de vista técnico ni, por supuesto,

económico. Las grandes empresas que gobiernan ambos sectores aspiran a ofrecer productos de máxima calidad que satisfagan las cada vez más exigentes pretensiones de sus audiencias. Tal y como destaca Juan Arenas (en Méndez González, 2015: 115), «si el cine se sirve de figuras de renombre como forma de atraer al máximo número posible de espectadores a las salas (al margen de lo que artísticamente puedan aportar), cabe pensar que algo similar ha de ocurrir con los videojuegos, donde cada vez más actores de postín y contrastada trayectoria aportan su valía a los mismos para dar aún más empaque, desde lo artístico y lo comercial, a las multimillonarias producciones en las que se embarcan las grandes desarrolladoras del momento».

La cuestión, quizás, debe girar en torno a la diferente perspectiva adoptada por productoras y distribuidoras de videojuegos, a la hora de recurrir a los actores que formarán parte del *staff* artístico de sus obras. Si en inicio, las desarrolladoras optan por figuras de renombre, de alcance social en muchos casos, que puedan aportar glamour y multiplicar ventas a la hora de decidir los repartos de voces que darán vida a sus personajes (al estilo de lo que se hace en el cine de animación), las distribuidoras de turno también suelen priorizar hacerse con los servicios de profesionales del sector del doblaje cuyas voces pueden en algunos casos asociarse a figuras de Hollywood, pero que poseen contrastadas trayectorias dentro de un mundo tan especializado en eso de «prestar voces a bocas ajenas» como lo es este sector en España. «El videojuego no aspira a competir con la película, es una forma alternativa de contar y disfrutar la historia» (Méndez, 2010: en red).

Como decimos, el doblaje de videojuegos es un elemento fundamental de una producción ya desde la creación del producto original y, por eso mismo, no es algo que se limite exclusivamente a nuestro país. Por ejemplo, en Estados Unidos, la actriz de doblaje Tiffany Grant (en Siliconera, 2010: en red) destaca que, aunque está más involucrada en el mundo del doblaje para series de animación, le encantaría seguir trabajando en el mercado de los videojuegos, ya que es una experiencia satisfactoria y mucho mejor remunerada económicamente. También comenta que le preocupa que este auge del sector de los videojuegos provoque que todos los actores se trasladen hacia un mercado en auge y abandonen las corrientes tradicionales de doblaje (en concreto la animación, rama en la que ella está especializada y por la cual siente un gran afecto).

No es nada extraño, de hecho es más bien una tradición no escrita, que las producciones cinematográficas cuenten con su respectiva adaptación jugable. En estas ocasiones se pueden narrar los mismos acontecimientos de la película u ofrecer historias que amplían el universo de la misma. Cuando esto ocurre, ya en la versión original se intenta mantener a los actores originales para repetir sus papeles, algo que no siempre es posible por motivos de presupuesto. Por ejemplo, la película *Wanted* contó con un videojuego desarrollado por Grin Barcelona, *Wanted: Weapons of Fate* (2009), el cual se situaba justo después de los acontecimientos del filme. El juego, pese a haber sido desarrollado en nuestro país, no estaba doblado y nos llegó con las voces inglesas, las cuales diferían de las presentes en la propia película[2]:

Personaje	Actor en la película	Actor de doblaje (juego)
Wesley Gibson (protag.)	James McAvoy	Jimmi Simpson
Sloan	Morgan Freeman	Tom Kane
Cross	Thomas Krestchmann	Thomas Krestchmann

2 Curiosamente, la actriz española Paz Vega presta su voz a uno de los personajes del juego, Araña.

Otro ejemplo lo podemos encontrar en el videojuego homónimo de la película *Terminator Salvation* (2009), que narra una serie de acontecimientos previos a los que se presentan en la película, que nos llegó también únicamente con voces en inglés:

Personaje	Actor en la película	Actor de doblaje (juego)
John Connor (protag.)	Christian Bale	Gideon Emery
Blair Williams	Moon Bloodgood	Moon Bloodgood
Barnes	Common	Common

Como se puede observar en ambos casos, los actores con más caché no repiten, aun a pesar de que los personajes puedan mostrar su facciones, mientras que los que están un peldaño por debajo (no necesariamente desconocidos) suelen repetir sus papeles. Aunque estos dos casos nos llegaron con voces en inglés, son una muestra de los problemas que el doblaje de videojuegos presenta ya en su versión original. Esto suele darse cuando el original es una película de actores reales, ya que cuando se trata de una adaptación de una serie o película de animación, el doblador original repite sin problemas su rol en las distintas encarnaciones posibles. Por ejemplo, en el caso de *Afro Samurai* (2009), un juego basado en un manga japonés que también contó con serie de animación en la que participaron en el doblaje nombres famosos del cine estadounidense y que repitieron todos ellos para el videojuego:

Personaje	Actor de doblaje (serie)	Actor de doblaje (juego)
Afro Samurai (protag.)	Samuel L. Jackson	Samuel L. Jackson
Okiku	Kelly Hu	Kelly Hu
Justice	Ron Perlman	Ron Perlman

De igual modo con otros títulos, ya sea en sus versiones niponas o anglófonas, como *Naruto: Rise of a Ninja* (2007) o *Dragon Ball: Burst Limit* (2008), en las que la gran mayoría (por no decir la totalidad) de los actores que prestaron las voces a las series de animación repiten en la adaptación jugable. Curiosamente, esta dinámica no se reproduce en el mercado español, donde ni siquiera la fama de los productos originales favorece un trabajo de doblaje que, en muchos casos, las propias compañías distribuidoras consideran innecesario al considerar que las ventas no acompañarían o que los puristas prefieren la lengua original.

Pero, ¿qué pasa cuando el juego basado en una película sí se dobla al español? Lo ideal, en este caso, sería que se mantuviesen las mismas voces del medio original, pero esto no siempre es posible. En ocasiones, las distribuidoras que se hallan detrás de las versiones jugables de las películas de éxito no son las mismas que las que se ocupan de la distribución de sus equivalentes en celuloide. En tales casos, puede pasar que sus presupuestos sean menores, o que acostumbren a trabajar con estudios que no son los de la película, a menudo en ciudades distintas (la película, por ejemplo, se dobla en Barcelona y el juego en Madrid), lo que supone un problema económico a la hora de contar con el reparto de voces que dieron vida a los personajes de la gran pantalla. O puede ocurrir, sencillamente, que la distribuidora del juego opte por respetar tan solo las voces de los personajes protagonistas, y cambie las del resto, buscando ese ahorro económico.

En primer lugar, analizaremos el caso del videojuego *The Bourne Conspiracy* (2008), que en primera instancia debe su origen a las adaptaciones cinematográficas, pero que en realidad tiene más que ver con las novelas originales de Robert Ludlum que con la versión fílmica. Aquí nos encontramos, en la versión original, a Franka Potente repitiendo en su papel de Marie Kreutz, mientras que Jeffrey Pierce sustituía a Matt Damon como Jason Bourne, y William Sadler a Chris Cooper como Alexander Conklin. Se percibe claramente el interés puesto por la compañía desarrolladora del videojuego en contar con actores conocidos aún a pesar de no poder ser los propios que protagonizaron las películas, para lograr así mantener el espíritu de superproducción de Hollywood a lo largo de toda la aventura. Por su parte, en la versión española los usuarios pudieron disfrutar del doblaje de la película, con José Posada al frente repitiendo el papel de Jason Bourne que ya había interpretado en la gran pantalla.

Otro caso interesante es el de *Batman: Arkham Asylum* (2009), un juego que en teoría iba a salir a la par que la película de 2008 *El caballero oscuro*, pero que se retrasó para así potenciar su calidad y no sacarlo con prisas tan solo para llegar a la par que la película. Para la versión original, la voz de Batman correspondió a Kevin Conroy, doblador habitual del personaje en las series y películas de animación protagonizadas por el héroe de DC. La voz del Joker era la de Mark Hamill, quien lleva dando vida al personaje en sus versiones animadas desde 1992. Lo mismo que Harley Quinn, interpretada también por su voz clásica, la de Arleen Sorkin. Para la versión española, por tanto, se intentó crear la misma sensación que para los usuarios anglófonos, potenciando la virtualidad y la inmersión en la producción gracias a la voz protagonista de Claudio Serrano (voz habitual de Christian Bale en general y de Batman en particular, tanto en las películas protagonizadas por este actor como en las series y películas de animación en las que participa el personaje de DC). Pero pese a que el resto de personajes no siguen la tradición, no se han escatimado recursos para contar con actores reconocidos como José Padilla, Amparo Bravo o Eduardo Jover, entre muchos otros.

El último caso que vamos a analizar en este estudio, y posiblemente uno de los más interesantes, es el de *Los cazafantasmas: El videojuego* (2009). Esta producción se convierte en el más claro ejemplo de cómo la barrera entre cine y videojuegos ya es más psicológica que real. El equipo responsable de las dos primeras películas de Cazafantasmas (los actores principales) estaba deseando hacer una tercera entrega, pero no se encontraron con más que pegas por parte de todos los estudios cinematográficos (todo esto fue mucho antes de la trágica muerte de Harold Ramis o de la nueva entrega que ya se está rodando). Así pues, se reunieron para hacer realidad su visión en forma de videojuego, el cual contaría una nueva historia que se situaría como la futurible Cazafantasmas 3. En el original repiten todos los protagonistas de las dos películas de los años ochenta, y tenemos a Bill Murray como el Dr. Peter Venkman, a Dan Aykroyd como el Dr. Raymond Stantz, a Harold Ramis como el Dr. Egon Spengler, a Ernie Hudson como Winston Zeddemore, a Annie Potts como Janine Melnitz, a William Atherton como Walter Penn, e incluso a Max von Sydow como la voz de Vigo, personaje que tan solo tiene un pequeño cameo en el videojuego. Sin duda, un reparto digno de la producción que transmite en todo momento la sensación de estar ante una obra cinematográfica del más alto nivel. Esto podría haber supuesto un problema para la adaptación española en términos de doblaje, pero los responsables hicieron un gran trabajo y consiguieron reunir, veinte años después, a un equipo lo más similar posible al que prestara su voz a las películas originales.

Personaje	Actor de doblaje (cine)	Actor de doblaje (juego)
Dr. Peter Venkman	Ricardo Solans	Ricardo Solans
Dr. Egon Spengler	Federico Menescal	Federico Menescal
Dr. Raymond Stantz	Salvador Vidal (1) Armando Carreras (2)	Juan Carlos Gustems
Winston Zeddemore	Camilo García	Camilo García
Walter Penn	Antonio Lara	Jaime Roca
Vigo	Jesús Ferrer	Rafael Azcárraga

Así pues, el reparto mantiene a los actores principales (salvo a Raymond Stantz, quien nunca contó con un doblador permanente), y aunque hubo que cambiar a personajes secundarios y que hacían pequeños cameos, el resultado es simplemente muy satisfactorio para el usuario, que puede fácilmente dejarse llevar y sumergirse en este baño de imágenes que le narra un tercer capítulo de las aventuras de sus héroes, la misma de la que se veían privados en la gran pantalla.

Como es lógico, existe un último paso tradicional en esta fusión de videojuegos y cine: juegos que, directamente, son películas interactivas, en los que el argumento es más importante casi que la propia jugabilidad y en las que el doblaje se convierte en un factor crucial para conseguir que el usuario se olvide del artificio digital y disfrute plenamente de la producción. Dos casos aclamados por crítica y público, son los de *Alan Wake* (2010) y *Heavy Rain* (2010). En el primero, Microsoft contó con un doblaje digno de los mejores thrillers y series de televisión, de tal forma que nos encontramos con voces como la de Lorenzo Beteta como Alan Wake (Fox Mulder en *Expediente X*, Jack Shepard en *Perdidos*, etc.) o la de Conchi López en el papel de Alice Wake (voz habitual de Nicole Kidman, Juliet en *Perdidos*, etc.). Están acompañados por gran parte del plantel de Perdidos, como Luis Mas (*Stargate SG-1, Padre de familia*), Abraham Aguilar (*El abogado*), Roberto Encinas (*Assassin's Creed II, Stargate Atlantis*) u Olga Velasco (*Harry Potter, Prince of Persia: Las arenas del tiempo*).

Por su parte, Sony no se quedó atrás, y contó con un reparto de actores fácilmente reconocibles por los usuarios españoles, como Michelle Jenner en el papel de Lauren Winter (protagonista de *Los hombres de Paco* o *Todas las mujeres*, aunque también tiene una extensa carrera como actriz de doblaje, destacando papeles como el de Hermione Granger en la franquicia Harry Potter) o Tito Valverde como Scott Shelby (actor conocido por *El Comisario* o *Pepa y Pepe*, entre otras, que también trabajó en el mundo de doblaje, aunque principalmente al inicio de su carrera, finales de los ochenta principios de los noventa). El contar con actores conocidos es muy habitual, y tal y como comentamos anteriormente, son muchos los que participan en doblajes de videojuegos, aunque pasen relativamente desapercibidos. Algunos casos recientes podrían ser los de Santiago Segura en *Brutal Legend* (2009) o Juan Diego Botto en *Assassin's Creed II* (2009). Este tipo de acciones demuestran la importancia e incidencia cada vez mayor que tienen los videojuegos en la sociedad, así como la importancia que tiene el doblaje de cara a facilitar la aceptación por parte del usuario del mundo que se le presenta a través del juego gracias al apoyo sonoro de voces fácilmente reconocibles.

> Creo que es una industria enorme, que cada vez tiene mayor importancia y que está muy relacionada con el cine, no solo en cosas como el doblaje realizado por actores sino en temas como los efectos especiales, que los hace la misma gente. No hay que ver el cine y los videojuegos como mundos enfrentados sino como universos que se pueden complementar (Juan Diego Botto en Aparicio, 2009b).

CONCLUSIÓN

El mercado de los videojuegos es cada vez más grande y el doblaje, que antaño era algo accesorio y secundario, ha cobrado una importancia tal que se ha convertido en un elemento clave del propio desarrollo de muchas grandes producciones de ocio electrónico. Esto implica que, a la hora de localizar el producto, las empresas responsables del mismo tengan que estudiar el mejor modo de sumergir al usuario en el universo que quieren crear. La labor de los actores de doblaje se vuelve de vital importancia y los usuarios cada vez exigen más que sus juegos favoritos ofrezcan doblajes de la más alta calidad, algo que se consigue mediante el trabajo en equipo de traductores, ajustadores, actores y directores de doblaje. Esta industria no tiene visos de dejar de crecer y eso traerá consigo muchas más posibilidades de trabajo para todas las partes implicadas, con producciones cada vez más complejas y con más necesidades desde el punto de vista de la localización.

BIBLIOGRAFÍA

DAN (2010) «Dubbing vs. Subtitling: The Great Video Game Debate», en el blog de *Accredited Language*, [Online]. Disponible en http://www.alsintl.com/blog/dubbing-subtitling/. (Consultado el 09/09/2015).

DÍAZ MONTÓN, D. (2011) «La traducción amateur de videojuegos al español». *TRANS*, 15: 69-82. Disponible en: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf. (Consultado el 09/09/2015).

DUNNE, K. (2006) *Perspectives on Localization*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.

FRASCA, G. (1999) «Ludology meets Narratology: Similitudes and differences between Videogames and Narrative», *Parnasso* 3: 365-371. Disponible en: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm. (Consultado el 09/09/2015).

G. APARICIO, D. (2009a) «Esa voz me suena: personajes famosos metidos al doblaje de videojuegos», *20 Minutos*. [Online]. Disponible en http://www.20minutos.es/noticia/544797/0/doblaje/famosos/videojuegos/. (Consultado el 09/09/2015).

G. APARICIO, D. (2009b) «Juan Diego Botto: "No hay que ver el cine y los videojuegos como mundos enfrentados», *20 Minutos*. [Online]. Disponible en http://www.20minutos.es/noticia/544686/0/juan/diego/botto/. (Consultado el 09/09/2015).

KENT, S. L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Three Rivers Press.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2010) «La traducción, un factor clave», *Meristation*. [Online]. Disponible en: http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw4b519f8f7bae8&pic=GEN&idj=&idp=. (Consultado el 09/09/2015).

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2015) *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.

MURRAY, J. (2004) «From Game-Story to Cyberdrama», *The Electronic Book Review*. [Online]. Disponible en: www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic. (Consultado el 09/09/2015).

NewZoo (2013) «Global Games Market Report Infographics» [Online]. Disponible en: http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/. (Consultado el 09/09/2015).

SILICONERA (2010) «Asuka Langley Says Games Industry Pays More For Voiceover Work», [Online]. Disponible en: http://www.siliconera.com/2010/08/12/asuka-langley-says-games-industry-pays-more-for-voiceover-work/. (Consultado el 09/09/2015).

Juegos citados

AFRO SAMURAI (2009) Xbox 360, Namco Bandai Games Europa. 1 DVD.
AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES (2006) PC, Playlogic. 1 DVD.
ALAN WAKE (2010) Xbox 360, Microsoft Game Studios. 1 DVD.
ASSASSIN'S CREED II (2009) Xbox 360, Ubisoft. 1 DVD.
BATMAN:ARKHAM ASYLUM (2009) Xbox 360, Warner Bros. Interactive. 1 DVD.
BLUE DRAGON (2007) Xbox 360, Microsoft Game Studios. 3 DVDs.
BRUTAL LEGEND (2010) PlayStation 3, Electronic Arts. 1 BluRay.
DRAGON BALL: BURST LIMIT (2008) Xbox 360, Namco Bandai Games Europa. 1 DVD.
HEAVY RAIN (2010) PlayStation 3, Sony Computer Entertainment. 1 BluRay.
KINGDOM HEARTS II (2006) PlayStation 2, Koch Media. 1 DVD.
LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO (2009) Xbox 360, Activision. 1 DVD.
LOST ODYSSEY (2008) Xbox 360, Microsoft Game Studios. 4 DVDs.
NARUTO: RISE OF A NINJA (2007) Xbox 360, Ubisoft. 1 DVD.
TERMINATOR SALVATION (2009) Xbox 360, Warner Bros. Interactive. 1 DVD.
THE BOURNE CONSPIRACY (2008) Xbox 360, Sierra Entertainment. 1 DVD.
TOO HUMAN (2008) Xbox 360, Microsoft Game Studios. 1 DVD.
WANTED: WEAPONS OF FATE (2009) Xbox 360, Warner Bros. Interactive. 1 DVD.