

Localización y traducción de videojuegos



Traducir en el campo de los videojuegos es un gran desafío para el profesional, dada la variedad de temas, diálogos y situaciones. También, porque se trata de una industria joven en la que nuestro país ocupa un lugar significativo en el mundo, tanto en el consumo como en el proceso creativo y de producción de videojuegos.

| Por la Traductora Pública María Dolores Gómez Aguirre

En esta ocasión, me toca hablar de videojuegos, un área fascinante para los traductores y, a la vez, muy desafiante. Muchas personas piensan que la localización de videojuegos es una «simple traducción», pero no pueden estar más equivocadas. No solo traducimos diálogos de personajes, sino que subtitulamos, traducimos manuales, interfaces, instrucciones, y la lista sigue. Hacerlo no es tan fácil como parece. Por un lado, muchas veces, el traductor carece de tiempo real para hacer un estudio previo del material que el cliente le proporciona. Por otro lado, consultar dudas en nuestros diccionarios es un poco más complicado que en otros campos, como el de la traducción legal o médica, donde tenemos la suerte de contar con diccionarios o glosarios que serían nuestro caballito de batalla.

Además, es una industria que está en pañales, ya que hace no más de veinte años de su nacimiento. Muchos traductores fueron aprendiendo a hacerse camino dentro de mundos fantásticos y de épocas remotas donde el inglés antiguo vuelve a hablarse o donde historias de los dioses del Olimpo vuelven a ser contadas, o donde androides van adquiriendo rasgos más humanos y se rebelan ante sus amos. En todo

ese mundo fantástico, los traductores nos acomodamos en primera fila para localizar juegos que no serán olvidados por varias generaciones y que serán jugados por varios miembros de la familia.

Doblaje en videojuegos

Hace muy poco, tuve la suerte de charlar con Alejandro Graue, un reconocido actor de doblaje argentino, quien, además de otros trabajos en televisión (es la voz de Dipper Pines, personaje principal de *Gravity Falls*), ha doblado personajes de videojuegos. Por ejemplo, la voz de Flynn en *Uncharted 2* o la voz del comandante cooperativo, Stetmann, del juego *Starcraft*. Me ha sorprendido gratamente su opinión al respecto, y me ha confesado que los videojuegos le atraen muchísimo y que económicamente es algo que le rinde bastante hoy en día. Los videojuegos están despertando a nuevos y excelentes profesionales que quieren estar presentes en este despertar y quieren formar parte de esta industria que no hace más que generar ganancias abismales y trabajo en todo el mundo.



THE ARGENTINEAN GAMER

KEY CONSUMER INSIGHTS

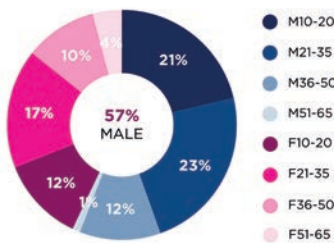
NUMBER OF GAMERS
18.5M

TOTAL GAME REVENUES
\$423.4M

#25
MARKET IN THE
WORLD

AGE/GENDER

ACTIVE MOBILE PLAYERS*

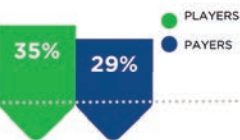


*PLAYS MORE THAN ONCE A MONTH

USES MOVISTAR

MOBILE PLAYERS VS.
MOBILE PAYERS





WATCHES VIDEO CONTENT

52%
OF PEOPLE WHO WATCH
GAMING VIDEO CONTENT
WATCH GAMING REVIEWS



CROSS-PLATFORM GAMERS

28%
OF GAMERS PLAY PC,
MOBILE & CONSOLE GAMES



OWNS A GAMING MOUSE

75%
OF ALL GAMERS
OWN A GAMING MOUSE

BRAND ATTITUDE

POSITIVE BRAND ATTITUDE
AMD: PC GAMERS VS. PAYERS





El despertar de la fuerza *gamer* en todo el mundo

Hay lo que se llama un movimiento de *gamers*, que crece cada día más y llama mucho la atención de personas que todavía no abrieron los ojos para entender, por ejemplo, casos como el de Thiago «King» Lapp, un chico de trece años que ganó novecientos cincuenta mil dólares y salió el quinto mejor jugador del mundo de *Fortnite*. Y, si uno se pone a analizar más minuciosamente, entenderá que

esta cultura *gamer* es la razón por la cual la Argentina está posicionada en el número 25 del *ranking* mundial, con dieciocho millones y medio de *gamers*, según la consultora Newzoo (<https://newzoo.com/insights/infographics/the-argentinean-gamer-2017/>). Nuestro país está abriendo sus puertas y ofreciendo al mercado excelentes profesionales de la industria, que no hacen más que obtener reconocimientos a nivel mundial, como el juego *Etheral*, que ganó el premio al mejor sonido en el Festival de Juegos Independientes de Brasil.

En 2017, la Argentina fue la anfitriona principal de la Games Education Summit, una conferencia anual de videojuegos y educación, presentada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA), que también organiza eventos como la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA), que incluye rondas de negocios y la feria de empleo Portfolio Day. Allí, los profesionales del área de los videojuegos pueden conocerse y tener reuniones. Es muy interesante, ya que, a través de una aplicación llamada Pitch and Match, se puede acceder a reuniones con empresas muy reconocidas a nivel tanto internacional como nacional.

Localización y traducción de videojuegos

Capacitación constante por parte del traductor

Este mundo globalizado y demandante hace que los traductores tengamos que capacitarnos en las distintas áreas que van surgiendo, para no quedarnos atrás y ofrecer servicios de localización a clientes de todo el mundo, que buscan profesionales como nosotros para llevar sus productos a todos los rincones del planeta. Si no fuera por nosotros, los videojuegos se jugarían en sus idiomas originales, seguramente, y escucharíamos a los personajes hablar distintos idiomas, cosa que no sería del todo un problema si hablaran en inglés. Pero ¿qué tal si los videojuegos se hablan en alemán o en japonés, o si las instrucciones son en esos idiomas?

La labor de un localizador es muy compleja y el abanico es muy amplio, ya que no solo traducimos manuales o instrucciones, subtítulos o hasta creamos un guion adaptado para doblaje, para que un actor como Alejandro Graue doble al personaje en cuestión. Hay que estar muy bien preparados para poder realizar este tipo de localizaciones, saber que el tiempo no siempre va a estar de nuestro lado. Saber que nosotros, los traductores, hicimos posible que las barreras lingüísticas llegaran a no ser un impedimento a la hora de que el *gamer* pueda disfrutar en su idioma un juego hace que las horas de no dormir a causa de los plazos de entrega valgan la pena.

Capacitarse es la clave, y los traductores debemos estar siempre más allá de lo que se viene y aportar desde nuestra *expertise* los conocimientos necesarios para satisfacer la demanda de nuestros clientes. Hoy en día, los videojuegos tienen un papel muy importante en la vida de las personas. Para algunos académicos, la palabra «ocio» dejó de tener sentido cuando hablamos de videojuegos.

El desarrollo de videojuegos en la Argentina viene pisando fuerte y cuenta con muchos profesionales de renombre, como es el caso de Alejandro Iparraguirre, desarrollador y fundador de FundAV, cuyo entusiasmo y pasión están a flor de piel. Alejandro transmite esa fuerza tan necesaria para seguir adelante y consolidar al nuestro como un país fuerte e importante en este sector. No tenemos nada que envidiarles a países como España, que se encuentra entre los mejores del mundo con respecto a los videojuegos. En la Argentina contamos con excelentes localizadores que trabajan de manera independiente y se despiertan al alba para hacer que esta cadena tan larga de personas y de profesionales logre un producto de calidad.

No tengo más que agradecerles a los españoles, ya que, si no hubiera sido por ellos, hoy no tendría a mi experto en traducción y localización de videojuegos. Gracias a ellos, nació en mí esta pasión que deseo transmitirles.

La Argentina está entrando en el juego y ya se colocó los auriculares con micrófono como un *gamer*, y estamos juntando o coleccionando nuestras mejores armas al mejor estilo *Fortnite* para salir a la batalla y demostrarle al mundo que estamos más que calificados para aceptar el reto. □

FUND 
FUNDACIÓN ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

