



## MANUAL PARA TRADUCTORES DE VIDEOJUEGOS

Por **Sandra Penelas**

La industria de los videojuegos ya emplea en España a 8790 personas de forma directa y supone el 0,11 % del PIB. El sector continúa creciendo y demanda profesionales para diferentes tareas, entre ellas, la imprescindible localización o traducción, un ámbito en el que la Universidad de Vigo es pionera y referente formativo desde hace varios años. Y ahora también se adelanta en la elaboración del primer manual académico para guiar a los futuros expertos.

Ramón Méndez, primer Doctor en Videojuegos y Traducción en España y profesor del Máster en Traducción para la Comunicación Internacional, es coautor, junto con José Ramón Calvo, de la Universidad de Alicante, de esta obra de aproximación a la práctica profesional, editada por Comares.

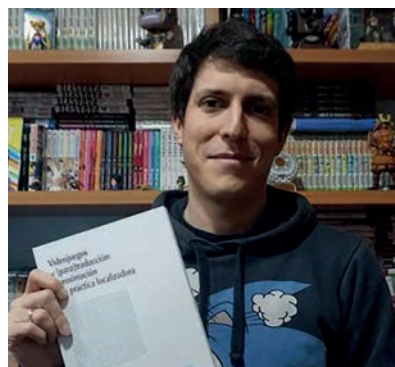
«El libro cubre una necesidad muy importante porque, si la producción académica relacionada con videojuegos ya es escasa, en el ámbito de la localización apenas hay bibliografía. Y en clase los

alumnos nos preguntaban dónde documentarse y qué cosas podían leer», explica Méndez, que trabaja desde 2003 en el sector y acumula varios premios a la mejor traducción de videojuegos, los dos últimos por su trabajo en *Watch Dogs 2*.

La obra consta de una primera parte de carácter más teórico y académico, y de una segunda orientada a explicar cómo es el día a día de los profesionales de la localización con ejemplos reales y figurados de los encargos y situaciones que deben afrontar.

«La industria continúa creciendo y esto conlleva más trabajo en la localización. Hay posibilidades laborales para gente con pasión y ganas, y las nuevas generaciones vienen pisando fuerte. El libro está pensado para ayudarles y orientar su trayectoria profesional», añade Méndez.

Por eso, el manual también incluye las universidades que imparten algún tipo de formación —másteres, asignaturas o seminarios— en el ámbito de la traducción de



videojuegos. Méndez subraya el impacto en la industria de esta calidad en la formación: «Pensamos en mejorar la profesión para mejorar el sector y con este objetivo también elaboramos el manual. Nosotros también somos jugadores y nos ponemos en la piel de quienes van a disfrutar de un juego. Cuanto mejor esté hecha la localización, mejor será su experiencia y comprarán más títulos. Y esto generará más trabajo».

Texto e imagen de © *Faro de Vigo*