

## TÍTULO PROPIO Y PIONERO EN ESPAÑA

## Formación en Traducción para la Industria del Videojuego en la UVigo

La Universidade de Vigo fue el primer centro público que apostó por el pujante sector *gamer* con un Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) y este año llegan a la quinta edición.

HÉCTOR DÍAZ

El primer título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) surgió en el año 2018 en la Universidade de Vigo. El origen de este proyecto hay que buscarlo en un grupo de tres profesores del Máster en Traducción para la Industria del Videojuego (MTCI), -el único máster en Ciencias Humanas y Sociales del Sistema Universitario Gallego (SUG) en haber obtenido la Mención de "Máster Universitario Excelente da Xunta de Galicia"- todos miembros del Grupo de Investigación Traducción & Paratraducción (T&P) de la Universidade de Vigo: Óscar Ferreiro Vázquez, Ramón Méndez González y José Yuste Frías a quienes, más tarde, se sumó Emmanuel Bourgoïn Vergondy. Fue un trabajo que Óscar Ferreiro califica como "duro", pero que sirvió para sacar adelante una formación específica para cubrir la demanda real de un mercado con muchas posibilidades laborales y que, además, resultó tener muchísimo interés por parte del alumnado.

Anteriormente no existía nada parecido en las universidades españolas, tan solo cursos online, así como alguna formación de entidades privadas. A fecha de hoy, el ETIV sigue siendo el primer y único Título Propio de estas características dentro de la universidad pública española y en el que, además, se apuesta por una formación presencial, siempre muy cercana al alumnado.

El equipo directivo del ETIV considera que hay que superar los prejuicios sobre una industria que una parte de la sociedad considera menor, y no tiene dudas de que este sector continuará creciendo en el futuro. "Por experiencia -dice José Yuste- en el Grupo T&P sabemos que todo lo que empieza siendo algo estigmatizado por supuestamente estar al margen de lo establecido, termina entrando en el propio sistema o creando el suyo propio. Así, por ejemplo, todo lo que hace unas décadas se consideraba en literatura como paraliterario hoy ya no lo es. Piénsese si no en el «estigma» de poco valor literario que siempre se le concedió al cómic o la nula consideración cultural que ha llegado a tener la propia televisión y cómo, hoy en día, ya nadie discute el éxito



Ramón Méndez González, Óscar Ferreiro Vázquez, Emmanuel Bourgoïn Vergondy y José Yuste Frías en el MUVI. Foto: Luciano Cañadas Álvarez



**En estas primeras cuatro ediciones han salido 94 alumnos titulados**

de las novelas gráficas, los mangas o las series de televisión ofertadas con sus respectivas temporadas subtítuladas y dobladas a todos los idiomas posibles dentro de plataformas digitales a las que cada día se abona más gente".

Ramón Méndez añade que le resulta incomprensible este estigma que se sigue otorgando a los videojuegos cuando todo el mundo juega a algo en pantalla. Y José Yuste se muestra categórico cuando expone que pensar que los videojuegos son un género monotemático donde solo impera la violencia repetitiva es "demostrar la ignorancia supina de la gran variedad temática y de la multitud de experiencias lúdicas, didácticas, pedagógicas, profesionales y sociales que ofrece, en pantalla, una industria cada día más amplia".

La realidad es que la industria del

videojuego pasa bastante desapercibida en Galicia y Ramón Méndez considera que el motivo hay que buscarlo en que falta tejido e inversiones en el sector, lo que lleva a muchos jóvenes a abandonar su tierra para ir en busca de oportunidades. Pero hay algunas excepciones. "En algunos ámbitos, como el que nos toca muy de cerca en el ETIV -la localización (traducción y paratraducción) de videojuegos- al ser un ámbito en el que se trabaja mucho de forma autónoma, sí que es habitual ver muchos gallegos trabajando en la industria desde casa, pero, por lo general, los diseñadores, compositores, programadores y artistas suelen irse a otras comunidades autónomas o a otros países".

#### MÚLTIPLES SALIDAS

En estas cuatro primeras ediciones han salido 94 personas tituladas. Cada convocatoria es un éxito y siempre se han cubierto las plazas, incluso en dos ediciones fue necesario ampliar el tope máximo de matrícula para intentar dejar fuera al mínimo de solicitantes posible. Además, hay un gran demanda para estos profesionales. Los datos que maneja Emmanuel Bourgoïn revelan que de las 94 personas que han cursado hasta ahora el ETIV, más de la mitad están trabajando ya en la industria. Pero también los hay que prefieren seguir estudiando o incluso doctorarse con investigaciones relevantes en el ámbito de la traducción y paratraducción de los videojuegos dentro del programa doctoral internacional que lleva el mismo nombre que el grupo de investigación: Traducción & Paratraducción (T&P). Según la dirección del ETIV, "la salida más común suele ser la de *tester* lingüístico ya que suele haber mucha demanda de ese perfil y, por otra parte, es una buena puerta de entrada a la industria del videojuego para coger experiencia e ir saltando a otros perfiles. También tenemos gente que consigue ya proyectos de traducción y ciertos casos de revisión lingüística. Y no podemos dejar de mencionar al alumnado que monta pequeños equipos de trabajo y consigue proyectos de traducción por su cuenta, incluso antes de acabar el ETIV".

Como cada año es el momento en

el que el alumno elige sus estudios y el primer reto es conseguir completar el 100 por cien de las matrículas. El equipo directivo del ETIV se muestra optimista. "Mantengamos el nivel de calidad de la docencia gracias a un profesorado muy experimentado y a las 33 empresas colaboradoras que, aunque pueden parecer muchas, no constituyen ningún límite para nosotros, ya que siempre estamos abiertos a nuevas integraciones empresariales dada la amplitud de negocios presentes en la industria del videojuego".

#### ESTRATÉGICO

Más allá de la docencia, los cuatro miembros de la dirección del ETIV apuestan para que en publicaciones científicas, congresos, coloquios y conferencias del sector haya excelentes profesionales que aporten su testimonio, sus reflexiones, sus intenciones como un reflejo de la realidad de la actividad profesional en uno de los sectores estratégicos más importantes del mercado profesional de la traducción. "El reto de final es poder proporcionar al alumnado, en la medida de nuestras posibilidades y tras una muy cuidada selección de las candidaturas, unas prácticas en empresa que, aunque no sean obligatorias para obtener el título, sí consideramos importante realizarlas ya que durante todo un mes el alumnado seleccionado tiene la oportunidad de vivir una realidad laboral como futuro Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego".

Web del Grupo de investigación y del Doctorado T&P  
<https://paratraduccion.com/doctorado/>

Web del MTCI  
<https://paratraduccion.com/limiaries>

Web del ETIV  
<https://paratraduccion.com/videojuegos/>

Web de los Premios ETIV-UVigo  
<http://premios.etiv.webs.uvigo.es/es/>

## Premios a las mejores localizaciones

La Universidade de Vigo entregó el pasado mes de junio los premios a los mejores trabajos realizados en España sobre traducción de videojuegos, Premios ETIV-UVigo. Con estos galardones se quiere reconocer el trabajo bien hecho de las personas que se dedican profesionalmente a la localización (traducción y paratraducción) de videojuegos, un campo de gran relevancia económica y cultural que se ha convertido en un nicho de mercado con

muchas posibilidades de trabajo. En el caso del premio a la mejor ubicación de juego doblada, el galardón recayó en *Ratchet & Clank: One Dimension Apart*, un videojuego lanzado en exclusiva para PlayStation 5. En la categoría de mejor juego localizado sin doblaje la obra ganadora fue para *Life is Strange: True Colors*. A la hora de premiar los mejores juegos en gallego, el jurado eligió *Ruin Raider*, con textos en gallego de Saleta González.