

Carme Mangiron Hevia es profesora de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y miembro del grupo de investigación Transmedia Catalonia. Es la coordinadora del Máster Universitario en Traducción Audiovisual de la UAB y profesora de traducción de videojuegos en diversas universidades desde el año 2003. Cuenta con dilatada experiencia profesional como traductora, especializada en localización de software y videojuegos, entre los que destaca la saga *Final Fantasy*, desde el VIII hasta el XII. Sus principales áreas de investigación son la traducción y localización de videojuegos, así como su accesibilidad. Es co-autora con Minako O'Hagan de *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (2013) y una de las editoras de *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games* (Mangiron, Orero & O'Hagan, 2014). También es la principal organizadora del congreso Fun for All: Translation and Accessibility in Video Games and Virtual Worlds, que empezó en el año 2010 y se celebra en Barcelona cada dos años.

Título: *La localización de videojuegos: características y retos principales*

Descripción

En las últimas décadas, la industria de entretenimiento del software digital, también conocida como la *industria de los videojuegos*, se ha convertido en un fenómeno mundial multimillonario. Los juegos cada vez gozan de mayor presencia en nuestra vida cotidiana debido a la creciente popularidad de los juegos "casuales" y los juegos serios, diseñados con un propósito que va más allá del entretenimiento. La industria de los videojuegos debe buena parte de su éxito a la localización, que permite a los desarrolladores y editores rentabilizar al máximo su inversión distribuyendo sus productos por todo el mundo.

Esta sesión tiene como objetivo familiarizar a los participantes con la localización de videojuegos. Tras proporcionar una breve panorámica de la industria de los videojuegos y del proceso de localización, nos centraremos en los desafíos a los que se enfrentan los traductores de videojuegos. Analizaremos las diferentes tipologías textuales presentes en un videojuego, así como la terminología y el tipo de lenguaje asociados a los distintos componentes de un videojuego. Reflexionaremos sobre las prioridades y las limitaciones asociadas a este tipo de traducción y practicaremos traduciendo distintos fragmentos de videojuegos. Se hará hincapié en aspectos como la traducción "a ciegas" (sin contexto), la traducción de variables y la creatividad.