

Reseña: *La interpretación en el ámbito  
de los videojuegos.  
Fundamentos teóricos y prácticos*

Olaya Martínez Sánchez  
[olaya.martinez.sanchez@gmail.com](mailto:olaya.martinez.sanchez@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-3665-1855>  
Universidad de Vigo, Galicia, España

Hace ya varias décadas que los videojuegos representan una parte importante de las formas de entretenimiento habituales de la población: desde las recreativas de moda en la década de los 80, pasando por la posibilidad de contar con juegos en nuestros propios hogares en los 90 o su gran impulso alrededor del año 2000 gracias a la posibilidad de adquirir ordenadores, portátiles y consolas de sobremesa, llegando a los juegos descargables en teléfonos, *tablets* y otros dispositivos. Con un panorama semejante, en el que un amplio abanico de la población recurre a este tipo de entretenimiento con bastante asiduidad, no es de extrañar que se haya generado un mercado emergente a nivel internacional alrededor del desarrollo, producción y venta de este tipo de productos.

En esta obra, Ramón Méndez González destaca y estudia la figura del intérprete de videojuegos como agente de internacionalización y como profesional especializado en un momento de auge del sector.

La obra se divide en ocho capítulos centrados en la industria del videojuego, el análisis del campo y los tipos de interpretación realizada en eventos relacionados con esta industria, así como la especialización lingüística, la presentación de la situación de la interpretación en función de los requerimientos del evento, la discusión de las tipologías de intervención en grandes eventos internacionales, la

Título: *La interpretación en el ámbito de los videojuegos. Fundamentos teóricos y prácticos*  
Autor: Ramón Méndez González  
Año de publicación: 2022  
N.º de páginas: 152  
Editorial: Peter Lang Group AG  
doi: <https://doi.org/10.3726/b19670>



presentación de casos prácticos, la introducción de las pautas de preparación del intérprete dedicado a este tipo de proyectos para concluir con unas consideraciones finales.

En el prólogo, Alessandra Vita, intérprete profesional, subraya que pese a la posibilidad de enmarcar este tipo de interpretación en un ámbito preexistente (si consideramos las características objetivas del ejercicio), habría que considerar los requerimientos terminológicos y el ámbito de especialización del intérprete a la hora de aceptar un encargo de tales características.

Méndez González comienza haciendo un repaso del fuerte crecimiento del mercado de la industria del videojuego y de cómo las diferentes industrias y mercados fueron adaptando sus productos a un público cada vez más amplio y que requería de diferentes tipos de producto en función de la población objetivo. A lo largo de este recorrido, nos presenta el nacimiento de un movimiento social que, más allá de poner a la venta un juego, es el origen de toda una serie de eventos destinados a la promoción y el afianzamiento no solo del producto, sino también de la marca y, en muchos casos, de la franquicia.

Con este planteamiento, el autor nos propone el análisis de la figura del intérprete profesional de este tipo de eventos, considerando su intervención como parte del proceso de promoción y marketing, pero también como agente de participación directa en un entorno que engloba empresas, particulares y a un público tremendamente comprometido con el sector y base de las exigencias profesionales de la marca.

Así, pues, expone los tipos de interpretación más utilizados en función del tipo y la magnitud del evento a interpretar y presenta y analiza varios ejemplos concretos exponiendo las características y necesidades específicas en cuanto a interpretación que dichos acontecimientos requieren. En base a ello, propone unas pautas a cumplir por parte de los intérpretes interesados en comenzar su andadura en este sector.

Del mismo modo, pone de relieve la figura del jugador (*gamer*, *jugón*) como eje crítico que ejerce no solo como destinatario sino también como juez extremadamente exigente de un producto cuyo nivel de detalle se asemeja al campo médico. Así, expone las razones por las que este campo es considerado un campo de especialidad y por qué entre las características que debería reunir un profesional contratado para participar en este tipo de eventos se encuentran: su dominio del ámbito del videojuego promocionado (y, según el caso, de la saga de la que forme parte), de los procesos de producción, desarrollo y marketing, y hasta de informática y otros campos vecinos. Y es que los asistentes a estos eventos suelen hacer gala de un uso terminológico tremendamente especializado y con grandes influencias del inglés.

En este sentido, el autor pone el dedo en la llaga y cuestiona la idea preconcebida de que la lengua inglesa pueda ser considerada la lengua original y por tanto predilecta para jugar a ciertos juegos cuando el origen de éstos depende de muchos factores, y más si consideramos la época de globalización en la que vivimos y la descentralización de la industria.

El punto de vista que Méndez González nos presenta parte de la idea central de que, al igual que en muchos otros ámbitos, el crecimiento exponencial de este sector y la velocidad a la que cambia el mercado nos fuerza a un proceso de adaptación y formación continua, y por ello ofrece las conclusiones obtenidas en primera persona tras varias décadas dedicado a este sector como profesional, pero también como observador.

Como conclusiones, Méndez González expone que, pese a la gran preparación de ciertos intérpretes, la adecuación a este tipo de sector requiere de la formación, pericia y experiencia de un intérprete especializado y que comprenda el funcionamiento de la industria y el nivel de exigencia requerido por todas las partes, entendiendo como destinatario final un público muy entregado y crítico que velará por la

continuidad de su saga. Y es que, en palabras de Shigeru Miyamoto, creador, entre otros, de Mario, Legend of Zelda o Donkey Kong durante el E3 de 2010 “Players are artists who create their own reality within the game” (Narcisse, 2010).

La lectura de esta obra resulta muy amena, entre otros, gracias a la cantidad de ejemplos prácticos estudiados y a la presentación de casos reales. Además, considerando el auge del sector y el análisis pormenorizado presentado tanto de los diferentes tipos de eventos como de las características requeridas por la industria en cuanto a los intérpretes, esta obra sirve de referencia para la iniciación a una profesión

que sin duda demandará cada vez más de los profesionales. Se trata de un volumen que acompañará a aquellos profesionales que decidan adentrarse en esta aventura: “It’s dangerous to go alone! Take this!” (Miyamoto & Tezuka, 1986).

## Referencias

- Miyamoto, S. (Director, Productor) & Tezuka, T. (Director) (1986). *Legend of Zelda*. [Videojuego]. Japón: Nintendo EAD.
- Narcisse, E. (2010). The mythology of Mario: Q&A with Nintendo’s legendary Shigeru Miyamoto. *Time*. <https://techland.time.com/2010/11/08/shigeru-miyamoto-legendary-nintendo-designer-speaks-on-the-mythology-of-mario/4/>

**Cómo citar este artículo:** Martínez Sánchez, O. (2023). Reseña: *La interpretación en el ámbito de los videojuegos. Fundamentos teóricos y prácticos*. *Mutatis Mutandis, Revista Latinoamericana de Traducción*, 16(1), 261-263.