

Salir de la pantalla: eventos, comunidad y nuevas oportunidades para la localización

| Por los traductores públicos Agustina Muniz, Mariángeles Rodriguez Ribeiro y Matias E. Desalvo, integrantes de la Comisión de Localización



Para quienes trabajamos o queremos incursionar en el ámbito de la localización, salir de la pantalla también es parte del trabajo. Conocer a quienes desarrollan los productos que luego tendremos que adaptar, observar cómo trabajan, probar sus diseños y escuchar los desafíos a los que se enfrentan nos permite entender mucho mejor qué y cómo podemos aportar desde nuestra profesión.

Asistir a eventos de videojuegos, juegos de mesa, *software* y tecnología es una oportunidad para acercarnos a ese universo. No solo como una nueva manera de hacer contactos, sino también para conocer procesos, descubrir necesidades y entender qué sucede antes de que un producto llegue a nuestras manos. También es una oportunidad para mostrar qué hacemos. Muchas veces, quienes desarrollan un producto no saben en qué momento necesitan un traductor, qué puede aportar un localizador o por qué determinadas decisiones lingüísticas y culturales conviene tomarlas antes de que el producto esté terminado para ahorrarse algunos problemas. Estar presentes nos permite dar visibilidad a la profesión y demostrar su valor dentro de un proceso mucho más amplio. Durante julio y agosto de 2026, varios encuentros ofrecieron esa posibilidad.

Del 25 al 26 de julio, la Casa Municipal de la Cultura de Adrogué fue sede del 4.º Encuentro Regional de Juegos de Mesa, una propuesta que reunió a familias, aficionados y creadores alrededor de los juegos de mesa. El encuentro incluyó una ludoteca abierta, torneos, una feria de emprendedores, talleres y charlas, además de espacios dedicados a los juegos de rol y a los videojuegos nacionales.

Si bien puede parecer un evento alejado de la traducción. En realidad, es un excelente espacio para que el traductor interesado pueda acercarse a los desarrolladores y







creadores y conocer cómo nace un juego. En estos eventos podemos descubrir cómo se transforma una idea en un prototipo, qué aspectos se tienen en cuenta durante las pruebas con jugadores, cómo se recibe y analiza el *feedback* y qué decisiones deben tomarse antes de que un producto llegue al mercado. También podemos conocer otros aspectos que rara vez vemos desde nuestro lugar de trabajo: cómo se organiza un equipo, cómo se piensa la comercialización, qué público se busca alcanzar o cuáles son los desafíos que surgen al momento de llevar un proyecto local a otros mercados.



El 1 de agosto se realizó una nueva edición de Indie Dev Argentina (IDA) en el Centro Cultural de la Cooperación. La tercera edición reunió videojuegos argentinos en desarrollo, charlas, premios y espacios para probar proyectos directamente de la mano de sus creadores. En total, hubo 25 videojuegos disponibles para testear y una programación de 22 charlas, además de un *showcase* virtual en *Steam* con más de 170 títulos argentinos.

Dentro de la programación hubo un espacio especialmente relevante para nuestra profesión: «Localización para desarrolladores. Una inversión inteligente», a cargo de Juan Ignacio Luque, Santiago de Miguel y Matías E. Desalvo, miembro de la Comisión de Localización del CTPCBA. La propuesta partió de una idea que vale la pena repetir: la localización no debería aparecer como una tarea de último momento, sino que debería ser parte del diseño mismo. Las decisiones tomadas durante las primeras etapas de diseño, programación y escritura facilitan su futura adaptación a otros mercados.

El 28 y 29 de agosto se llevó a cabo el congreso HispaTAV, que ya en su cuarta edición reunió a profesionales de la traducción audiovisual en Buenos Aires y le dedicó un lugar destacado a la localización de videojuegos.

El viernes, se realizó una mesa redonda sobre localización de videojuegos que giró en torno a los desafíos propios de la profesión y al auge que atraviesa hoy en día esta industria. Uno de los puntos que más se destacó fue que se trata de un nicho en el que la inteligencia artificial todavía no logra meterse demasiado, ya que exige probar los juegos constantemente y apelar a la mayor creatividad posible a la hora de traducir. Los traductores Matías E. Desalvo, Juan Luque, Anabel Morales y Pablo Muñoz Sánchez compartieron qué herramientas usan en su día a día y contaron cuál fue el juego más difícil que les tocó traducir. El sábado, Gabriel Fuentes nos contó sobre los errores típicos en la localización de videojuegos de lucha y «beat 'em ups», además de compartir algunas estrategias para solucionarlos. A esto se sumaron varias exposiciones sobre las tendencias actuales de la industria.

Más allá de lo académico, el encuentro funcionó como un espacio de conexión, en el que los traductores pudieron intercambiar experiencias y charlar sobre los desafíos de la profesión con colegas de distintos países.

Aunque este tipo de eventos parezcan muy distintos entre sí, todos comparten algo en común: son lugares donde la localización deja de ser una tarea invisible y pasa a formar parte activa de la conversación. Salir de la pantalla, sumarse a estos encuentros y tender puentes con quienes crean los productos que traducimos es, hoy más que nunca, una forma de fortalecer y visibilizar nuestra profesión.

Si quieren conocer más sobre estos temas, los invitamos a seguirnos todos los lunes en las historias de Instagram del CTPCBA, donde LALO nos acerca contenidos, recursos y novedades sobre distintos aspectos del mundo de la localización. ¡Los esperamos! ■