

La posesición en localización de videojuegos: características y perspectivas profesionales en España

Beatriz Reverter-Oliver



Beatriz Reverter-Oliver
Universitat de València;
beatriz.reverter@uv.es;
ORCID: [0000-0003-1089-3757](https://orcid.org/0000-0003-1089-3757)



Resumen

Este estudio recoge la visión de traductores de videojuegos en España sobre la irrupción de la traducción automática y la posesición. Los resultados recogen el perfil de los traductores que reciben estos encargos, las características que estos presentan y la preocupación generalizada sobre la precarización laboral que conllevan estas prácticas.

Palabras clave: traducción automática, posesición, localización de videojuegos, condiciones laborales.

Abstract

This study presents the point of view of video game translators in Spain on the irruption of machine translation and post-editing. The results show the profile of the translators who receive such assignments, the characteristics of those assignments, and the widespread concern about the job insecurity that the practices in question entail.

Keywords: machine translation, post-editing, video game localisation, working conditions.

Resum

Aquest estudi recull la visió de traductors de videojocs a Espanya sobre la irrupció de la traducció automàtica i la postedició. Els resultats recullen el perfil dels traductors que reben aquests encàrrecs, les característiques que presenten i la preocupació generalitzada sobre la precarització laboral que comporten.

Paraules clau: traducció automàtica, postedició, localització de videojocs, condicions laborals.

Rebuda: 28 de febrer de 2025/ Acceptació: 9 de octubre de 2025 / Publicació: 15 de desembre de 2025

1. Introducción

Los videojuegos constituyen una de las formas de ocio más extendidas en España. De hecho, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2020: 34) sitúa esta industria por encima de otras formas de entretenimiento como el cine o la música. Esta tendencia se replica a nivel internacional, donde el videojuego ha dejado de ser una actividad marginal para convertirse en un fenómeno de entretenimiento de gran escala (Arora, 2023: en línea). El crecimiento de esta industria está estrechamente vinculado al desarrollo de internet y la expansión de los dispositivos móviles, que han propiciado nuevos entornos de juego y oportunidades para las desarrolladoras (Philip, 2024). Además, se ha observado un aumento en la popularidad de los videojuegos para ordenador en mercados clave como Japón (Morikawa, 2023). Como resultado, los videojuegos se han consolidado como un fenómeno cultural y económico de gran envergadura. Solo en España se contabilizan cerca de 20 millones de jugadores en 2023 y una facturación de 2339 millones de euros (AEVI, 2023; Koch y Morla, 2024). A escala global, el informe de Newzoo (2024: 17, 19) estima 3,42 mil millones de jugadores y cerca de 188 mil millones de dólares de ingresos mundiales en 2024 (véase Imagen 1), cifras que probablemente continúen en aumento.

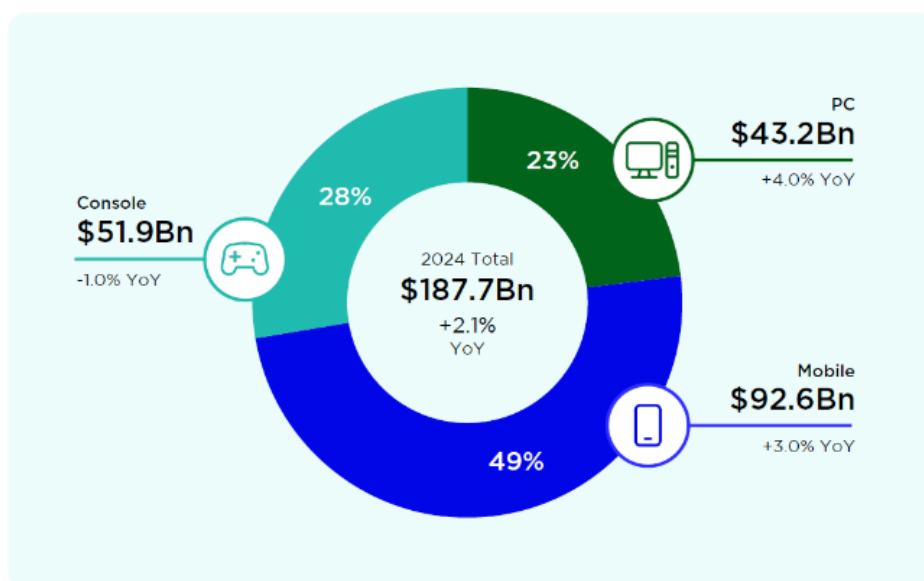


Imagen 1. Ingresos generados en el mercado de los videojuegos en 2024 (Newzoo, 2024: 19).

Vázquez-Rodríguez (2018: 1) explica que la mayoría de los videojuegos que se consumen en España se producen en el extranjero, especialmente en Estados Unidos y Japón. Esto hace necesario adaptarlos al contexto lingüístico y cultural español, lo que se logra mediante la localización¹. Según Granell *et al.* (2015: 56-57), la localización de videojuegos (LV) consiste en:

¹ El concepto de «localización» y su relación con el de «traducción» ha sido ampliamente debatido (véase Vázquez-Rodríguez, 2021). Sin profundizar aquí sobre este debate por cuestiones de extensión, entendemos la traducción como un proceso de transferencia lingüística y cultural que

adaptar un videojuego a un idioma y una cultura distinta a la versión original para que se entienda correctamente. [...] La traducción constituye el proceso principal de la localización y su objetivo es producir una versión de cada uno de los componentes de videojuego mencionados en la lengua de destino del mercado meta que lingüísticamente sea correcta y se perciba de manera natural.

Mangiron (2007: 2) afirma que la LV constituye un elemento esencial en el éxito del mercado de los videojuegos en España. Así lo confirma la Universidad Nebrija (2024), cuyos datos evidencian que los videojuegos disponibles parcialmente en español venden hasta 434 unidades más y los que están traducidos íntegramente aumentan sus ventas hasta un promedio de 1236 unidades, es decir, el triple.

La LV estaba valorada en 2023 en 102 mil millones de dólares y se calcula que crecerá hasta los 104 mil millones para el año 2031 (Verified Market Reports, 2024). Es, por lo tanto, clave, ya que entre el 30 % y el 50 % de ingresos del sector provienen del mercado internacional (Chandler y Deming, 2012: xiii). De hecho, los datos de Nimdzi (2024) señalan que muchas de las empresas proveedoras de servicios lingüísticos con mayor facturación del mundo ofrecen, precisamente, servicios de traducción de videojuegos. Así, el crecimiento de esta industria sugeriría una creciente demanda de traductores, como reconocen compañías como PoletoWin (s.f.).

Sin embargo, este mercado también ha experimentado la irrupción de la traducción automática (TA) mediante inteligencia artificial (IA) y de la posesición (PE). Sánchez Ramos y Rico Pérez (2020: 2-7) aseguran que la calidad de la TA ha aumentado sustancialmente con la llegada de motores de traducción basados en redes neuronales. A esto se suman los avances en los modelos de lenguaje de gran tamaño (LLM), que han mejorado notablemente la efectividad de sus traducciones en aspectos como la adaptación estilística, la fluidez, la coherencia o la comprensión contextual, entre otros (Raunak *et al.*, 2023; Huang y Liu, 2024; Lyu *et al.*, 2024; Briva-Iglesias *et al.*, 2024). En consonancia, empresas como Alocai, especializada en LV, aseguran que sus servicios de TA garantizan resultados de alta calidad. En su blog, afirman que, con esta práctica, la intervención humana se limita a la PE, lo que agiliza el proceso de traducción y abarata costes (Alocai, s.f.). Además, defienden que esta tecnología mejora la productividad del traductor, al poder ocuparse de más textos en menos tiempo. No obstante, desde el ámbito académico y profesional, esta visión es objeto de debate. Aunque autores como Koponen (2016) o López Sánchez y Muñoz Sánchez (2023) reconocen la utilidad de la TA —dependiendo del tipo de texto, el par de lenguas implicado, las herramientas utilizadas, etc.—, otros, como Zhang (2022), advierten de que su efectividad todavía no ha sido suficientemente explorada. Por su lado, en un reportaje periodístico para

se adapta a las especificidades del medio digital y al contexto de recepción. En consonancia con autores como Mata Pastor (2005), Dunne (2006), O'Hagan y Mangiron (2013), Pym (2016), Vázquez-Rodríguez (2018) o Mejías-Climent (2019), consideramos la traducción de videojuegos como una tarea dentro de la LV —término que utilizamos para referirnos a la industria—, sin constituirla en su totalidad. Por ello, adoptamos el término «traductores» y no «localizadores», que englobaría perfiles profesionales más amplios.

Meristation, Ruete (2021) recoge la postura de la Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España (ATRAE), que defiende que la calidad ofrecida por estos motores de TA sigue siendo muy deficiente. En este contexto, el periodista incluye las declaraciones de Diana Díaz Montón, traductora profesional, quien destaca que el mayor impacto de la reducción de los costes destinados a la traducción de un juego la sufre el traductor, y de Ramón Méndez, que añade que la calidad de la TA es tan baja que en ocasiones obliga a retraducir desde cero, por lo que el encargo es poco rentable (para más información sobre TA y esfuerzo cognitivo de los traductores y productividad, véanse O'Brien, 2011; Carl *et al.*, 2011; de Almeida, 2013; Guerberof-Arenas, 2014; Moorkens *et al.*, 2015; Koglin y Cunha, 2019; Nitzke, 2019, entre otros).

En este escenario, el objetivo principal de este estudio es describir las características de los encargos de PE en LV, así como el perfil y las motivaciones de los traductores que los aceptan o rechazan. Además, buscamos recoger cómo valoran la repercusión de la TA en sus condiciones laborales y su futuro profesional.

2. Metodología

2.1. Paradigma del estudio

Según la terminología de Hernández Sampieri *et al.* (2014), esta es una investigación principalmente cuantitativa, aunque recogemos puntualmente datos cualitativos mediante preguntas de respuesta abierta. Su alcance es fundamentalmente exploratorio-descriptivo, dada la escasa bibliografía sobre el impacto de la TA en las condiciones laborales de los traductores de videojuegos en España (salvo excepciones como Rivas Ginel, 2022 o Zoraqi y Kafi, 2023, para otros contextos). Aun así, se han incluido análisis bivariados puntualmente para explorar asociaciones entre variables. La combinación con este alcance, de corte correlacional (Hernández Sampieri *et al.*, 2014), es válido como una estrategia complementaria para detectar tendencias (véase Martínez Sierra, 2011) que podrían orientar futuras investigaciones. Igualmente, recogemos la perspectiva de estos profesionales ante el fenómeno, por lo que se trata de una investigación empírica y observacional (Williams y Chesterman, 2002).

2.2. Población del estudio

Para seleccionar la población se establecieron los siguientes criterios: (1) que fueran traductores profesionales, (2) que hubieran trabajado en el mercado de la LV en España y (3) que hubieran recibido encargos de PE de videojuegos, los hubieran aceptado o no. Pese a la existencia de asociaciones como ATRAE, entre otras, que recogen los servicios lingüísticos de sus miembros, estos datos no permiten obtener una cifra exacta sobre cuántos traductores trabajan en el mercado español de LV y han podido estar afectados por el fenómeno estudiado. En consecuencia, no resultaba apropiado acotar una muestra probabilística, así como tampoco generalizar los datos a toda la población. Ahora bien, teniendo esto presente, queríamos recoger el máximo número de respuestas

para conformar una fotografía lo más completa posible sobre las características de estos encargos, el perfil de los traductores y su opinión sobre la irrupción de la TA en la LV.

2.3. Herramienta de recogida y análisis de datos

Para la recogida de datos se empleó un cuestionario en línea elaborado con Google Forms, dividido en cinco bloques y 70 preguntas (véase Anexo I). Los dos primeros abordaban el perfil sociodemográfico, profesional y formativo de los participantes. El tercero indagaba sobre la frecuencia y antigüedad de estos encargos, así como sobre la posibilidad de que se les haya impuesto aceptarlos y si han prestado este servicio alguna vez. El cuarto se bifurcaba: a quienes aceptaban, se les preguntaba con qué frecuencia asumieron encargos de PE, en qué régimen laboral trabajaban, qué porcentaje del volumen de trabajo anual supusieron, qué características presentaban los clientes que los solicitaron, qué tipo y género de videojuego —basándonos en Mejías-Climent (2019)— se les pidió poseer, en qué plataforma se iba(n) a distribuir dicho(s) juego(s), qué tipo de PE se solicitaba y qué tarifas y plazos se ofrecían. Además, se les pedía valorar la calidad de la TA y la del producto poseído frente a la traducción humana (TH). También se les preguntaba si existe un proceso de revisión de la PE, si es una práctica rentable para el traductor, si está bien remunerada e, incluso, por qué la aceptaron, entre otras cuestiones. A quienes los rechazaron, se les preguntaron aspectos similares, principalmente las características que tenían los encargos que recibieron y el tipo de cliente que los solicitaba, pero se incidía en por qué no aceptaron. En el último bloque, se recogía valoraciones sobre la PE en LV y reflexiones voluntarias sobre el estudio y el fenómeno.

Previamente a su difusión, el cuestionario fue evaluado por dos investigadores y traductores profesionales de videojuegos. Tras implementar sus correcciones, se distribuyó entre contactos personales del sector de la LV, quienes lo compartieron con colegas, siguiendo una estrategia de bola de nieve, y en redes sociales. Conviene precisar que los participantes fueron informados previamente sobre los objetivos del estudio, el tratamiento de los datos, el anonimato de las respuestas, etc., y debieron aceptar explícitamente su participación. El cuestionario estuvo activo entre noviembre de 2024 y enero de 2025, y se obtuvieron 38 respuestas, una muestra que entendemos suficiente, de acuerdo con Cohen *et al.* (2007), especialmente al ser un estudio exploratorio que busca un primer acercamiento sobre la cuestión y no pretender extrapolar los resultados al conjunto de la población.

Para el análisis empleamos el resumen estadístico automático de Google Forms, que, a su vez, permitió calcular medidas de tendencia central y análisis bivariados mediante pruebas de chi-cuadrado. Las respuestas abiertas se analizaron mediante un análisis temático que permitió identificar patrones recurrentes y matices significativos en los comentarios. El proceso incluyó una lectura sistemática de todas las respuestas, la codificación inicial de fragmentos relevantes y la agrupación de estos en temas emergentes. Se prestó especial atención tanto a las opiniones reiteradas entre los

encuestados como a aquellas que ofrecían perspectivas enriquecedoras sobre el objeto de estudio.

3. Resultados

3.1. Perfil sociodemográfico

Nuestros respondientes tenían de 31 a 40 años (57,9 %), de 41 a 50 años (21,1 %) y de 21 a 30 años (18,4 %). Solo una persona tenía entre 51 a 60 años (2,6 %). En cuanto al género, contamos con un 52,6 % de mujeres²; un 44,7 % de hombres y 2,1 % que prefiere no decirlo. Sobre el lugar de residencia, los resultados son variados (véase Gráfico 1):

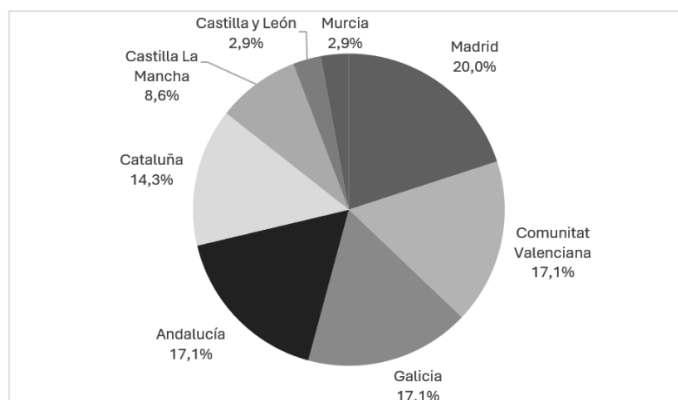


Gráfico 1. Lugar de residencia de los participantes.

También participaron tres traductores que viven en el extranjero.

3.2. Perfil profesional y formativo

Sobre el nivel de estudios, 26 encuestados (68,4 %) contaban con máster o posgrado, seguidos de 9 que tenían un grado o licenciatura (23,7 %). Otros casos menos frecuentes fueron 2 personas con el título de Bachillerato (5,3 %) y una con estudios de doctorado (2,6 %). De los 38 encuestados, 32 (84,2 %) tenían formación específica en traducción de videojuegos. Esta se cursó por distintas vías, como observamos en el Gráfico 2.

² Aunque tenemos presente la apuesta por un lenguaje inclusivo, por motivos de espacio, utilizaremos el masculino genérico para referimos tanto a hombres como a mujeres.

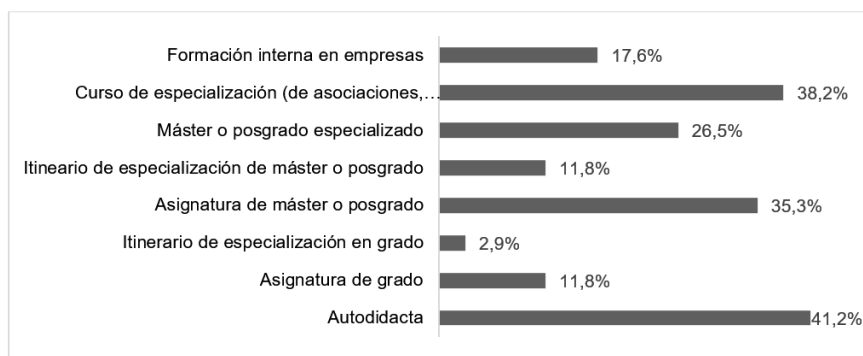


Gráfico 2. Vías de formación en traducción de videojuegos.

Igualmente, 30 (78,9 %) no tenían formación en PE aplicada a la traducción de videojuegos y solo 8 (21,1 %) afirmaron tenerla. Esta se adquirió mayoritariamente de forma autodidacta o en cursos de especialización en asociaciones o empresas de formación especializadas en traducción (44,4 % cada respuesta), seguida de formación interna de empresa (22,2%) o en itinerarios de especialización o asignaturas de máster (11,1 % cada respuesta). Aunque pocos cuentan con esta formación, 29 personas (76,3 %) —entre las que se encuentran todas las que tienen formación— estaban de acuerdo en que es innecesario aumentar esta oferta formativa, 7 (18,4 %) no sabrían responder y solamente 2 (5,3 %) consideraban necesario aumentarla. Sobre si tienen formación en PE en otra modalidad de traducción, 11 respondieron afirmativamente. Esta se centró en textos generales (7 personas, 63,6 %), científico-técnicos (3 personas, 27,3 %), audiovisuales (2 personas, 18,2 %) y literarios o turísticos (1 persona cada respuesta, 9,1 %).

Asimismo, preguntamos si, además de traducir videojuegos, se dedican a alguna otra actividad relacionada, o no, con la traducción: 10 encuestados (26,3 %) traducen exclusivamente videojuegos y 28 (73,7 %) se dedican a la traducción de otros tipos de textos también. Otras respuestas poco frecuentes —marcadas por una o dos personas a lo sumo— fueron la docencia, la interpretación, la corrección, la subtitulación, la ingeniería de videojuegos, el diseño de experiencias de usuario o la gestión de proyectos. En cuanto a los años de experiencia como traductores de videojuegos, las respuestas pueden observarse en el Gráfico 3.

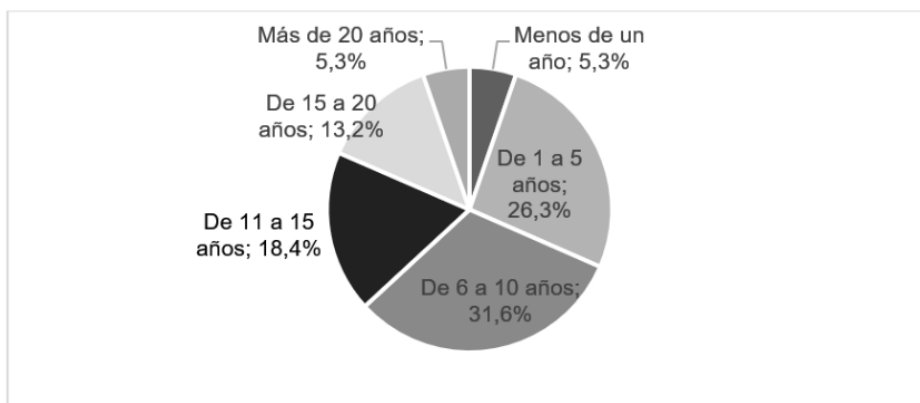


Gráfico 3. Años de experiencia como traductores de videojuegos.

Los datos arrojan una media de 7,41 años de experiencia en el sector, con una mediana de 8 años y una desviación estándar de 4,91, lo que refleja un perfil profesional relativamente consolidado entre nuestros encuestados, con una distribución bastante equilibrada entre traductores más y menos experimentados. Sobre la situación laboral en la que se encuentran en el momento de hacer la encuesta, 33 (86,8 %) son autónomos, frente a solo 2 (5,3 %) que trabajan en plantilla y 5 (13,2 %), de entre los cuales dos eran autónomos, que están buscando empleo.

En cuanto a las lenguas de trabajo, el 100 % indica el inglés como lengua origen, aunque también encontramos otras menos frecuentes: francés (23,7 %), castellano o catalán/valenciano (13,2 % cada uno), gallego (7,9 %), alemán o italiano (5,3 %) o japonés y ruso (2,6 % cada uno). Las lenguas meta son el castellano (97,4 %), el español neutro (para España o Hispanoamérica) (34,2 %), el gallego (18,4 %), el catalán/valenciano (13,2 %) y el inglés (5,3 %).

La traducción de videojuegos supone un porcentaje de ingresos anuales muy dispar entre nuestros encuestados, como observamos en el Gráfico 4:

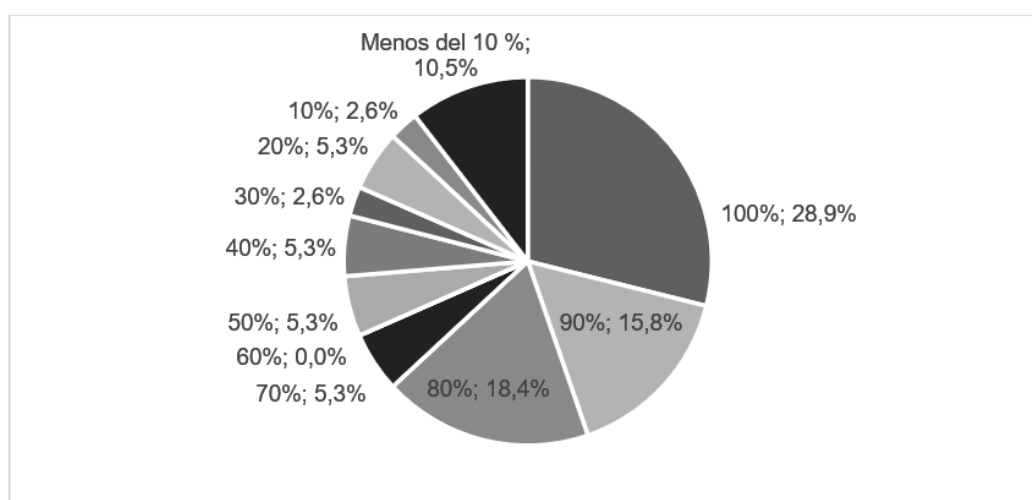


Gráfico 4. Ingresos anuales que supone la traducción de videojuegos.

Calculamos una media de ingresos del 72,78 %, una mediana del 80 % y una desviación estándar de 30,15 %. Así, esta actividad representa una fuente de ingresos importante en general, aunque existe una notable variabilidad: mientras que algunos dependen casi por completo de ella, otros apenas perciben ganancias.

3.3. Flujo de encargos de PE en LV

Para conocer si han aumentado los encargos de PE en LV en los últimos años, preguntamos directamente a los traductores: 36 (94,7 %) respondieron que sí, frente a uno que lo negó y otro que no supo responder (2,6 % cada respuesta). También 36 indicaron haber recibido estos encargos en los últimos cinco años, uno lo atribuye al surgimiento de ChatGPT y otro al último año (2,6 % cada respuesta). Asimismo, es significativo que 26 (68,4 %) afirmaran que se habían sentido presionados por algunos

clientes para aceptar encargos de PE, frente a 11 (28,9 %) que lo negaron. Una persona, además, especificó que se le había preguntado si aceptaría las tarifas de PE, a lo que se opuso. Así, observamos que 24 encuestados (63,2 %) no han aceptado estos encargos, mientras que 14 (36,8 %) sí. Seguidamente, recogeremos los datos de ambos perfiles por separado.

3.4. Traductores que aceptaron encargos de PE

Por un lado, 14 personas respondieron que han realizado encargos de PE. Se aplicaron pruebas chi-cuadrado para analizar la relación entre esta aceptación y tres variables: el porcentaje de ingresos derivados de la traducción de videojuegos ($p=0,495$), los años de experiencia en el sector ($p=0,121$) y la formación en PE para traducción de videojuegos ($p=0,200$). En ninguno de los casos se halló una asociación estadísticamente significativa. Sobre la frecuencia con la que los asumen, se obtuvieron los siguientes resultados (1: excepcionalmente, 5: siempre):

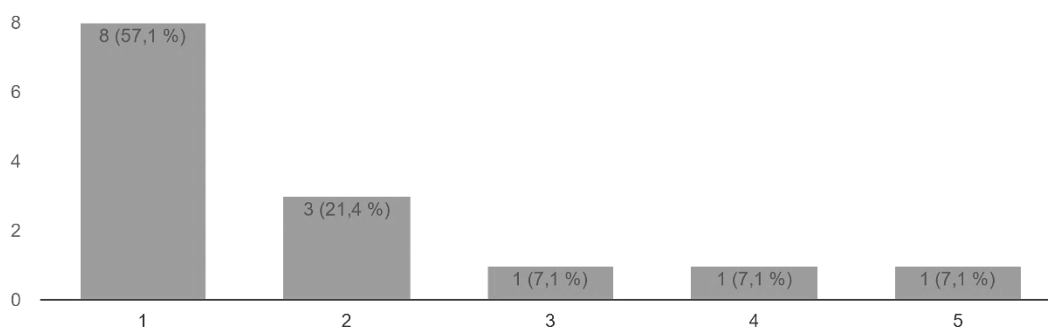


Gráfico 5. Frecuencia con la que aceptan proyectos de PE.

Apreciamos que se aceptan muy ocasionalmente. Cuando preguntamos por el régimen laboral en el que trabajaban cuando les llegó el encargo, 13 (92,9 %) eran autónomas, frente a una (7,1 %) que estaba en plantilla.

Igualmente, les preguntamos por el porcentaje aproximado del volumen de trabajo anual que habían supuesto los encargos de PE en LV en los últimos 5 años —un período que coincide con el aumento de la demanda previamente señalado—. A esto, 8 personas (51,1 %) respondieron que suponen menos del 10 % de sus ingresos anuales y 2 (14,3 %), que del 10 % al 20 %. Igualmente, para una persona había supuesto del 20 % al 30 %; para una segunda, del 30 % al 40 %; para una tercera, del 50 % al 60 %, y para una última, del 60 % al 70 % (7,1 % cada respuesta). En conjunto, estos encargos han representado de media un 17,9 % del volumen anual de quienes los aceptaron, aunque la mediana es del 5 %, lo que indica que para la mayoría suponen una actividad puntual. La desviación estándar (17,1 %) refleja una alta variabilidad: algunos apenas han recibido estos encargos, mientras que para otros han sido significativos.

Sobre los principales clientes que los solicitaron, 12 (85,7 %) apuntaron a agencias de traducción o proveedores de servicios lingüísticos; 2 (14,3 %), a desarrolladoras, y uno (7,1 %), a distribuidoras. En todo caso, el 100 % coincidió en que son empresas grandes e internacionales. Solo una persona (7,1 %) indicó que hizo PE para empresas grandes nacionales. Estos suelen pedir la PE de juegos AAA y AA (9 personas cada respuesta, 64,3 %) y, en menor medida, juegos *indie* (4 personas, 28,6 %) o de móvil (1 persona, 7,1 %). Los juegos, en su mayoría, estaban pensados para PC (13 personas, 92,9 %), móvil o consola (9 personas cada respuesta, 64,3 %). Sobre el género, los resultados se observan en el Gráfico 6:

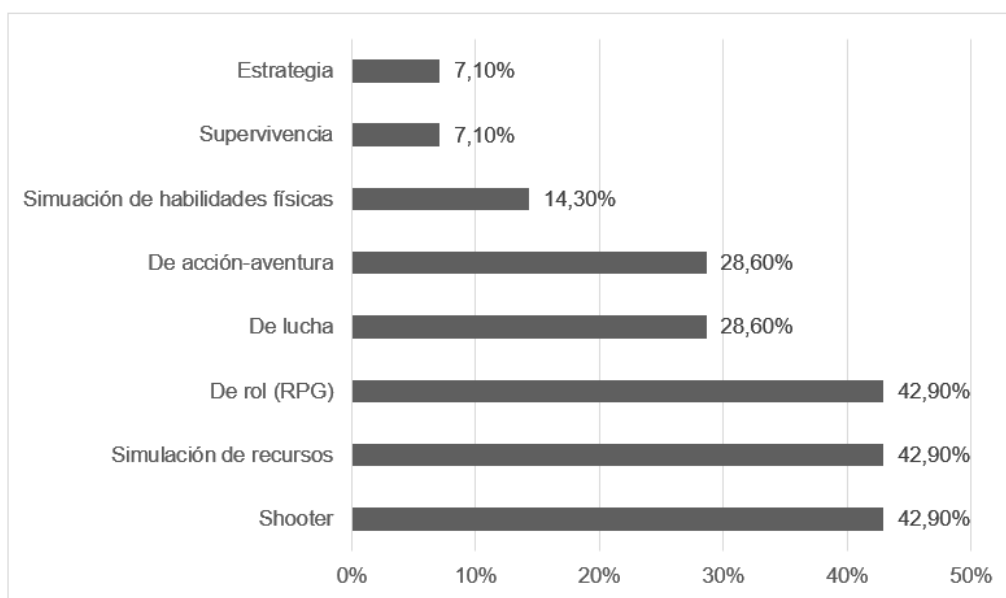


Gráfico 6. Género de videojuego poseído por los encuestados.

En la mayoría de los casos (10 personas, 71,4 %), el cliente no especificó qué tipo de PE solicitaba, aunque 4 encuestados indicaron que se trató de PE ligera —uno aclaraba que se le pidió este servicio, pero que acabó retraduciendo el texto— y otras 4, PE completa (28,6 % cada respuesta). La lengua origen fue en el 100 % de los casos el inglés, y la meta, el castellano, si bien 2 personas (14,3 %) indicaron que también poseían a español neutro.

En cuanto a las condiciones económicas, el 100 % de quienes aceptaron señaló que las tarifas son más bajas que con la TH. Así, 13 personas (92,9 %) consideran que la remuneración por este servicio no es adecuada, frente a una (7,1 %) que sí. Esta disconformidad se comprende mejor si se relaciona con el tiempo requerido para poseer debido a la calidad de la TA: 11 (78,6 %) la califican de muy mala y 3 (21,4 %) de mala. Es decir, ninguno la percibe como una herramienta que ofrezca particular calidad, como afirman algunas empresas; tampoco se observa una relación significativa entre tener formación en PE y valorar mejor los resultados de la TA. Además, el 100 % afirmó encontrar múltiples errores en los textos que deben poseer (véase Gráfico 7).

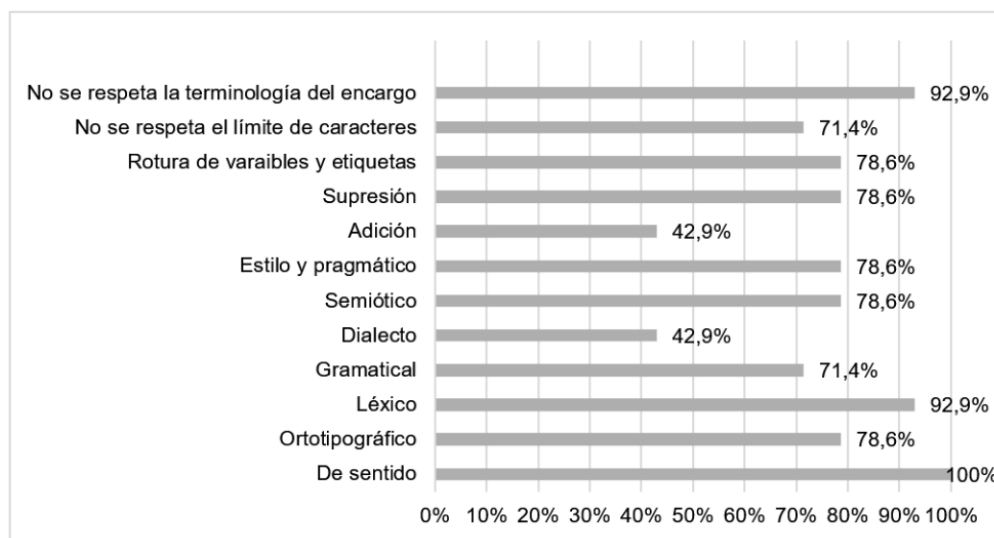


Gráfico 7. Tipos de errores encontrados en la TA.

Los errores en la TA son frecuentes y variados —nótese que algunos se constatan por todos los encuestados—, con una media de 10,58 menciones por tipo, una mediana de 11 y una desviación estándar moderada (2,36). Esto indica una distribución relativamente homogénea, aunque algunos errores (como los de dialecto o adición) son menos comunes. En cuanto a la revisión de los textos poseditados, 8 personas (57,1 %) respondieron que los revisa un profesional experto en la lengua meta; 4 (28,6 %), que no se revisan ni corrigen; 2 (14,3 %), que desconocen si pasan por algún proceso de revisión y una precisó que «[n]ormalmente los revisa otra persona (no sé si experta o no), pero otras veces no revisa nadie los textos más sencillos y cortos», lo que refleja criterios dispares sobre el proceso de calidad de las compañías. Por ello, al comparar la calidad de los textos con PE frente a la TH, 11 personas (78,6 %) la consideran inferior; 2 (14,3 %), igual, y una (7,1 %) no sabría responder.

Sobre los plazos, 9 personas (64,3 %) explicaron que los servicios de PE cuentan con tiempos más ajustados que los de TH, frente a 5 (35,7 %) que indicaron que son iguales. Esta cuestión se vincula directamente con las tarifas: aunque los datos apuntan a que se cobra menos y se dispone de menos plazo, observábamos también que ciertas empresas defienden que la productividad para el traductor aumenta. Nuestros encuestados lo desmienten. De las 14 personas que aceptaron encargos de PE, 13 (92,9 %) consideran que la productividad es menor, frente a solo una (7,1 %) que afirma que es igual. Esta postura se comprende si tenemos presente que 13 encuestados se muestran entre de acuerdo y muy de acuerdo (92,9 %) ante la afirmación de que pasan más tiempo retraduciendo que poseditando —5 de ellos con formación específica en PE—, frente a solo una, que se muestra en desacuerdo. Es decir, tampoco quienes tienen formación en PE conciben la TA como una herramienta que aumente la productividad particularmente.

Teniendo en cuenta lo anterior, los motivos por los que se aceptaron los encargos son diversos: hasta 8 personas mencionaron necesidades económicas, miedo a perder el cliente, incremento de ingresos en temporadas con menos TH o integración de la PE

en proyectos de TH en los que ya colaboraban (57,1 % cada respuesta). Además, 3 indicaron que fue por imposición de la empresa (21,4 %), 2 la consideraban un servicio lingüístico más (14,3 %) y otras 3 alegaron motivos como experimentar con este servicio en un proyecto en el que compensaba, mantenerse al corriente de los avances en TA y anticiparse a un posible nicho de mercado (7,1 % cada respuesta). Ante esto, 8 traductores (57,1 %) respondieron que no tienen reparos en que sus compañeros sepan que han ofrecido este servicio, frente a 4 (28,6 %) que sí y 2 (14,3 %) que prefirieron no responder. Quienes tienen reparos lo justifican por el rechazo general del gremio a estas prácticas que consideran perjudiciales para la profesión. Aun así, 6 personas respondieron que no saben si aceptarían encargos de PE de nuevo (42,9 %), 2 no aceptarían, otras 2 afirmaban que sí (14,3 % cada respuesta) y 4 condicionan esta decisión a factores como la disponibilidad de tiempo, necesidad económica o mejora de las condiciones, especialmente económicas. Así, los motivos de aceptación no parecen estar vinculados a una percepción favorable de la productividad, como decíamos, lo que refuerza la idea de que, en general, la PE se asume más como una obligación o necesidad que como una oportunidad profesional para los encuestados.

3.5. Traductores que rechazaron encargos de PE

Por otro lado, 24 traductores han rechazado encargos de PE en LV, de los cuales 22 (91,7 %) eran autónomos, uno estaba en plantilla y otro aún no se había dado de alta (4,2 % cada respuesta). También en este caso se analizó si el régimen laboral influía en el rechazo de encargos de PE. La prueba chi-cuadrado ($p=0,392$) no mostró una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables.

Entre las razones para rechazarlos, 22 (91,7 %) consideraban que esta práctica perjudica las condiciones laborales y 21 (87,5 %), que la PE no es adecuada para videojuegos por su carácter más creativo. Esta percepción se alinea con investigaciones como las de O'Brien y Rossetti (2020) o Guerberof-Arenas y Toral (2021), que analizan la TA y su repercusión en la creatividad y cuyos resultados coinciden con la postura de los encuestados. Asimismo, 19 (79,2 %) afirmaron que estos encargos no resultan rentables. Otros añadieron respuestas más personales: uno afirmaba que la PE le parece menos satisfactoria que traducir. Además, explicaba que le resulta difícil alejarse de la TA, por lo que «pierde tiempo» decidiendo si debe corregir aspectos teóricamente correctos para lograr coherencia estilística. Otro explicaba que lleva años entrevistándose con proveedores de servicios de TA que aseguran que esta práctica funciona y se lamentaba de que se esté imponiendo cuando los resultados son, en su opinión, deficientes. Un último explicaba que rechazó estos encargos por el exceso de correcciones y el doble trabajo que suponen si debe revisar tanto el original como la TA —en lugar de trabajar directamente con el primero—. Esta reflexión coincide con la idea de que la PE no implica necesariamente menos esfuerzo, aunque sí menor retribución en un sector, afirma un encuestado, ya de por sí precario.

Aunque rechazaron estos encargos, las características coincidían con los de quienes los aceptaron. Los principales clientes fueron agencias de localización y proveedores de

servicios lingüísticos (24 personas, 100 %) y desarrolladoras (2 personas; 8,3 %). Igualmente, eran empresas grandes (20 personas, 83,3 %), aunque también se mencionan medianas (7 personas, 29,2 %) y pequeñas (12,5 %), principalmente internacionales (24 personas, 100 %) y, en menor medida, nacionales (5 personas, 20,8 %). Los encargos correspondían sobre todo a juegos AA (13 personas, 54,2 %), AAA (11 personas, 45,8 %) e *indie* (8 personas, 33,3 %), y solo una mencionó juegos para móvil (4,2 %). En cuanto al género, 8 (33,3 %) destacaron juegos de rol (RPG); 6, *shooters* y de acción-aventura (25 % cada respuesta); 5, simulación de gestión de recursos (20,8 %), y 4, juegos de simulación de habilidades físicas, de plataformas o de estrategia (16,7 % cada respuesta). Otros géneros menos frecuentes son de lucha, de supervivencia, de carreras, de baile, de canto o didácticos. Como en el grupo anterior, 16 indicaron que la PE solicitada no se especificaba (66,7 %), frente a 8 (33,3 %) que hablaron de una PE completa y 4 a las que se les pedía PE ligera (16,7 %).

En cuanto a las tarifas, también aquí todos coincidieron en que eran más bajas. Ahora bien, es importante destacar que la mitad respondió que rechazar el encargo de PE supuso la pérdida del cliente, frente al 29,2 % que indicó que no y un 20,8 % que no lo sabe. Esto sugiere que el temor a perder el cliente de los traductores que aceptaron no es infundado. Aun así, la mayoría (21 personas, 87,5 %) de quienes rechazaron volverían a hacerlo, frente a 3 (12,5 %) que no sabrían responder.

3.6. Visión de los encuestados sobre la PE en LV

Respecto a la valoración de la PE, los resultados son contundentes: 31 personas (81,6 %) se mostraron muy en desacuerdo con que permita obtener resultados de calidad, sumadas a 5 (13,2 %) que estaban en desacuerdo. Solamente 2 (5,3 %) eran neutras. Al preguntar en qué género de videojuegos piensan que la PE puede dar resultados de calidad, los datos, nuevamente, son claros: 30 personas respondieron que en ninguno (78,9 %), frente a 4 (10,5 %) que no sabrían responder y opciones como *shooter*, lucha, baile o canto tuvieron una sola respuesta (2,6 % cada una). Sobre esto, se aplicaron pruebas chi-cuadrado para evaluar si la formación en PE o los años de experiencia influyen en la percepción de calidad de esta práctica. En cuanto a la valoración general, no se detectó ninguna asociación significativa ni con la formación ($p=1,000$) ni con la experiencia ($p=1,000$). Tampoco se hallaron asociaciones estadísticamente significativas entre estas variables y la percepción de calidad según el género de videojuegos (formación: $p=0,104$; experiencia: $p=0,702$).

Cuando preguntamos con qué tipo de textos ofrece productos de calidad la PE, los traductores tienen opiniones similares: 24 (63,2 %) respondieron que con ninguno, 5 (13,2 %) creían que puede ser de cierta utilidad con textos científico-técnicos y otros añadieron respuestas personalizadas que apuntan también a que puede ser útil, aunque no necesariamente de calidad, con textos que no sean creativos. Como aspectos positivos de la PE, de nuevo, encontramos respuestas homogéneas: 30 personas (78,9 %) no identificaron ninguno. Solamente 4 (10,5 %) creían que permite acceder a más encargos al combinarlos con la TH. Otros porcentajes anecdóticos (solo tienen 1

respuesta, 2,6 %) fueron que permiten hacer más encargos en menos tiempo (una impresión poco extendida entre los encuestados) o que permite ganar más dinero por el tiempo invertido. Ahora bien, es importante destacar que, por lo general, reivindican que, para ellos, la PE no tiene beneficios significativos, sino que son las grandes empresas las que abaratan costes, aunque con ello se precaricen sus condiciones laborales e, incluso, se perjudique a los jugadores al ofrecer resultados cuya calidad no es comparable a la de la TH. En cuanto a aspectos negativos, en el Gráfico 8 podemos ver las respuestas, que muestran una clara unanimidad entre los encuestados.

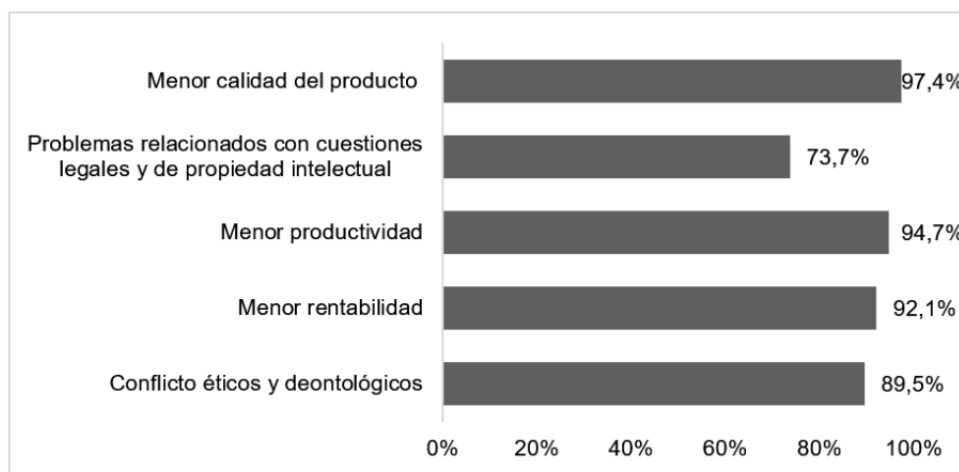


Gráfico 8. Aspectos negativos del uso de la PE para traducir videojuegos.

Al preguntar si consideran que las prácticas de PE son un riesgo para su profesión, 35 (92,1 %) se mostraron de acuerdo en que sí, frente a solo 3 (7,9 %) que opinaban lo contrario. Igualmente, hasta 30 participantes (78,9 %) sentían preocupación por su futuro laboral debido a la llegada de la PE al mercado de la LV, frente a 8 (21,1 %) que no. Cuando les preguntamos si consideran que la PE desbancará en el futuro a la TH, 21 personas (55,3 %) consideraban que no, mientras que 10 (26,3 %) opinaban lo contrario y 7 (18,4 %) prefirieron no responder. Estos porcentajes se matizaron con comentarios. Muchos de ellos defendían que, aunque las empresas intenten abaratar costes en detrimento de la calidad del producto, la TA no podrá desbancar por completo el valor de una TH. Mientras tanto, alertan del deterioro de las condiciones laborales de los traductores y muchos se sienten en la obligación ética de defender la TH. Algunos también confían en que, tarde o temprano, la baja calidad de los productos poseditados generará rechazo entre los usuarios, como se aprecia en los comentarios:

Desde las grandes empresas, sobre todo de traducción, hay presión por bajar precios, que es lo que les empuja a recurrir a la posesición. Los precios los bajan para no perder o para ganar clientes en esta carrera a ver quién es el más barato. Los clientes que van a recurrir a estas empresas son los que menos se preocupan por una buena traducción y es más que patente que este modelo de mercado no funciona a largo plazo y que acabará colapsando. La gente no se va a acostumbrar a textos de mala calidad y sin sentido y siempre habrá desarrolladores que quieran una traducción de calidad para sus videojuegos.

Se pasan totalmente por alto muchos aspectos de los que solo podría ocuparse un humano, como el envío e implementación de queries, la detección de incongruencias en el texto de origen, la puesta en común entre los miembros de un equipo para elegir unos términos u otros, la transcreación de referencias culturales y chascarrillos por algo que conecte con el público actual, la reelaboración para crear textos que sean agradables de leer o que se expliquen mejor cuando el original «no está fino», etc. Y creo (y espero) que, si se abusa demasiado de este tipo de traducciones «sin alma», en algún momento los usuarios podrían empezar a quejarse (yo lo haría).

También encontramos voces que apuntan a que la TH no desaparecerá del todo, aunque se requerirán cada vez menos traductores:

No creo que la desbanque por completo, pero, como decía antes, sí que se necesitarán menos profesionales en total. Asumiendo que el volumen de textos sea el mismo, creo que es lógico que harían falta menos trabajadores para posesición que para traducción/revisión ya que se acelera una parte del proceso.

Otros, en cambio, se muestran pesimistas al respecto: «Creo que llegará un momento en que perfeccionen la IA de tal modo que pueda encargarse del 70 % de las traducciones. Luego, pasarán el encargo por un revisor y se publicará. Es cuestión de tiempo»; «Creo que, en el futuro, el empeño en usar posesición hundirá el mercado de los videojuegos».

Por último, facilitamos a los encuestados un espacio para que pudieran dejar comentarios libremente. Entre los más interesantes encontramos uno que apunta a la grave situación que atraviesan algunos traductores debido la reducción de tarifas en LV: «Casi he dejado de traducir videojuegos porque las tarifas eran demasiado bajas respecto de otros sectores». También nos resulta destacable el comentario de otro, que insiste en la necesidad de contar con buenos traductores humanos para, precisamente, hacer frente a las máquinas.

4. Conclusiones

La industria de la LV ha incorporado en los últimos años prácticas de TA y PE, promovidas por algunas empresas como beneficiosas para desarrolladoras, jugadores e incluso traductores. Por ello, nuestro objetivo en este estudio era analizar las características que presentan estos encargos en España, así como el perfil y motivación de los traductores para aceptarlos o rechazarlos, y recoger su visión sobre estas prácticas. En este estudio participaron 38 personas, con una distribución relativamente equilibrada entre hombres y mujeres. La mayoría tenía entre 31 y 40 años, contaba con entre 5 y 15 años de experiencia en el sector, trabajaba por cuenta propia y tenía estudios de máster o posgrado universitario y formación en traducción de videojuegos. En cambio, la mayoría no tenía formación en PE —aunque tampoco la creía necesaria al entender que es una práctica que precariza su trabajo, no un servicio lingüístico en el que se deban formar—. En cuanto a las lenguas, predomina el inglés como origen y el castellano como meta. Cabe señalar que el perfil de los participantes es relativamente homogéneo, lo que puede influir en que sus experiencias o percepciones también lo sean. Sin embargo, aunque la muestra es relativamente pequeña y no representativa en

sentido estadístico, los datos son igualmente valiosos como primera aproximación en un estudio exploratorio, que permite identificar tendencias, percepciones compartidas y áreas de conflicto. Igualmente, entiéndase que los análisis bivariados no buscan establecer relaciones generalizables, sino explorar posibles vínculos entre variables dentro del grupo participante. Por tanto, los resultados deben interpretarse con cautela, como parte de esta aproximación inicial que abre la puerta a nuevas preguntas sobre las condiciones laborales, la percepción profesional y el impacto de la PE en la LV.

Sobre los encargos, se corrobora que existe un aumento de demanda de PE en la LV para el mercado español, especialmente en los últimos cinco años. Este servicio suele solicitarse por grandes empresas de localización o proveedores de servicios lingüísticos, normalmente de carácter internacional, que encargan PE, sobre todo, aunque no exclusivamente, de juegos AAA, AA e *indie*, destinados a plataformas como PC, consola o móviles. Las tarifas ofrecidas, son, generalmente, más bajas que con TH y los plazos suelen ser más ajustados. Asimismo, muchas empresas no especifican qué tipo de PE —ligera o completa— solicitan, lo que genera ambigüedad sobre las condiciones del encargo. Así, la mayoría de los encuestados ha rechazado estos encargos, precisamente porque, como denuncian, abaratan costes a las grandes empresas, pero no suponen una mejora de sus condiciones laborales ni de su productividad. Entre las razones más frecuentes para rechazarlos destaca, precisamente, que suponen un problema moral o ético, además de que no resultan rentables en términos económicos y de que consideran que la calidad del producto final es deficiente. Es más, solo 14 habían aceptado alguna vez estos encargos —veíamos que su perfil profesional no difiere significativamente de quienes los rechazaron—.

Con todo, las personas que han aceptado estos encargos tampoco parecen hacerlo con frecuencia ni les ha supuesto un porcentaje de ingresos anuales demasiado significativo: la mayoría hablaba de menos del 10 % y solo una persona mencionaba unos ingresos de entre el 50 % al 60 %. Igualmente, muchas están de acuerdo en que la TA contiene numerosos errores de distinta naturaleza y que, por ello, lejos de lo que afirman algunas empresas, la calidad del texto que deben poseer es tan baja que frecuentemente acaban retraduciéndolo, con la inversión de tiempo que ello supone, pero por menor retribución. Muchos confiesan que, en realidad, aceptaron dar este servicio por miedo a perder el cliente, por necesidades económicas, como un complemento cuando tenían menos trabajo de TH o, incluso, porque una empresa les impuso hacerlo. De hecho, muchos no saben si los volverían a aceptar en el futuro, aunque podemos atisbar que algunos estarían dispuestos si las condiciones fueran mejores, especialmente en términos económicos. Igualmente, quienes aceptaron no suelen tener reparos en que se sepa entre el gremio, aunque reconocen que muchos compañeros lo consideran un riesgo para la profesión.

Aun así, casi todos manifiestan una visión crítica hacia la PE en LV, que consideran una práctica poco rentable, de baja calidad y éticamente cuestionable. Esta percepción parece bastante homogénea entre los participantes, independientemente de la edad, experiencia, nivel de estudios o formación en PE. Esto sugiere que la postura frente a

la TA podría no estar determinada por el perfil, sino por una experiencia compartida en el sector. Además, advertimos que algunos traductores reconocen cierta utilidad a la TA con textos más mecánicos o técnicos, pero no conciben que esta herramienta sea útil con textos creativos, que necesitan de mayor intervención humana. Por ello, pese a que muchos de los encuestados se confiesen preocupados por su futuro debido a la irrupción de estas prácticas, también confían en que, con el tiempo, se acabará demostrando que la calidad de los juegos poseditados no es comparable a la de la TH, que los usuarios podrían llegar a quejarse de los malos resultados que provocan estas prácticas y que quizá algunas empresas retrocedan en cuanto a su uso. Otros se muestran más pesimistas y, aunque no creen que la TA llegue a sustituir por completo al humano, temen que la oferta de trabajo se reduzca considerablemente y que las condiciones laborales empeoren paulatinamente.

Este estudio refleja las características que presentan los encargos de PE en el sector de la LV en España actualmente y cómo estos están precarizando, de acuerdo con la visión de las personas encuestadas, sus condiciones laborales. Hemos querido dar voz a los profesionales en un momento histórico en la industria, en el que la irrupción de la TA en modalidades de traducción típicamente creativas podría suponer una transformación del mercado. Ahora bien, esperamos también que esta investigación invite a la reflexión sobre la ética y el respeto hacia el trabajo humano, sobre cómo la llegada de las nuevas tecnologías cambia la realidad laboral de las personas y sobre quiénes se benefician en mayor medida del uso de prácticas como las aquí descritas.

Bibliografía

- Alocai (s.a.). *Game localization with machine translation*. Berlin.
<<https://www.alocai.com/posts/game-localization-with-machine-translation>>. [Accessed: 20251217].
- Arora, Krishan (2023). The Gaming Industry: A Behemoth with Unprecedented Global Reach. *Forbes* (November, 17)
<<https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/>>. [Accessed: 20251217].
- Asociación Española de Videojuegos, AEVI (2020). *La industria del videojuego en España: Anuario 2019*. <<https://aevi.org.es/download/la-industria-del-videojuego-en-espana-2019/>>. [Accessed: 20251217].
- Asociación Española de Videojuegos, AEVI (2023) *La industria del videojuego en España en 2023: Anuario 2023*. <https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf>. [Accessed: 20251217].
- Briva-Iglesias, Vicent; Cavalheiro Camargo, João Lucas; Dogru, Gokhan (2024). *Large Language Models “Ad Referendum”: How Good Are They at Machine Translation in the Legal Domain*. arXiv:2402.07681. <<https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.07681>> [Accessed: 20251217].

- Carl, Michael; Dragsted, Barbara; Elming, Jakob; Hardt, Daniel; Jakobsen, Arnt Lykke (2011). The Process of Post-Editing: A Pilot Study. *Copenhagen Studies in Language*, v. 41, pp. 131-142.
- Chandler, Heather Maxwell; Deming, Stephany (2012). *The Game Localization Handbook*. Sudbury, Canadá: Jones & Bartlett Learning.
- Cohen, Louis; Manion, Lawrence; Morrison, Keith (2007). *Research Methods in Education*. 6th ed. London: Routledge.
- De Almeida, Giselle (2013). *Translating the post-editor: an investigation of post-editing changes and correlations with professional experience across two Romance languages* [Doctoral thesis]. Dublin City University. Dublin.
- Dunne, Keiran J. (2006). Introduction: A Copernican Revolution. Focusing on the big picture. In: Dune, Keiran J. (ed.). *Perspectives on Localisation XIII*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 1-14. <<https://doi.org/10.1075/ata.xiii.01dun>>. [Accessed: 20251217].
- Granell, Ximo; Mangiron, Carme; Vidal, Núria (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- Guerberof-Arenas, Ana (2014). Correlations between productivity and quality when post-editing in a professional context. *Machine Translation*, v. 28, n. 3, pp. 165-186. <<https://doi.org/10.1007/s10590-014-9155-y>>. [Accessed: 20251217].
- Guerberof-Arenas, Ana; Toral, Antonio (2021). The impact of post-editing and machine translation on creativity and reading experience. *Translation Spaces*, v. 9 n. 2, pp. 255-282. <<https://doi.org/10.1075/ts.20035.gue>>. [Accessed: 20251217].
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos; Baptista Lucio, Pilar (2014). *Metodología de la investigación*. 6.^a ed. México D.F: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Huang, Yan; Liu, Wei (2024). *Evaluating the translation performance of large language models based on Euas-20*. arXiv:2408.03119. <<https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.03119>>. [Accessed: 20251217].
- Koglin, Arlene; Cunha, Rosanna (2019). Investigating the post-editing effort associated with machine-translated metaphors: a process-driven analysis. *JoSTrans*, n. 31. <<https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2019.176>>. [Accessed: 20251217].
- Koch, Tommaso; Morla, Jorge (2024). Videojuegos: 20 millones de usuarios en España, de media treintañeros y la mitad mujeres. *El País* (10 noviembre). <<https://elpais.com/cultura/2024-11-10/videojuegos-20-millones-de-jugones-en-espana-de-media-treintaneros-y-la-mitad-mujeres.html>>. [Accessed: 20251217].
- Koponen, Maarit (2016). Is Machine Translation Post-editing Worth the Effort? A Survey of Research into Post-editing and Effort. *JoSTrans*, n. 25, pp. 131-148. <<https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2016.303>>. [Accessed: 20251217].

- Lyu, Chenyang; Du, Zefeng; Xu, Jitao; Duan, Yitao; Wu, Lynn, Theresa; Aji, Alham Fikri; Wong, Derek F.; Liu, Siyou ; Wang, Longyue (2024). *A paradigm shift: The future of machine translation lies with large language models*. arXiv:2305.01181.
<<https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.01181>> [Accessed: 20251217].
- López Sánchez, Rafael; Muñoz Sánchez, Pablo (2023). Traducción automática, posesición y localización de videojuegos: ¿una combinación posible. In: Rico Pérez, Celia; Sánchez Ramos, M^a del Mar (eds.). *Traducción automática en contextos especializados*. Berlín: Peter Lang, pp. 183-208.
- Mangiron, Carme (2007). Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 14, n. 4, pp. 306-323.
<<https://doi.org/10.1080/09076760708669046>>. [Accessed: 20251217].
- Martínez Sierra, Juan José (2011). De normas, tendencias y otras regularidades en traducción audiovisual. *Estudios de Traducción*, v. 1, pp. 151-170.
<https://doi.org/10.5209/rev_ESTR.2011.v1.36484> [Accessed: 20251217].
- Mata Pastor, Manuel (2005). Localización y traducción de contenido web. In: Reineke, Detlef (ed.). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart, pp. 187-252.
- Mejías-Climent, Laura (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos: análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura* [Doctoral thesis]. Universitat Jaume I. Castellón de la Plana.
- Moorkens, Joss; O'Brien, Sharon; da Silva, I. A. Lourenço, Fonseca, Norma; Alves, Fabio (2015). Correlations of perceived post-editing effort with measurements of actual effort. *Machine Translation*, v. 29, n. 3, pp. 267-284. <<https://doi.org/10.1007/s10590-015-9175-2>>. [Accessed: 20251217].
- Morikawa, Yagumo (2023). The Gaming Industry Sees a Staggering Surge in Popularity. *GlobalEdge* (Septembrer 19). <<https://globaledge.msu.edu/blog/post/57295/the-gaming-industry-sees-a-staggering-surge-in-popularity>>. [Accessed: 20251217].
- Newzoo (2024). *Newzoo's Global Games Market Report 2024*.
<<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>>. [Accessed: 20251217].
- Nimdzi (2024). *The 2024 NIMDZI 100*. <<https://www.nimdzi.com/nimdzi-100-top-lsp/02-the-nimdzi-100/>>. [Accessed: 20251217].
- Nitzke, Jean (2019). *Problem solving activities in post-editing and translation from scratch: A multi-method study*. Berlin: Language Science Press.
- O'Brien, Sharon (2011). Towards Predicting Post-Editing Productivity. *Machine Translation*, v. 25, pp. 197-215. <<https://doi.org/10.1007/s10590-011-9096-7>>. [Accessed: 20251217].
- O'Brien, Sharon; Rossetti, Alessandra (2020). Neural machine translation and the evolution of the localisation sector: Implications for training. *Journal of*

- Internationalization and Localization*, v. 7 n. 1/2, pp. 95-121.
<<https://doi.org/10.1075/jial.20005.obr>>. [Accessed: 20251217].
- O'Hagan, Minako; Mangiron, Carme (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Philip, Simmons (2024). The Rise of Video Games: A Look into the Digital Gaming World. *Medium* (February 6). <<https://medium.com/@simmons.philip/the-rise-of-video-games-a-look-into-the-digital-gaming-world-044c4e3b5d11>>. [Accessed: 20251217].
- PoletoWin (s.a.). Should the Games Industry Engage with Machine Translation? <<https://www.ptw.com/lab/should-the-games-industry-engage-with-machine-translation>>. [Accessed: 20251217].
- Pym, Anthony (2016). *Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario*. Tarragona: Intercultural Studies.
- Raunak, Vikas; Menezes, Arul; Post, Matt; Awadalla, Hany H. (2023). *Do GPTs produce less literal translations?* arXiv:2305.16806. <<https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.16806>>. [Accessed: 20251217].
- Rivas Ginel, María Isabel (2022). La traducción automática en la localización de videojuegos. In: Beacco, Jean Claude; Herreras, Juan Carlos; Tremblay, Christian (coords.). *Traduction automatique et usages sociaux des langues. Quelles conséquences pour la diversité linguistique ?* Paris: Observatoire Européen du Plurilinguisme, pp. 167-178.
- Ruete, Borja (2021). El Juego del Calamar usa posesición, ¿hay traducción automática en los videojuegos? *Meristation* (24 de noviembre). <https://as.com/meristation/2021/11/05/reportajes/1636095589_330628.html>. [Accessed: 20251217].
- Sánchez Ramos, M^a. del Mar; Rico Pérez, Celia (2020). *Traducción automática. Conceptos clave, procesos de evaluación y técnicas de posesición*. Granada: Comares.
- Universidad Nebrija (2024). Los videojuegos venden tres veces más si están disponibles íntegramente en español. *Actualidad Nebrija* (9 de enero). <<https://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/2024/01/09/los-videojuegos-venden-tres-veces-mas-si-estan-disponibles-integramente-en-espanol/>>. [Accessed: 20251217].
- Vázquez-Rodríguez, Arturo (2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos: estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie* [Doctoral thesis]. Universitat de València. Valencia.
- Vázquez-Rodríguez, Arturo (2021). Approaching the Concept of Localisation and its Place in Translation Studies. In: Mejías-Climent, Laura; Carrero-Martín, J. Fernando (eds.). *New Perspectives in Audiovisual Translation: Towards Future Research Trends*. Valencia: Publicacions Universitat de València, pp. 121-138.

Verified Market Reports (2025). *Game Localization Services Market Insights*.
<<https://www.verifiedmarketreports.com/product/game-localization-services-market/>>. [Accessed: 20251217].

Williams, Jenny; Chesterman, Andrew (2002). *The map: A beginner's guide to do research in Translation Studies*. London: Routledge.

Zhang, Xiaochun (2022). Video game localization: Translating interactive entertainment. In: Bielsa, Esperança (ed.). *The Routledge Handbook of Translation and Media*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge, pp. 369-383.

Zoraqi, A. Amir; Kafi, Mohsen (2023). The (in)visible agency of video games localizers: A case study. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*, v. 1 n. 1, pp. 29-47. <<https://doi.org/10.22034/mic.2023.164369>>. [Accessed: 20251217].

Anexo I. Diseño del cuestionario

Ítems (Bloque 1)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Edad	¿Qué edad tienes?	Menos de 20 años 21-30 años 31-40 años 41-50 años 51-60 años Más de 61 años
Género	¿Con qué género te identificas?	Hombre Mujer Persona no binaria Prefiero no decirlo
Lugar de residencia	¿Resides actualmente en España? En caso afirmativo, indica en qué comunidad o ciudad autónoma. En caso negativo, pasa a la siguiente pregunta.	Andalucía Aragón Asturias Cantabria Cataluña Castilla-La Mancha Castilla y León Comunidad de Madrid

		Comunitat Valenciana Extremadura Galicia Islas Baleares Islas Canarias La Rioja Región de Murcia Navarra País Vasco Ceuta
	En caso de residir fuera de España, indica en qué país resides. Si resides en España, pasa a la siguiente pregunta.	(Respuesta abierta)
Ítems (Bloque 2)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Formación	¿Cuál es tu nivel máximo de estudios?	Graduado escolar (hasta la Educación Secundaria Obligatoria) Título de Bachillerato Título de Formación Profesional Título de licenciatura o grado universitario Título de máster o posgrado universitario Título de doctorado Otro (especificar)
	¿Tienes formación en traducción de videojuegos?	Sí No
	En caso afirmativo, ¿en qué consistió dicha formación en traducción de videojuegos? Puedes marcar más de una opción. En caso negativo, pasa a la siguiente pregunta.	Autodidacta Asignatura de grado Itinerario de especialización de grado Asignatura de máster o posgrado universitario Itinerario de especialización de máster o posgrado universitario Máster o posgrado universitario especializado

		Curso de especialización (de asociaciones, empresas de formación...) Formación interna en empresas Otro (especificar)
	¿Tienes formación específica en posesición para traducción de videojuegos?	Sí No
	En caso afirmativo, ¿en qué consistió dicha formación en posesición para traducción de videojuegos? Puedes marcar más de una opción. En caso negativo, pasa a la siguiente pregunta.	Autodidacta Asignatura de grado Itinerario de especialización de grado Asignatura de máster o posgrado universitario Itinerario de especialización de posgrado Máster o posgrado especializado Curso de especialización (de asociaciones, empresas de formación...) Formación interna en empresas Otro (especificar)
	¿Crees necesaria más formación en posesición para traducción de videojuegos?	Sí No No sabe/no contesta
	¿Has tenido formación en posesición para alguna otra modalidad de traducción? En caso afirmativo, indica en cuál(es). Puedes responder más de una opción. En caso negativo, pasa a la siguiente pregunta.	Textos generales Textos científicos-técnicos Textos económicos Textos literarios Textos audiovisuales Otro (especificar)
Situación laboral	Además de a la traducción de videojuegos, ¿te dedicas a alguna otra actividad, relacionada, o no, con la traducción? Indica cuál(es). Puedes marcar más de una opción.	Traducción de otros tipos de textos Gestión de proyectos Docencia universitaria Docencia no universitaria Interpretación

		No me dedico a otra actividad aparte de la LV Otro (especificar)
	¿Cuántos años de experiencia tienes trabajando en traducción de videojuegos?	Menos de 1 año 1 a 5 años 6 a 10 años 11 a 15 años 15 a 20 años Más de 20 años Otro (especificar)
	¿Cuál es tu situación laboral en la industria de la localización de videojuegos (LV) en la actualidad? Puedes marcar más de una opción.	Autónomo En plantilla En búsqueda de empleo/desempleado Actualmente ya no trabajo en el sector Otro (especificar)
Lenguas origen	¿Desde qué lenguas origen ofreces tus servicios de traducción de videojuegos? Puedes marcar más de una opción.	Inglés Francés Alemán Italiano Castellano (para España) Catalán/valenciano Chino Gallego Coreano Euskera Japonés Otro (especificar)
Lenguas meta	¿Hacia qué lenguas meta ofreces tus servicios de traducción de videojuegos? Puedes marcar más de una opción.	Español neutro (para España o Hispanoamérica) Castellano (para España) Catalán/valenciano Gallego Euskera

		Inglés Otro (especificar)
Ingresos	¿Qué porcentaje de tus ingresos totales al año supone la traducción de videojuegos aproximadamente?	100 % 90 % 80 % 70 % 60 % 50 % 40 % 30 % 20 % 10 % Menos del 10 % Otro (especificar)
Ítems (Bloque 3)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Flujo de encargos de traducción de videojuegos	¿Has observado un aumento de las prácticas de posesición en LV en los últimos 5 años?	Sí No No sabe/no contesta
	Indica aproximadamente cuándo has recibido o recibiste los encargos de posesición en LV.	Durante los últimos 5 años Durante los últimos 10 años Otro (especificar)
	¿Alguna vez te han tratado de imponer que asumas un trabajo de posesición en LV?	Sí No Otro (especificar)
	¿Has aceptado algún encargo de posesición en LV?	Sí No
Ítems (Bloque 4, itinerario de quienes aceptaron encargos de posesición)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Condiciones contractuales y	¿Con qué frecuencia has aceptado proyectos de posesición en LV?	(Escala de Likert) 1: Excepcionalmente 5: Siempre que me llegan

frecuencia de aceptación	¿En qué régimen laboral trabajabas cuando te llegó el proyecto de posesición que aceptaste? Puedes marcar más de una opción.	Autónomo En plantilla Otro (especificar)
	¿Qué porcentaje aproximado de tu volumen de trabajo anual han supuesto los encargos de posesición en LV en los últimos 5 años?	Más del 90 % Del 90 al 80 % Del 80 al 70 % Del 70 al 60 % Del 60 al 50 % Del 50 al 40 % Del 40 al 30 % Del 30 al 20 % Del 20 al 10 % Menos del 10 %
Clientes	¿Cuáles han sido los principales clientes que te han enviado encargos de posesición en LV? Puedes marcar más de una opción.	Agencias de traducción o proveedores de servicios lingüísticos Desarrolladoras Distribuidoras Otro (especificar)
	¿Cómo definirías el tamaño de estos clientes? Puedes marcar más de una opción.	Pequeños Medianos Grandes No sabe/no contesta
	¿Esos clientes suelen ser nacionales o internacionales? Puedes marcar más de una opción.	Nacionales Internacionales No sabe/no contesta
Tipo y género de videojuego	¿Qué tipo(s) de videojuego has poseído? Puedes marcar más de una opción.	AAA AA Indie Otro (especificar)
	¿Qué género(s) de videojuego has poseído? Puedes marcar más de una opción.	Shooter (disparos, uso de armas de fuego) Lucha (contacto físico) Acción aventura

		Rol (RPG) Supervivencia Plataformas Carreras Simulación (gestión de recursos, habilidades técnicas...) Simulación de habilidad física (deportes) Estrategia Ritmo: baile Ritmo: canto Didácticos (de aprendizaje) Competición o concursos de azar Competición o concursos de apuestas Otro (especificar)
Plataforma de difusión	¿Para qué plataforma de distribución es el juego (o juegos) que has poseditado? Puedes marcar más de una opción.	Consola Móvil PC No sabe/no contesta Otro (especificar)
Tipo de posesición solicitada	¿Qué tipo de posesición suelen solicitarte en los encargos? Puedes marcar más de una opción.	Posedición ligera (revisión superficial) Posedición completa (revisión profunda) No se especifica el tipo de posesición No sabe/no contesta Otro (especificar)
Tarifas	¿Cómo consideras las tarifas de posesición en LV en comparación con las de traducción humana?	Son más bajas Son iguales Son más altas No sabe/no contesta
Lenguas implicadas en el encargo	¿Cuál ha sido la lengua origen de los encargos que has poseditado? Puedes marcar más de una opción.	Inglés (original o lengua puente) Español neutro (para España e Hispanoamérica)

		Castellano (para España) Francés Alemán Italiano Chino Coreano Japonés Otro (especificar)
	¿A qué lengua meta has poseditado? Puedes marcar más de una opción.	Castellano (para España) Español neutro (para España e Hispanoamérica) Catalán/valenciano Gallego Euskera Otro (especificar)
Calidad de la TA	En general, ¿cómo valorarías la calidad de la traducción automática que sueles recibir para poseditar?	(Escala de Likert) 1= Muy deficiente 5= Muy buena
	¿Sueles encontrar errores o incoherencias en los materiales que debes poseditar?	Sí, frecuentemente Sí, a veces Sí, en raras ocasiones No, nunca
	En caso de encontrar errores en los textos traducidos con traducción automática, indica de qué errores se trata. En caso negativo, pasa a la siguiente pregunta. Puedes marcar más de una opción.	De sentido: hay partes de la traducción que no dicen lo mismo que el original, dicen todo lo contrario, son absurdos o incoherentes, no reproducen bien algunos matices... Ortotipográfico: hay faltas de ortografía, signos de puntuación, uso de cursivas... Léxico: se utilizan palabras incorrectas, poco precisas, calcos... Gramaticales: hay errores sintácticos, oraciones mal construidas... Dialecto: no se reproducen correctamente las marcas de una

		variedad geográfica, temporal, social... Semiótico: no se reproduce correctamente la intertextualidad, referencias culturales Estilo y pragmático: se da un estilo poco natural, enrevesado, cargado de repeticiones o pesado, no se respeta la intencionalidad Adición: se añade texto que no había en el original Supresión: se suprime texto que había en el original Rotura de variables y etiquetas No se respeta el límite de caracteres o líneas No se respeta la terminología del cliente o del encargo
	¿Tus textos poseditados pasan normalmente por un proceso de control de calidad, como revisión o corrección? Puedes marcar más de una opción.	Sí, por una persona experta en la lengua meta Sí, por una persona no experta en la lengua meta Sí, por una persona experta en la lengua origen Sí, por una persona no experta en la lengua origen No, no se revisan o corrigen No sabe/no contesta Otro (especificar)
	En comparación con la traducción humana, ¿cómo valorarías la calidad final del texto meta una vez poseditado?	Es más baja Es igual Es más alta No sabe/no contesta
Plazos de entrega	En comparación con la traducción humana, ¿cómo son los plazos que te ofrecen para los proyectos de posesición?	Más ajustados Igual Más holgados No sabe/no contesta
Productividad	En comparación con la traducción humana, ¿cómo valorarías tu	Es más baja

	productividad en los proyectos de posesición en LV?	Es igual Es más alta No sabe/no contesta
	¿En qué medida estás de acuerdo con esta afirmación? "En los proyectos de posesición en LV paso más tiempo retraduciendo la traducción automática que revisando".	(Escala de Likert) 1= Muy en desacuerdo 5= Muy de acuerdo
Remuneración	¿Crees que la remuneración que recibes por tu trabajo de posesición en LV es adecuada?	Sí No Otro (especificar)
Motivo de aceptación/rechazo	¿Qué razones que te llevan o llevaron a aceptar este tipo de encargos? Puedes marcar más de una opción.	Considero que se trata de un nicho de mercado que puedo ocupar Por necesidades económicas Lo considero como otro servicio más Por miedo a que no aceptar el encargo supusiera la pérdida del cliente Porque son encargos que puedo atender en temporadas en las que no tengo otros encargos importantes La empresa para la que trabajaba me impuso aceptarlo Porque la posesición llegó como parte de un proyecto en el que ya colaboraba ofreciendo traducción humana Otro (especificar)
	¿Tienes reparos en que compañeros/as de profesión sepan que realizas o has realizado encargos de posesición en LV?	Sí No Prefiero no posicionarme
	En caso de haber contestado afirmativamente a la respuesta anterior, ¿podrías indicar el motivo?	(Respuesta abierta)

	De volver a recibir encargos de posesición en LV, ¿los aceptarías?	Si No No sabe/no contesta Otro (especificar)
Ítems (Bloque 4, itinerario de quienes rechazaron encargos de posesición)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Condiciones contractuales	¿En qué régimen laboral trabajabas cuando te llegó el proyecto de posesición que rechazaste? Puedes marcar más de una opción.	Autónomo En plantilla Otro (especificar)
Motivación para rechazar los encargos	¿Cuáles son las razones que te han llevado a rechazar los encargos de posesición en LV? Puedes marcar más de una opción.	Económicas (no me resulta rentable) Éticas y deontológicas (considero que es una práctica dañina para la profesión) Formativas (no me veo capaz de llevarlo a cabo) Tipología textual (creo que la posesición no es una buena práctica para la LV) Otro (especificar)
Clientes	¿Cuáles han sido los principales clientes que te han ofrecido encargos de posesición en LV? Puedes marcar más de una opción.	Agencias de localización o proveedores de servicios lingüísticos Desarrolladoras Distribuidoras Otro (especificar)
	¿Cómo definirías el tamaño de esos clientes que te han mandando encargos de posesición en LV? Puedes marcar más de una opción.	Pequeños Medianos Grandes No sabe/no contesta
	¿Esos clientes suelen ser nacionales o internacionales? Puedes marcar más de una opción.	Nacionales Internacionales No sabe/no contesta

Tipo y género de videojuego	En caso de saberlo, ¿podrías indicar qué tipo(s) de videojuego se te pedía poseditar? Puedes marcar más de una opción.	AAA AA Indie No sabe/no contesta Otro (especificar)
	En caso de saberlo, ¿qué género(s) de videojuego se te pedía poseditar? Puedes marcar más de una opción.	Shooter (disparos, uso de armas de fuego) Lucha (contacto físico) Acción aventura Rol (RPG) Supervivencia Plataformas Carreras Simulación (de gestión de recursos, habilidades técnicas...) Simulación de habilidad física (deportes) Estrategia Ritmo: baile Ritmo: canto Didácticos (de aprendizaje) Competición o concursos de azar Competición o concursos de apuestas No sabe/no contesta Otro (especificar)
Tipo de posesición solicitada	En caso de saberlo, ¿qué tipo de posesición te solicitaban en los encargos de LV? Puedes marcar más de una opción.	Posedición ligera (revisión superficial) Posedición completa (revisión profunda) No se especifica el tipo de posesición No sabe/no contesta Otro (especificar)
Tarifas	¿Cómo consideras las tarifas de la posesición en LV en	Son más bajas

	comparación con las de traducción humana?	Son iguales Son más altas No sabe/no contesta
Consecuencias de rechazar el encargo	¿Ha supuesto el rechazo a aceptar encargos de posesición en LV una pérdida de clientes?	Sí No No sabe/no contesta
	En caso de que se te volvieran a ofrecer encargos de posesición en LV, ¿los aceptarías?	Sí No No sabe/no contesta
Ítems (Bloque 5)	Pregunta en el cuestionario	Respuestas predeterminadas
Opinión de los encuestados sobre la calidad de la posesición	Tras responder a estas preguntas, ¿en qué medida dirías que la posesición permite obtener resultados de calidad en LV?	(Escala de Likert) 1= creo que ofrece muy poca calidad 5= creo que ofrece mucha calidad
	¿En qué género(s) de videojuegos crees que la posesición podría dar resultados de buena calidad? Puedes marcar más de uno.	Shooter (disparos, uso de armas de fuego) Lucha (contacto físico) Acción aventura Rol (RPG) Supervivencia Plataformas Carreras Simulación (de gestión de recursos, de habilidades técnicas...) Simulación de habilidad física (deportes) Estrategia Ritmo: baile Ritmo: canto Didácticos (de aprendizaje) Competición o concursos de azar Competición o concursos de apuestas En ninguno No sabe/no contesta

		Otro (especificar)
	¿Crees que la posesición permite obtener resultados de calidad en otros tipos de texto? En caso afirmativo, indica cuál(es).	Sí, en textos generales Sí, en textos científicos-técnicos Sí, en textos económicos Sí, en textos literarios Sí, textos audiovisuales No, no creo que permita obtener una calidad adecuada para ningún tipo de texto No sabe/no contesta Otro (especificar)
	¿Qué aspectos positivos consideras que tiene el uso de la posesición en la LV? Puedes marcar más de una opción.	Mayor productividad para los/as traductores/as (hago más encargos en menor período de tiempo) Mayor rentabilidad para los/as traductores/as (gano más dinero por el tiempo invertido) Acceso a una mayor cantidad de encargos (recibo más ofertas de trabajo si combino los servicios de traducción humana con los de posesición) No le veo aspectos positivos No sabe/no contesta Otro (especificar)
	¿Qué aspectos negativos consideras que tiene el uso de la posesición en la LV? Puedes marcar más de una opción.	Conflictos éticos y deontológicos Menor rentabilidad (las condiciones de los encargos de posesición en LV no permiten que facture más o incluso facturo menos) Menor productividad (dedico más tiempo retraduciendo que si se tradujese desde el principio) Problemas relacionados con cuestiones legales y de propiedad intelectual Menor calidad del producto traducido

		No le veo aspectos negativos No sabe/no contesta Otro (especificar)
Preocupación profesional	¿Consideras que las prácticas de posesición en la LV son un riesgo para la profesión?	Sí No No sabe/no contesta
	¿Sientes preocupación por tu futuro laboral en la LV a causa la posesición?	Sí No No sabe/no contesta
	¿Crees que en el futuro la posesición desbancará a la traducción humana en la LV?	Sí No No sabe/no contesta
	Si lo deseas, razona aquí tu respuesta a la pregunta anterior.	(Respuesta abierta)