

«Creatividade, tecnoloxía e identidade lingüística». Esta é a premisa da que parte a exposición itinerante O videoxogo en galego, inaugurada o pasado 1 de outubro no IES Politécnico de Vigo. Con arredor de 28 títulos na nosa lingua, achegámonos ao que, en palabras de Óscar Ferreiro Vázquez, conforma «un ámbito cultural en expansión». Deste xeito, o profesor da Universidade de Vigo e comisario da mostra, xunto a Ramón Méndez González e José Yuste Frías, refírese a un plató do entretemento capaz de chegar ata os máis novos e converterse nunha ferramenta única de aprendizaxe.

Diferentes centros de educación secundaria de Pontevedra serán o escenario que, polo menos ata decembro, acollerán éxito internacionais como o *Minecraft* (2009) e propostas orixinais de Galicia, que van desde *O misterio das 7 pezas* (2000) ata *The Waylanders* (2022) ou *A aventura mística de Merlino*. Sen esquecer, por suposto, divertidas iniciativas como o *Worlde galego* (2021).

Ademais, o proxecto expositivo conta coa «inesestimable colaboración» dun grupo de antigos estudantes universitarios que elaborou un xogo en liña para facerlle preguntas ao alumnado relacionadas coa nosa cultura. «Está tendo moi boa recepción», asegura o comisario. «Se xuntas xogo e lingua, aos rapaces entrálles mellor polo oído». Así, Lois Denis Agrelo Aróns, Ana Doval Fernández, María Herrerro Prado, Paula Regueiro Fajín, Leticia Robles Sonreira e Elena Valle García participan coa súa creatividade e cinco deles forman parte agora do programa de doutoramento en Tradución & Paratradución.

A mostra está organizada pola Área de Normalización Lingüística da Universidade de Vigo, o grupo de investi-

Videoxogos en galego

Tecnoloxía e identidade

JUDITH R. IGLESÍAS

gación Tradución & Paratradución, o Mestrado en Tradución para a Comunicación Internacional, o Título Propio de Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV) e conta co patrocínio da Deputación pontevedresa, precisamente, co fin de pór en valor a importancia deste sector na dinamización cultural e lingüística.

Falamos dunha industria que facturou 1.425 millóns de

riencias interxeracionais», recolle o catálogo da exposición, producido pola Editorial Galaxia. Así, atopámonos cunha «imaxe de Galicia asociada á creatividade e á modernidade», que amosa a súa lingua, costumes e tradicións.

É o que sucede, por exemplo, no caso do xogo *The Waylanders*, unha experiencia de «rol táctico onde te mergullas nunha Galicia fantástica da Idade Media, chea de maxia e orde as lendas xa case nin-

guén as recorda». O mellor é a posibilidade de percorrer aldeas inspiradas no patrimonio galego e dialogar con persoaxes baseados en figuras reais, como Bregón.

«Cada vez hai máis presenza da lingua galega, tanto nos videoxogos como nos xogos en liña», prossegue o investigador. «É verdade que se nos comparamos, por exemplo, co catalán, estamos un pouco afastado. Pero iso non quita que cada vez hai máis produtos traducidos». Con todo, un dos grandes problemas do sector é que, en moitas ocasións, non aparecen nos créditos os nomes de moitos colaboradores. «Por iso creamos os Premios ETIV, para visibilizar os tradutores e obrigar á industria a mencionar a todos os participantes».

Nun contexto cada vez máis globalizado, a presenza das linguas minoritarias e minorizadas vai alén da cuestión puramente estética para ficar nunha realidade de peso: o dereito cultural e de supervivencia simbólica que representa, neste caso, o galego como vehículo de conexión a través dos videoxogos.

Cartel da exposición. Na imaxe peguena: o profesor Óscar Ferreiro Vázquez, un dos comisarios da mostra.

A tradución

fecta para aos amantes das viaxes, das historias detectivescas e, por suposto, das películas e cómics de Tintín. «É un videoxogo potente, moi interesante», afirma o profesor e investigador Óscar Ferreiro Vázquez.

Agora ben, a súa importancia para mostra estriba na tradución ao galego realizada por Paula Regueiro e Lois Agrelo, baixo a revisión de Ana Doval. Así, achegámonos a unha historia cargada de matices arredor do repertorio de ficción máis famoso do mundo, sempre acompañado do seu inseparable cadelo Milú.

A exposición *O videoxogo en galego*, promovida desde a Universidade de Vigo a través do Título Propio de Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV) e o Mestrado en Tradución para a Comunicación Internacional (MTCI), constitúese como unha aposta pioneira coa que entender as infinitas posibilidades dos videoxogos. Alén de crear conexións arredor dun momento enteira-mente lúdico, estes medios permiten aprender e lembrar o noso patrimonio desde o entretemento dixital.

blancorosec@iberica.edu.es@univigo.es

