

La perspectiva de gènere en la traducció de videojocs: presentació d'una experiència didàctica

Carme Mangiron

Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Traducció i d'Interpretació
Departament de Traducció, Interpretació i Estudis de l'Àsia Oriental

Edifici K

08193 Bellaterra

carme.mangiron@uab.cat

ORCID: 0000-0002-6421-8581



© de l'autora

Resum

Aquest article descriu una experiència didàctica per introduir la perspectiva de gènere en la traducció de videojocs, duta a terme el curs 2021-2022 en el marc de l'assignatura Localització de videojocs, del Màster Universitari en Traducció Audiovisual de la Universitat Autònoma de Barcelona. Es presenten els objectius de l'assignatura, així com els objectius didàctics específicament relacionats amb la perspectiva de gènere, i es descriu l'assignatura, la metodologia i l'avaluació. A continuació es presenten els resultats, basats en l'observació, un breu qüestionari i les reflexions recollides de la carpeta de l'alumnat, que lliuren a final de curs. Els resultats mostren que la traducció de videojocs, per les seves característiques, és un bon entorn per introduir la perspectiva de gènere i fer reflexionar l'alumnat sobre la desigualtat de gènere i l'ús del llenguatge inclusiu, que la gran majoria de l'alumnat ha interioritzat bé i algunes persones afirmen que utilitzaran també en altres àmbits de la traducció i del seu dia a dia.

Paraules clau: perspectiva de gènere; llenguatge inclusiu; traducció de videojocs; localització de videojocs

Abstract. *Gender perspective in video game translation: presenting a didactic experience*

This article describes a didactic experience to introduce a gender perspective in video game translation, carried out during the academic year 2021-2022 as part of the Game Localization module, in the M. A. in Audiovisual Translation at the Autonomous University of Barcelona. The objectives of the module are presented, as well as the didactic objectives specifically related to the gender perspective, along with a description of the content, methodology, and evaluation. Next, the results are presented, based on observation, a brief questionnaire, and reflections collected from the students' portfolios, which are submitted at the end of the course. The results show that game translation, due to its characteristics, is a good environment to introduce the gender perspective and make students reflect on gender inequality and the use of inclusive language. Most students have assimilated this well, and a number of them affirm that they will also use it in other areas of translation and in their daily lives.

Keywords: gender perspective; inclusive language; game translation; game localisation

Sumari

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. Introducció | 6. Avaluació |
| 2. Context | 7. Resultats |
| 3. Objectius didàctics | 8. Conclusions |
| 4. Descripció de l'assignatura | Referències bibliogràfiques |
| 5. Metodologia | |

1. Introducció

La igualtat entre els gèneres ha guanyat importància els darrers anys i els governs promouen mesures per fomentar la perspectiva de gènere en tots els àmbits, inclosa la ciència i la docència universitàries (Romero 2021). En el cas de Catalunya, l'article 28.1 de la Llei d'igualtat efectiva de dones i homes (17/2015) estableix que la perspectiva de gènere i els estudis sobre les dones s'han d'incloure i promoure als estudis de grau i de postgrau de totes les disciplines. A més, des del curs 2020-2021 totes les titulacions d'universitats públiques han d'incloure la perspectiva de gènere segons les indicacions de Secretaria d'Universitats i Recerca, a través del Consell Universitari de Catalunya (CIC) i l'Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU) (Romero 2021).

En aquest context, l'experiència didàctica que es presenta en aquest article s'emmarca dins de dos projectes d'innovació docent de la Facultat de Traducció i Interpretació de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB), liderats per Lupe Romero, que tenien com a objectiu introduir la perspectiva de gènere al Grau en Traducció i Interpretació i als màsters que imparteix la Facultat de Traducció i d'Interpretació. Els projectes es van dur a terme durant els cursos acadèmics 2019-2020 i 2021-2022, si bé s'ha continuat treballant en aquesta línia des de llavors, atesa la necessitat d'incorporar la perspectiva de gènere a totes les titulacions de la UAB. Un dels objectius específics dels projectes era crear unitats didàctiques amb perspectiva de gènere a les assignatures que participaven en el projecte.

En aquest article es descriu com es va introduir la perspectiva de gènere a l'assignatura Localització de videojocs, del Màster Universitari en Traducció Audiovisual de la UAB. En primer lloc, es presenta el context en què es va desenvolupar l'experiència didàctica. Seguidament, es detallen els objectius didàctics, la descripció de l'assignatura, la metodologia emprada, l'avaluació, els resultats de l'experiència didàctica i, finalment, les conclusions.

2. Context

L'assignatura Localització de videojocs forma part del mòdul Localització Multimèdia i de Videojocs B-A (6 ECTS) del Màster Universitari en Traducció Audiovisual de la UAB. És una titulació de 60 ECTS, dissenyada per cursar-la en un any, encara que també es pot fer a temps parcial en dos anys. Tots els mòduls són obligatoris i cobreixen les principals modalitats de la traducció audiovisual (TAV),

com ara el doblatge, la subtitulació, les veus superposades, l'audiodescripció, la subtitulació per a persones sordes i la subtitulació per reconeixement de parla, com també la localització multimèdia i de videojocs. S'ofereix amb les combinacions lingüístiques anglès-espanyol i anglès-català. Per tal d'accedir al màster, l'alumnat ha d'acreditat un C1 d'anglès i un nivell nadiu de català o castellà. Hi ha 50 places disponibles cada any; 30 per a l'edició presencial i 20 per a la versió en línia.

L'assignatura de localització de videojocs és de 3 ECTS, que es corresponen a 75 hores d'alumnat: 18 hores de contacte a l'aula i 57 hores de treball autònom en el cas de la modalitat presencial, i sis setmanes de docència en la modalitat virtual, perquè 1 ECTS correspon a una setmana i 25 hores d'estudi de l'alumnat. Les activitats són les mateixes a les dues modalitats, per la qual cosa no es distingiran en l'article. L'experiència didàctica es basa en el curs acadèmic 2021-2022, en el qual van cursar el màster 51 persones, 43 de les quals eren dones (84,31 %) i 8 dels quals eren homes (15,68 %); les dones eren una gran majoria, com és habitual en les titulacions de traducció i interpretació (Gregorio Cano 2018).

3. Objectius didàctics

Atès que el nombre de crèdits de l'assignatura és petit i que dura només sis setmanes, l'objectiu general és fer una introducció a la localització de videojocs que proporcioni a l'alumnat els coneixements, les competències i els recursos necessaris per poder començar a treballar en aquest camp i continuar la seva formació en el lloc de treball. Els objectius generals de l'assignatura es presenten a la taula següent:

Taula 1. Objectius generals de l'assignatura Localització de videojocs

-
- Presentar una visió panoràmica del sector dels videojocs (mercat, productores, plataformes, etc.);
 - Familiaritzar-se amb la localització de videojocs: característiques especials d'aquest tipus de traducció, descripció del procés de localització, tipologies textuals;
 - Posar en pràctica els coneixements adquirits traduint videojocs.
-

Pel que fa als resultats d'aprenentatge (RA), en destaquem aquí els més importants, tot i que la totalitat de RA es pot consultar a la guia docent:¹

Taula 2. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura Localització de videojocs

-
- Adquirir pràctica en els processos de localització de videojocs;
 - Desenvolupar les habilitats per traduir un videojoc sense accés a l'original;
 - Familiaritzar-se amb els aspectes tècnics relacionats amb la localització;
 - Fer traduccions que compleixin les normes i els estàndards professionals de la indústria de la localització;
 - Identificar i corregir errors en productes localitzats;
 - Identificar les tipologies textuals presents en un videojoc;
 - Reconèixer els components dels videojocs;
 - Resoldre problemes relacionats amb la localització de videojocs.
-

1. Per a més informació, vegeu <https://guies.uab.cat/guies_docents/public/portal/html/2022/assignatura/44380/ca> [Consulta: 09/01/2023].

En relació amb les habilitats transferibles, les principals habilitats que es treballen són la capacitat de traduir sense accés al joc original, la d'afrontar restriccions d'espai, la de treballar amb text que conté etiquetes, codis de control i variables, la creativitat i la capacitat de produir traduccions amb llenguatge inclusiu, que no contingui marques de gènere.

Ateses les característiques de la traducció de videojocs, en què sovint es treballa sense accés al context visual, l'ús de llenguatge inclusiu esdevé una prioritat, perquè sovint qui tradueix no sap si el personatge a qui ens adreçem és un home o una dona i desconeix si la persona que juga, a qui sovint s'adreça missatges del sistema durant la partida, és un home o una dona. Per tant, missatges com ara «Estàs segur que vols esborrar les dades?» s'haurien de reformular, perquè els videojocs ja no són només un passatemps masculí. De fet, el nombre de jugadores de videojocs cada vegada s'acosta més al de jugadors: a Espanya el 2021 un 48 % de les persones que juguen als videojocs eren dones (AEVI 2021: 16). Per tant, és important que l'alumnat aprengui a fer traduccions inclusives que permetin que tothom que hi juga s'hi senti representat.

Per tal de treballar la perspectiva de gènere a l'assignatura, es van fixar els objectius específics que es detallen a la taula 3.

Taula 3. Objectius específics relacionats amb la perspectiva de gènere

-
- Identificar les formes lingüístiques, els discursos i imatges que mantenen una visió sexista i/o estereotipada de la dona;
 - Conèixer alternatives lingüístiques per evitar un ús sexista de la llengua en la L2/L1;
 - Aplicar els coneixements lingüístics per redactar i traduir amb formes i expressions lingüístiques inclusives i no sexistes en la L2/L1;
 - Avaluat la idoneïtat de les solucions lingüístiques no sexistes;
 - Utilitzar eficaçment recursos de documentació per resoldre problemes de comprensió i reexpressió en L2/L1 amb perspectiva de gènere.
-

4. Descripció de l'assignatura

La traducció o localització de videojocs (el terme emprat en la indústria) consisteix a adaptar un joc tècnicament, lingüísticament i culturalment per adaptar-lo a les necessitats i expectatives del territori on es comercialitzarà. Es considera una modalitat híbrida de traducció, perquè combina característiques de la traducció tècnica, la localització de programari, la traducció audiovisual i la traducció literària (O'Hagan i Mangiron 2013). A causa de les especificitats d'aquest tipus de traducció i l'alt volum de jocs que es tradueixen cada any, és important formar l'alumnat per tal que pugui especialitzar-se en aquest camp.

A més de treballar l'aspecte més pràctic de la traducció amb llenguatge inclusiu, també es treballen continguts de tipus sociocultural i es reflexiona sobre el paper i la representació de les dones i les persones no binàries en els videojocs. A la primera sessió de l'assignatura, es fa una presentació teòrica per parlar de la indústria dels videojocs i explicar en què consisteix la localització de videojocs. Una de les activitats consisteix a presentar dades sobre la indústria dels videojocs i preguntar a l'alumnat quin creuen que és el percentatge de dones que hi

juguen a Espanya i per què. D'aquí en sorgeix un debat sobre temes com ara si els homes juguen més que les dones o no, si els sorprèn que els percentatges actualment siguin igualats, si les dones i els homes juguen a les mateixes classes de jocs, quina és la representació de les dones als videojocs, etcètera. També es parla de l'assetjament que les dones pateixen en comunitats de videojocs massius en línia, com també de casos d'assetjament de dones a empreses desenvolupadores de videojocs apareguts a la premsa. Un altre tema que es debat és el baix percentatge de dones que treballen en la indústria del videojoc, que en el cas de l'Estat espanyol és només del 20% (AEVI 2021). Aquest tipus d'activitats són útils per fer que l'alumnat reflexioni sobre la igualtat en el món del lleure digital i identifiqui els discursos i les visions sexistes i estereotipades de les dones en aquest àmbit.

A continuació, es presenten les principals característiques, prioritats i restriccions de la localització de videojocs, com ara la importància d'intentar reproduir l'experiència de joc de l'original, la tendència a l'adaptació, les restriccions d'espai, la falta d'informació contextual i l'ús de variables. Les variables són marcadors de posició que indiquen que en pantalla hi apareixerà un nombre o una cadena de text segons com es progressi en el joc i les condicions que es compleixin. S'utilitzen molt en el disseny de programari i videojocs, perquè permeten estalviar espai, però constitueixen un repte en traduir de l'anglès a llengües que tenen gènere gramatical: en aquestes llengües els articles determinats i indeterminats i els adjectius han de concordar amb els noms que acompanyen. En el cas d'oracions com ara «You obtained a <object>!», en català i en castellà, l'article indeterminat hauria de ser «un» o «una», segons de quin objecte es tracti; per exemple, si és una espasa o un ganivet.

Les variables també poden fer referència als personatges, com en el cas de l'oració «<character1> looks surprised». La majoria de l'alumnat, sense pensar-hi gaire, tradueix l'oració com a «<character1> parece sorprendido» o «<character1> sembla sorprès», amb el masculí com a genèric, perquè és la forma que tenen interioritzada, i no se'ls acudeix que el personatge a qui es fa referència podria ser una dona.

Per tant, durant el curs es treballen estratègies per evitar els problemes de concordança de gènere que poden derivar de l'ús de les variables que fan referència a objectes, personatges i a la persona que juga. En el cas dels personatges dins del joc, en cas de desconèixer-ne el gènere, es fa èmfasi en la necessitat d'emprar un llenguatge sense marques de gènere que funcioni independentment del gènere del personatge i es debaten les estratègies possibles per aconseguir-ho.

A tall d'exemple, els missatges de batalla breus que es diuen a l'oponent en videojocs de rol abans d'atacar sovint surten a l'atzar, i la persona interlocutora pot ser de gènere masculí, femení o fins i tot no binari, per la qual cosa una traducció neutra, sense marca de gènere, és la millor opció. Un missatge com «You are dead!», adreçat a algú que està a punt de perdre la batalla, no s'hauria de traduir per defecte com a «Ets mort!», perquè sortirà aleatòriament a diferents batalles i en algunes pot ser un enemic, en altres una enemiga o fins i tot diversos enemics o enemics. Per tant, cal evitar l'ús del masculí singular com a forma per defecte i optar per una traducció al català o castellà sense marca de gènere ni

nombre, de manera que ens funcioni en tots els casos. Una possibilitat seria «S'apropa la fi!», que funcionaria en tots els casos, independentment del nombre i el gènere de l'oponent.

Una altra de les activitats per reflexionar sobre qüestions de gènere i fer l'alumnat conscient de la necessitat d'emprar llenguatge inclusiu és el joc *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), al qual es pot jugar o bé amb un protagonista masculí, Alexios, o bé amb una protagonista femenina, la seva germana, Cassandra. És el primer d'aquesta saga de jocs d'acció-aventura en què es pot jugar tot el joc amb una protagonista femenina. L'equip desenvolupador volia que la protagonista fos només la Cassandra, però el departament de màrqueting d'Ubisoft els va obligar a incloure la possibilitat de jugar amb un protagonista masculí, perquè consideraven que les protagonistes femenines no venien videojocs (Valentine 2020). A part de comentar aquests aspectes de caràcter més sociocultural, l'alumnat ha d'enfrontar-se a la traducció d'assoliments del joc, que han de ser aplicables tant si es juga com a Cassandra o com a Alexios, per la qual cosa cal fugir del masculí genèric quan es tradueixen cadenes de text com ara «Child of Poseidon» o «Become Champion of the Arena».

5. Metodologia

En l'assignatura s'utilitza una metodologia activa que combina les exposicions teòriques amb l'aprenentatge basat en tasques; per exemple, les tasques de traducció, basades sempre en textos de videojocs reals, individualment o en grup, els debats (presencials o en fòrums) i la resolució de problemes, com ara traduir variables, humor, referències intertextuals i traduir sense context. També es llegeixen articles acadèmics o es visualitzen vídeos breus per presentar i debatre (a l'aula en el cas de la modalitat presencial o en els fòrums en el cas de la modalitat virtual), per relacionar la teoria amb la pràctica. Es fomenta l'aprenentatge cooperatiu i el desenvolupament del pensament crític i la reflexió, de manera que l'alumnat sigui capaç de detectar possibles problemes i de trobar-hi solucions i saber argumentar el procés i justificar les seves solucions.

S'usa també una metodologia inductiva, mitjançant la qual l'alumnat adquireix un paper més actiu. Per exemple, quan es treballa la necessitat d'emprar el llenguatge inclusiu, es pregunta a l'alumnat quines tècniques es poden fer servir i quines funcionen millor en el cas de la traducció de videojocs, tenint en compte les característiques d'aquesta modalitat de traducció. Atès que la perspectiva de gènere és crucial per fer traduccions que s'adrecin a tota classe de jugadores i jugadors, independentment del gènere, és un aspecte que es treballa transversalment, durant tota l'assignatura.

Pel que fa a la metodologia seguida per la docent per valorar l'experiència didàctica, a part de l'observació a l'aula, les eines emprades han estat dues: un breu qüestionari que es passa a l'alumnat al final de l'assignatura i l'anàlisi de les reflexions sobre la perspectiva de gènere a la traducció de videojocs a la carpeta de l'alumnat, que han de lliurar a final de curs. El qüestionari consta de cinc preguntes, de les quals les quatre primeres són obligatòries (vegeu taula 4).

Taula 4. Qüestionari sobre perspectiva de gènere aplicada a la localització de videojocs

1. Has traduït mai seguint un enfocament inclusiu, no sexista? Si la resposta és afirmativa, a quina assignatura o a on?
2. Quines dificultats o problemes has tingut per traduir amb un enfocament inclusiu?
3. Creus que és important traduir els videojocs amb llenguatge inclusiu? Per què?
4. Penses que un enfocament inclusiu, no sexista de la traducció es pot aplicar a tots els tipus de text? Raona la teva resposta.
5. Altres comentaris:

Els resultats, tant del qüestionari com de les observacions extretes dels comentaris de la carpeta de l'alumnat, es presenten a l'apartat 7.

6. Avaluació

L'avaluació de l'assignatura és contínua i es distribueix tal com s'indica a la taula següent:

Taula 5. Descripció de l'avaluació

Procediment d'avaluació	Descripció	Pes (%)
Exercicis per lliurar	Exercicis pràctics de traducció per fer individualment a casa sobre diferents tipus de jocs, components i tipologies textuals. Han d'anar acompanyats d'una breu reflexió sobre les principals dificultats trobades i les decisions preses.	Activitat 1: 25 % Activitat 2: 25 % Activitat 3: 25 %
Participació a classe (modalitat presencial) / als fòrums i als xats (modalitat virtual)	Exercicis per fer o comentar a classe. Es valorar que es presentin i es comentin a classe / als fòrums, però no se'n fa una correcció individualitzada, sinó global.	15 %
Carpeta de l'estudiant	Lliurament en un document pdf de tots els exercicis i activitats fets durant el curs, d'una reflexió del que s'ha après amb les activitats i d'una valoració global del curs.	10 %

A les instruccions de les activitats avaluable s'indica que les traduccions cal fer-les amb perspectiva de gènere. Per tant, l'ús de llenguatge inclusiu és un dels criteris que es té en compte en avaluar les activitats, juntament amb altres criteris com ara la correcció lingüística i gramatical, la comprensió, l'estil, la creativitat i el respecte pel límit de caràcters donat. Les errades descompten habitualment -0,5 i en el cas d'errades greus de comprensió, de sentit o de reformulació, descompten 1 punt. Si hi ha encerts o solucions traductores especialment destacables es puntua positivament, afegint +0,5.

La taula 6 presenta un resum de les activitats avaluables:

Taula 6. Activitats avaluables

Activitat	Tasca	Descripció
1	Traducció de missatges de batalla	Cal traduir missatges breus, amb un límit de caràcters establert, tenint en compte aspectes com ara el llenguatge col·loquial, l'humor i els jocs de paraules, les rimes i el llenguatge inclusiu, perquè sovint no se sap a qui s'adrecen els missatges.
	Traducció de descripcions d'un bestiar	Cal traduir els noms i les descripcions d'algunes criatures d'un bestiar d'un videojoc de rol, en què s'usa un llenguatge més formal, i es treballa la creativitat per als noms i la traducció de l'humor, tenint sempre en compte el llenguatge inclusiu.
2	Traducció dels textos d'un videojoc en línia de cartes	Cal traduir diferents tipus de cartes, com també el text que les acompanya, que conté humor, jocs de paraules, referències culturals i intertextuals, sempre amb perspectiva de gènere. A més, és important que l'alumnat es documenti per veure com són les cartes: en alguns casos hi apareixen personatges femenins, però per defecte, si no ho busquen, acostumen a traduir-les en masculí.
	Traducció d'un fragment d'un guió d'un videojoc per a subtitulació	Cal traduir per a subtitulació un fragment, tenint en compte les diferències entre la subtitulació per a videojocs en comparació amb altres modalitats de subtitulació. A més, com que es tracta d'un joc basat en novel·les i una sèrie, cal documentar-se, cal usar un llenguatge que encaixi en el període en què s'emmarca el joc i cal tenir en compte també la perspectiva de gènere.
3	Traducció d'un fragment d'un joc de simulació en què qui juga pot jugar com a personatge masculí o femení, per la qual cosa el text conté diverses variables	Es tracta d'un exercici en què s'avalua com es tradueix un text que conté variables i com es fa una traducció amb llenguatge inclusiu que funcioni tant si es juga com a personatge masculí o femení.

7. Resultats

Els resultats s'han obtingut mitjançant l'observació, el qüestionari i els comentaris recollits de la carpeta de l'alumnat, en què l'alumnat podia reflexionar lliurement sobre les activitats fetes i sobre l'assignatura en general. La valoració global de l'experiència didàctica és molt positiva: la majoria de l'alumnat es mostra receptiu i s'adona de la importància de la perspectiva de gènere en el sector dels videojocs i la localització de videojocs. Han reflexionat sobre qüestions de gènere en el món dels videojocs i sobre el llenguatge inclusiu i s'han adonat del fet que tenim el masculí genèric molt interioritzat, però que fent servir altres recursos lingüístics es pot emprar un llenguatge inclusiu. Algunes de les persones afirmen que intentaran aplicar-lo en altres àmbits, també.

7.1. Resultats del qüestionari

A continuació es presenten els resultats del qüestionari del curs acadèmic 2021-2022, que van respondre 23 alumnes de 51 potencials (45 % de participació). Atès que el qüestionari és anònim i no es demanaven dades personals, es desconeix quants homes i quantes dones el van contestar, però, com ja s'ha indicat, més del 84 % de l'alumnat eren dones. Amb vista a estudis futurs, seria recomanable incloure una pregunta sobre el gènere de la persona que respon a l'enquesta per poder incloure la variable de gènere en l'anàlisi dels resultats.

Pel que fa a la pregunta 1, «Has traduït mai seguint un enfocament inclusiu, no sexista? Si la resposta és afirmativa, a quina assignatura o a on?», 13 de 23 participants van dir que sí (25,49 %), mentre que les 10 persones restants van dir que no (19,60 %). Cal dir, però, que tot i que l'objectiu de la pregunta era saber quantes persones havien traduït amb perspectiva de gènere abans de treballar aquest tema a l'assignatura de localització de videojocs, 8 de les 13 persones que van respondre afirmativament van indicar que havia estat en aquesta assignatura, una en aquesta assignatura i a traducció general francès-espanyol, dues a traducció jurídica, una a traducció general anglès-català i una en un encàrrec professional, la qual cosa palesa que la traducció amb perspectiva de gènere cada vegada està més arrelada en el món professional. De fet, algunes de les grans empreses desenvolupadores de videojocs, com ara Electronic Arts, tenen actualment especialistes en llenguatge inclusiu.

Pel que fa a la pregunta 2, «Quines dificultats o problemes has tingut per traduir amb un enfocament inclusiu?», l'alumnat va esmentar factors com ara aconseguir que les oracions resultin naturals, perquè cal buscar alternatives neutres als articles, adjectius i noms amb marca de gènere; el fet que comporta més temps; les restriccions d'espai, perquè en videojocs no hi ha prou espai per fer-hi desdoblaments; la limitació de vocabulari i estil que implica i el fet que tenim el masculí genèric molt interioritzat. Cinc de les persones que van respondre l'enquesta van fer reflexions sobre aquest tema, com les que es presenten a continuació a tall d'exemple:

El castellà és una llengua en què s'usa el masculí genèric i això complica moltíssim canviar el xip i escriure amb termes neutres en comptes d'usar el masculí. Personalment, a mi m'ha costat molt girar algunes frases a causa dels adjectius i no m'havia adonat fins ara que tenia el masculí genèric tan interioritzat. (P4)

És molt complicat, sempre caic en el masculinisme i de vegades no en soc ni conscient, i això és el que més m'empipa. S'hauria de trobar una manera, posar noves regles per aconseguir la neutralitat. Ara mateix hi ha opcions com utilitzar la vocal «e», però res de consensuat. (P15)

Voldríem destacar que només una persona de les participants va afirmar que pràcticament no hi ha dificultats per traduir amb llenguatge inclusiu: «Casi ninguna. El castellano ofrece muchas herramientas para poder emplear el lenguaje inclusivo», (P17).

Respecte a la pregunta 3, sobre si és important traduir els videojocs amb llenguatge inclusiu i per quins motius, 22 persones hi van respondre afirmativament (95,65%) i només una negativament. Les persones que hi van respondre afirmativament ho van fer principalment per augmentar la representativitat i la inclusivitat. A més, dues persones van respondre que el llenguatge inclusiu s'hauria d'aplicar a tots els tipus de traducció. A continuació es mostren algunes de les respostes:

Las mujeres y niñas necesitan verse representadas como jugadoras y como personajes dentro de los juegos. Utilizar el lenguaje inclusivo es de vital importancia para que no sientan que los juegos se han creado sin pensar en ellas. Merecen disfrutarlos igual que los hombres y niños. (P12)

Es fundamental que, aunque sea tan solo un uso lingüístico del que no todo el mundo se percate, eliminemos el estereotipo de que solo los hombres juegan a los videojuegos a raíz del uso del masculino genérico. Además de generar más un sentimiento de inclusividad para personas no binarias, por ejemplo. (P19)

Me parece que no es importante solo traducir los videojuegos sino todo así. Las marcas de género en el lenguaje solo afianzan los roles restrictivos de género en la sociedad. Diría que en videojuegos es especialmente importante debido a su naturaleza interactiva. (P18)

Destaca també la resposta de la participant 8, que afirma que li sembla bé fer servir el llenguatge inclusiu en videojocs, però també diu que si és un grup majoritàriament masculí, no li molesta fer servir el masculí genèric, tot i que tampoc té una posició clara respecte al llenguatge inclusiu:

Sí que creo que es importante [el llenguatge inclusiu] perquè cada vegada hi ha més jugadores, però, a mi personalment, no em molesta que si es parla dels enemics, per exemple, sigui en masculí si es tracta d'un grup majoritàriament d'homes. Quan hi ha homes però més dones, ho faria en femení. (Encara no tinc una posició clara en aquest tema: si fer servir un llenguatge inclusiu o el masculí si hi ha més homes i el femení si hi ha més dones. O de tot una mica.)

Pel que fa a l'única persona que va afirmar que creia que no calia traduir els videojocs amb perspectiva de gènere, el participant 16, el motiu que va aduir va ser que, segons la Real Academia de la Lengua, el masculí genèric no és sexista. Tanmateix, mostra una actitud oberta cap a l'ús del llenguatge amb perspectiva de gènere:

Personalmente, creo que no y escribiría siempre con el genérico masculino porque es una forma de escribir muy asentada en la lengua española y según la RAE no es sexista, pero profesionalmente lo haría si lo pide el cliente. Sin embargo, desconozco si la mayoría se sienten ofendidas ante el contenido con lenguaje no inclusivo. De ser así, para no ofender a la mayoría, entonces sí me esforzaría más por ser inclusivo.

Respecte de la pregunta 4, «Penses que un enfocament inclusiu, no sexista de la traducció es pot aplicar a tots els tipus de text? Raona la teva resposta», 21 participants (91,3 %) van afirmar que sí, tot i que algunes persones van matisar que caldria tenir en compte el tipus de text, el context, la voluntat de l'autor o l'autora del text, l'encàrrec de traducció i el públic a qui va dirigit. A tall d'exemple, citem tres de les afirmacions recollides:

Personalment, pens que es pot enfocar sempre d'una manera més inclusiva del que hem fet fins ara. El repte està a millorar el sector. (P1)

Creo que siempre hay que intentar traducir desde un enfoque inclusivo y pienso que puede aplicarse a todos los textos. Pero, como siempre, depende del contexto: si estamos traduciendo un texto sobre los jugadores de un equipo de fútbol donde son todo hombres, no tendría mucho sentido buscar el enfoque inclusivo. (P5)

Sí, qualsevol text, ja sigui literari, jurídic o un videojoc, hauria de tenir un enfocament inclusiu i no sexista, perquè com comentava abans, tothom s'hi ha de sentir inclòs. Fins i tot en el cas de textos jurídics encara és més important no ser sexista, perquè sinó una llei es podria considerar que només aplica als «homes» si no es parla de «persones», per exemple. (P11)

D'altra banda, una persona va dir que era difícil aplicar un enfocament inclusiu a tots els tipus de text: «Es difícil. Quizás dependiendo del público meta si es femenino o masculino» (P16) i una altra va afirmar que no era possible:

No, hi ha jocs on la temàtica o el joc mateix tenen característiques que fan que el llenguatge inclusiu quedi en un segon pla, si bé cada vegada més es tradueixen inclusivament jocs que no esperaries que es traduïssin així (Call of Duty). (P4)

Cal dir, però, que la saga esmentada des de l'any 2020 permet jugar com a personatge no binari, per tal de fer l'experiència de joc més inclusiva a tots els col·lectius (Milton 2020), per la qual cosa professionalment ja s'usa la traducció amb llenguatge inclusiu i no binari.

Per acabar, la pregunta 5 era optativa i s'hi podien afegir altres comentaris. Només hi van participar quatre alumnes. Dues persones afirmen que els ha semblat molt interessant l'experiència i que volen aplicar el llenguatge inclusiu en el futur:

Ha estat una experiència molt enriquidora, m'ha fet pensar en el llenguatge i crec que ara ho tindrè molt més en compte a l'hora de traduir altres tipus de textos també. (P7)

M'ha agradat molt haver de pensar com fer-ho en les pràctiques que hem fet. D'ara endavant, continuaré amb aquesta tècnica d'una manera conscient. (P9)

Una altra persona explica que els estudis per millorar la comunicació li semblen interessants, sense entrar en detall en el tema del gènere, mentre que una quarta persona fa una reflexió més extensa, en què mostra les reticències a renun-

ciar al masculí com a genèric, si bé de vegades tampoc no li agrada aquest ús i creu que calen més estudis.

Sent sincers, tinc força dilema mental, perquè no vull pensar que soc sexista, perquè realment es diu que el llenguatge influeix en la manera que pensem i hi estic d'acord d'una banda, però de l'altra tinc molt assimilat que el gènere gramatical no l'associa al gènere físic en alguns casos. Si diem «tots», no penso que no inclou les dones. Si dic surto amb els amics, tinc clar que pot incloure amics i amigues. En canvi, si només dic amigues, sí que només em refereixo a les noies. En el cas de l'ús de la «e» en castellà, soc una mica escèptica. Entenc el «niño/niña/niñe», però no totes les paraules acaben igual. Si tenim «trabajador» el plural ja té la «e», «trabajadores». Llavors això em fa plantejar si el fet que una paraula acabi amb «o» o sigui considerada «masculina» gramaticalment és sexista? D'altra banda, si diem «homes» per parlar de l'ésser humà, sí que em «fereix». Tinc moltes preguntes sobre això, i m'autojutjo sovint per pensar així. Em sembla un treball molt interessant i necessari! (P10)

7.2. Resultats de la carpeta de l'alumnat

Com s'ha indicat anteriorment, a final de curs l'alumnat ha de lliurar una carpeta que conté totes les activitats que ha fet, juntament amb una reflexió sobre el que han après amb les activitats i una valoració global del curs. Tot i que no es demanava específicament que es reflexionés sobre cap aspecte concret, tot l'alumnat va fer referència a la importància del llenguatge neutre en les reflexions sobre algunes de les activitats, especialment les que incloïen variables o requerien formular-se de manera neutra per no saber el gènere dels personatges implicats. A més, 32 persones de 51 (un 62,74 %) van fer referència específicament al llenguatge amb perspectiva de gènere a la valoració final, i en van destacar la importància i el fet que abans no n'eren conscients perquè el masculí genèric està molt interioritzat. Algunes persones també remarquen la necessitat de fer-lo servir en tots els àmbits, malgrat la dificultat que els pugui comportar buscar fórmules neutres. A continuació es mostra un dels comentaris:

Una de les coses que més m'ha agradat és aprendre que cada cop es té més en compte el llenguatge inclusiu i intentar apel·lar a tots els jugadors, que formen part d'un espectre molt divers. El món dels videojocs és hostil cap a les minories, malgrat que molta gent que sentíem que no acabàvem d'encaixar ens hi hem refugiat. Un clar exemple són tots els casos d'assetjament laboral i sexual que es descobreixen a companyies com Ubisoft i Blizzard o el fet que molts jugadors poden tenir actituds masclistes o LGBT-fòbiques. Per això, descobrir que també hi ha aquest interès per incloure tothom (tant per part de traductors com per part de les companyies) m'ha motivat molt a intentar fer que tothom es sentís benvingut amb les meves traduccions.

Val a dir també que dels vuit alumnes homes que van fer l'assignatura, quatre (50 %) van expressar la importància del llenguatge inclusiu i la seva intenció de fer-lo servir en el futur, com es veu en la citació que s'inclou a tall d'exemple:

I started this course without paying much attention to inclusive language and variables. Now, I understand the importance of making everyone feel included in videogames with my translations. Translating to the generic masculine is something that I can change, and I have learned strategies to do so, such as being neutral and using invariable formulas.

Només una persona, una noia, de les 51 persones que van fer l'assignatura, es va mostrar reticent a l'ús del llenguatge inclusiu, ja que considerava que en castellà la forma neutra és la masculina, la postura defensada per la Real Academia de la Lengua Española. A continuació es presenten les seves reflexions:

En pocos años, el lenguaje inclusivo ha pasado de querer representar de forma igualitaria a mujeres y hombres a representar sin distinguir el género a cualquier persona, sea cual sea la forma en que esa persona se identifique a sí misma. En mi caso, nunca había considerado un problema que en un grupo mayoritariamente femenino se apelara a este de forma masculina, que algunas profesiones carecieran de forma femenina o que si un texto u orador se dirigía a un público no específico, lo hiciera utilizando la forma masculina, tanto en singular como plural (precisamente, acabo de redactar únicamente la palabra «orador» y no «orador/a» u otra alternativa). Personalmente, no me siento discriminada ni afectada negativamente por ninguno de estos hechos y quizá debido a esto me ha resultado especialmente complicado realizar una traducción con lenguaje inclusivo, porque no me doy cuenta de los problemas que se pueden generar. Después de todo, se trata del funcionamiento de nuestro idioma, tenemos género femenino y masculino cuando otros idiomas carecen de estos y sin embargo no tenemos una forma neutra, por lo que la forma masculina se ha adaptado para funcionar como ambas.

8. Conclusions

Una vegada analitzades les dades obtingudes podem concloure que l'experiència didàctica ha estat positiva, perquè l'alumnat ha reflexionat de manera transversal sobre qüestions relacionades amb el gènere en el sector dels videojocs i sobre la traducció de videojocs amb perspectiva de gènere. A causa de les característiques de la traducció de videojocs, com ara la falta de context i l'ús de variables, que fan que sovint desconeguem el gènere dels personatges, així com el fet que els videojocs s'adrecen directament a la persona que juga, es tracta d'una matèria ideal per treballar la perspectiva de gènere i el llenguatge inclusiu.

L'alumnat ha reflexionat sobre les desigualtats i la discriminació que la dona pateix en diversos àmbits del món dels videojocs i interioritzat la necessitat de traduir fent servir llenguatge inclusiu. S'ha detectat alguna resistència, però molt minoritària, i amb una actitud reflexiva i oberta al canvi. A més, en alguns casos l'alumnat ha indicat la voluntat de continuar aplicant la perspectiva de gènere a la traducció d'altres classes de textos i en el seu dia a dia.

En relació amb els objectius didàctics, s'han complert: l'alumnat ha après a identificar els discursos que mantenen una visió sexista de la dona, ha après a buscar alternatives lingüístiques per evitar un ús sexista de la llengua i a redactar i traduir amb formes i expressions lingüístiques inclusives, ha après a avaluar la

idoneïtat de les solucions lingüístiques no sexistes i a utilitzar eficaçment recursos de documentació per resoldre problemes de comprensió i reexpressió amb perspectiva de gènere.

Per acabar, voldríem destacar que malgrat que l'experiència que hem presentat és amb un grup de 51 alumnes durant el curs 2021-2022, aquest treball es fa des del curs 2019-2010 amb resultats similars. Continuarem treballant la perspectiva de gènere i el llenguatge inclusiu de manera transversal en els vinents cursos per proporcionar a l'alumnat les eines per reflexionar sobre el paper de la dona en el món dels videojocs i per garantir que les seves traduccions siguin inclusives, de manera que contribueixin, encara que sigui de forma modesta, a apujar la diversitat i inclusivitat en el sector dels videojocs.

Referències bibliogràfiques

- (2015). Llei 17/2015, del 21 de juliol, d'igualtat efectiva de dones i homes. <<https://portal.juridic.gencat.cat/ca/document-del-pjur/?documentId=698967>> [Consulta: 18/05/2023].
- AEVI (2021). *La industria del videojuego en España en 2021: Anuario 2021*. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2022_OK.pdf> [Consulta: 29/03/2023]
- GONZÁLEZ, Sergio (2018). «Assassin's Creed Odyssey: La gran mayoría eligió a Alexios y no a Cassandra». *Meristation*, (17 setembre). <https://as.com/meristation/2018/12/17/noticias/1545029313_742915.html> [Consulta: 10/05/2023].
- GREGORIO CANO, Ana (2018). «El perfil de ingreso y egreso de los estudiantes de Traducción e Interpretación como elemento clave en el desarrollo de la competencia traductora». *Hermeneus*, 20, p. 165-211. <<https://doi.org/10.24197/her.20.2018.165-211>>
- MILTON, Josh (2020). «New Call of Duty gives players proper non-binary option – and the most toxic of gamers are reacting exactly as you'd expect». *Pink News*, (16 novembre). <<https://www.thepinknews.com/2020/11/16/call-of-duty-black-ops-cold-war-non-binary-gender-option-classified-backlash/>> [Consulta: 15/05/2023].
- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carne (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam; Filadèlfia: John Benjamins.
- ROMERO, Lupe (2021). «Cómo introducir la perspectiva de género en la enseñanza de la L2 para la traducción: primeros resultados de una experiencia docente». A: SCHMIDHOFER, Astrid; CEREZO, Enrique (ed.). *Foreign Language Teaching in Translation and Interpreting Programmes*. Frankfurt: Peter Lang, p. 113-138.
- UBISOFT (2018). *Assassin's Creed Odyssey*. Videojoc.
- VALENTINE, Rebekah (2020). «Assassin's Creed Odyssey has two leads because Ubisoft execs believed women don't sell». *Games Industry.biz*, (21 juliol). <<https://www.gamesindustry.biz/assassins-creed-odyssey-has-two-leads-because-ubisoft-leads-believed-women-dont-sell>> [Consulta: 10/05/2023].