

L'ús del català en l'àmbit dels videojocs

The use of the Catalan language in the video game industry

Carme MANGIRON

Universitat Autònoma de Barcelona

Data de recepció: 5 de febrer de 2015

Data d'acceptació: 29 d'abril de 2015

RESUM

Els videojocs s'han convertit en una de les formes de lleure més populars del segle XXI. La seva presència a la societat és cada vegada més important a causa de les seves funcions socials rellevants, com ara l'educació i la sanitat, així com la seva presència a gran varietat de plataformes: telèfons mòbils, tauletes, ordinadors personals i consoles. El nombre de llengües a les quals es tradueixen els videojocs també ha augmentat més enllà del francès, l'italià, l'alemany i l'espanyol, les llengües de treball més habituals, i actualment es troben jocs traduïts a altres llengües com el polonès, el portuguès i el rus. Tanmateix, els parlants de llengües minoritàries, com el català, encara no poden gaudir d'una oferta de videojocs en la seva llengua i sovint es veuen obligats a jugar en un altre idioma. En aquest article s'analitza la situació de la llengua catalana dins la indústria dels videojocs i es compara amb la seva posició a Internet i la indústria de localització de programari. Es descriu quina és la situació de la indústria dels videojocs a Catalunya i s'analitza quina és la presència del català en aquest sector, i es destaca la manca de videojocs en la nostra llengua. També s'examinen les mesures adoptades pel Govern i la comunitat de jugadors catalans per tal de fer front a aquesta situació. Per acabar, es fan algunes propostes per augmentar la presència del català en el món dels videojocs i contribuir a la normalització lingüística d'aquest sector de lleure interactiu.

PARAULES CLAU: videojocs, localització de videojocs, català als videojocs, *apps* en català, indústria digital, foment del català.

ABSTRACT

Video games have become one of the most popular forms of entertainment in the 21st century. Their significance in society keeps increasing due to their important social functions, such as education and health, and their presence in an array of platforms: mobile phones, tablets, PCs, and consoles. The number of languages into which games are being localised is also increasing beyond the traditional French, Italian, German and Spanish to include Polish, Portuguese, and Russian. However, speakers of minority languages, such as Catalan, do not have access to a wide selection of games in their language and often have to play in a different one. This paper

CORRESPONDÈNCIA: Carme Mangiron. Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Traducció, d'Interpretació i d'Estudis de l'Àsia Oriental. Edifici K. Plaça del Coneixement. 08193 Bellaterra. A/e: carme.mangiron@uab.cat. Tel.: 935 813 360.

presents an analysis of the position of the Catalan language in the video games industry and compares it to the situation of this language on the Internet and in the computer software industry. It describes the situation of the video game industry in Catalonia and analyses what kind of games are available in Catalan, outlining the paucity of electronic games available to Catalan players. The paper also examines the steps and measures that are being taken by the Catalan Government and the Catalan gaming community to redress this situation and provides a number of ideas about how to promote the presence of Catalan in this ever-growing area of interactive audiovisual entertainment.

KEYWORDS: video games, game localisation, Catalan video games, apps in Catalan, digital industry, promotion of the use of Catalan.

1. INTRODUCCIÓ

Des del tímid llançament dels primers videojocs comercials a la dècada dels setanta, la indústria dels videojocs ha evolucionat a una velocitat vertiginosa fins a convertir-se en un fenomen global que genera ingressos multimilionaris. Hi ha diversos factors que han contribuït a l'èxit d'aquesta indústria digital d'entreteniment interactiu. En primer lloc, trobem els avenços tecnològics que han permès l'ús de gràfics molt realistes que, juntament amb trames argumentals elaborades, fan que els videojocs s'assemblin cada vegada més a pel·lícules interactives i, per tant, l'experiència de joc esdevingui més intensa. En segon lloc, els videojocs han deixat de veure's com un passatemps infantil i es consideren productes culturals a diversos països, com en el cas de l'Estat espanyol, on els videojocs van adquirir l'estatus d'indústria cultural l'any 2009 (Constenla, 2009). A més, des de la primera dècada del segle XXI han guanyat importància els videojocs seriosos, que van més enllà de l'entreteniment i tenen finalitats educatives i terapèutiques. Actualment existeixen jocs per cuinar, aprendre idiomes, deixar de fumar o mantenir-se en forma. Jocs com *Wii Fit* (2007) s'utilitzen a diversos hospitals arreu del món per a la rehabilitació de pacients amb lesions cerebrals, problemes d'equilibri i de mobilitat, entre d'altres (Arostegui, 2011; Hagan, 2011). Així mateix, la ubiqüitat dels videojocs, a què es pot jugar en plataformes molt diverses, com ara els ordinadors personals, les consoles, les tauletes i els telèfons mòbils, ha contribuït a l'auge dels jocs de gran públic (*casual games* en anglès). Són molts els qui avui dia dediquen part del seu temps a jugar, sia en solitari o amb amics amb jocs en línia i a les xarxes socials com Facebook, on els jugadors poden ajudar-se entre ells i veure quina posició ocupen en el rànquing de guanyadors.

Tots aquests factors han contribuït al que s'ha anomenat la *ludificació*¹ de la societat. Ens trobem en un moment en què les noves tecnologies, entre elles els videojocs, tenen un paper cada vegada més important en el nostre dia a dia, no sols com a opció

1. *Gamification* en anglès. Aquest terme fou encunyat per l'informàtic Nick Pelling l'any 2002 i el seu ús es va començar a estendre a partir de l'any 2010 per referir-se a l'ús de la mecànica de joc per resoldre problemes i incitar l'audiència a un comportament determinat (Zichermann i Cunningham, 2011).

de lleure, sinó també com a eines de socialització, aprenentatge i formació. Tanmateix, l'oferta de videojocs en llengües minoritàries, i concretament en el cas del català, és molt reduïda i els jugadors es veuen obligats a jugar en altres idiomes, principalment en castellà. En aquest article explorem quin és el panorama dels videojocs en català, tot comparant-lo amb l'ús del català en altres àmbits de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) on està més establert, com ara Internet i el programari informàtic disponible per als usuaris catalans. Presentem quina és la situació de la indústria dels videojocs a Catalunya, tant pel que fa al desenvolupament autòcton de videojocs com a la traducció o *localització* (el terme emprat a la indústria) de videojocs dissenyats en altres llengües. Analitzem també les mesures adoptades pel Govern català i els usuaris per normalitzar aquesta situació anòmala i concloem l'article amb algunes propostes per contribuir a la normalització lingüística d'aquest sector de les TIC que adquireix cada vegada més importància en la nostra societat.

2. L'ÚS DEL CATALÀ A INTERNET I EN EL PROGRAMARI INFORMÀTIC

L'ús del català a Internet està relativament estès, si bé encara no es pot dir que tingui un estatus totalment normalitzat. És la primera llengua que va aconseguir un domini (.cat) per a una comunitat lingüística i cultural l'any 2005, després que l'Associació puntCAT presentés una candidatura amb «el suport explícit de 98 entitats i associacions, 2.615 empreses i 65.468 persones de tots els llocs de parla catalana» (Fundació puntCAT, [s. a.]). Al novembre del 2014 el nombre de pàgines amb aquest domini ja havia arribat a 80.000 (Fundació puntCAT, [s. a.]). Pel que fa a l'ús del català a la Xarxa, segons el *Baròmetre de l'ús del català a Internet* de WiCCAC, l'agrupació de Webmàsters Independents en Català, de Cultura i Àmbits Cívics,² el percentatge global de l'ús del català ha augmentat en els darrers anys, des d'una mitjana global de prop del 40 % l'any 2002 fins a una mitjana d'un 63 % l'any 2014 (WiCCAC, 2014). A més, el català és la vuitena llengua a la blogosfera, i la catorzena a Google, que també està disponible en català (Gencat Blog, 2012). Les principals xarxes socials, com ara Facebook, Twitter i YouTube, actualment disposen d'una interfície en català, si bé cal remarcar que això només ha estat possible gràcies a la pressió dels usuaris i les respectives campanyes per demanar-ne una versió en català. A més, en el cas de Facebook i Twitter, la traducció fou feta per centenars de voluntaris amb l'objectiu de poder gaudir d'aquestes xarxes socials en la seva pròpia llengua. La xarxa de connexions professionals LinkedIn encara no està disponible en català, fet que va generar l'any 2014 la campanya «LinkedInCatalan», per demanar que la plataforma estigui disponible en català i permeti introduir els perfils i generar el currículum en aquesta llengua.

Pel que fa als sistemes operatius i el programari informàtic en català, a finals de la dècada dels vuitanta, el Programa d'Informàtica Educativa (PIE) del Departament

2. Per a més informació, vegeu <http://www.wiccac.cat/>. Cal dir que totes les pàgines web que se citen en aquest article foren consultades per última vegada en data de 5 de febrer de 2015.

d'Ensenyament de la Generalitat va col·laborar amb l'empresa Bull en la traducció al català de les versions 3.2 i 5 del sistema operatiu MS-DOS (Projecte Internet Catalunya, 2007: 57). El PIE també va ser l'impulsor de la traducció al català de l'entorn Windows l'any 1992, quan el Departament d'Ensenyament va establir que en els concursos de subministrament, l'equipament havia de disposar de programes en català (Projecte Internet Catalunya, 2007: 102). Actualment, Microsoft ofereix la possibilitat de configurar la interfície de llengua de Windows 8 en català o en valencià, i diverses empreses del món de la informàtica, com per exemple, Microsoft, Apple, IBM, Oracle, HP i SAP, ofereixen part dels seus programes traduïts al català. Existeixen també diversos programes i aplicacions de productivitat i educatius de distribució lliure disponibles en català, que es poden trobar a la pàgina web de Softcatalà,³ l'associació sense ànim de lucre que té com a objectiu fomentar l'ús del català a la informàtica, les noves tecnologies i Internet. Podem afirmar, doncs, que malgrat que el català encara no gaudeix d'un estatus plenament normalitzat en els àmbits d'Internet i del programari informàtic, la situació ha avançat positivament en els darrers vint anys. L'actuació de la Generalitat com a impulsora de l'ús del català en el programari ha estat clau per aconseguir-ho, així com els esforços i la mobilització de la comunitat d'usuaris catalans, que van aconseguir el domini *.cat* i que han organitzat campanyes de petició de la traducció de les pàgines web de les xarxes socials i hi han col·laborat per tal de convertir-les en una realitat.

3. LA INDÚSTRIA DELS VIDEOJOC A CATALUNYA

Si bé el català comença a consolidar-se com a llengua disponible al programari informàtic i com a llengua de comunicació a Internet, en el cas dels videojocs hi té una presència escassa, malgrat que hi ha 1.320.000 jugadors de videojocs a Catalunya, que representen un 21,4 % de la població (DGCEC, 2014: 7), i un 24,4 % de joves d'entre 15 i 34 anys afirma que juga sovint als videojocs (López, Cebollada i García, 2013: 55). L'Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC) del Departament de Cultura inclou els videojocs en el sector de cultura digital i en destaca el seu vessant creatiu (ICEC, 2014). Segons dades d'aquesta entitat, a Catalunya hi ha 74 empreses⁴ que es dediquen a la creació de videojocs, que l'any 2012 van facturar 70,1 milions d'euros, així com 87 empreses dedicades al desenvolupament d'aplicacions i altres continguts digitals, amb una facturació de 76,3 milions d'euros el 2012 (ICEC, 2014: 36). El sector de la cultura digital és un sector en creixement en la nostra societat, per la qual cosa l'any 2014 s'implantà el Pla de Cultura Digital per «situar les empreses culturals i creatives catalanes en primera línia de la innovació, la tecnologia i el món digital» (DGCEC, 2014: 2). Entre les diferents mesures per aconseguir aquest objectiu es troben els préstecs par-

3. Vegeu <http://www.softcatala.org/>.

4. Podeu obtenir la llista detallada d'empreses de videojocs a Catalunya a http://issuu.com/icec_generalitat/docs/140227_fitxes_videojocs.

ticipatius per a joves empreses digitals. També cal destacar la participació de l'ICEC en l'organització de la fira internacional de videojocs Gamelab,⁵ que se celebra a Barcelona des de l'any 2011.

Pel que fa a la formació en videojocs, existeixen diferents programes especialitzats en la creació i disseny de videojocs que atorguen diferents titulacions:⁶ tècnic superior, graduat i màster. A més, a la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i la Universitat Pompeu Fabra s'ofereix l'assignatura de traducció de videojocs a tercer cicle, i en el Màster en traducció audiovisual de la UAB hi ha un grup de traducció al català.

Quant a la producció, la majoria d'empreses catalanes es dediquen a desenvolupar jocs ocasionals per a mòbils. Actualment se'n produeixen uns 130 títols, el 40 % per a telèfons mòbils i el 30 % per jugar en línia (ICEC, 2012: 8). Això implica que la majoria dels videojocs a què es juga a Catalunya es desenvolupen fora en altres llengües, majoritàriament l'anglès, i no acostumen a traduir-se al català. També cal tenir en compte que el fet que un videojoc es desenvolupi en terres catalanes no implica necessàriament que estigui disponible en català, ja que la majoria d'empreses desenvolupen els seus jocs en anglès, la *lingua franca* de la indústria.

Cal esmentar també l'existència de diverses pàgines web i blogs en català especialitzats en el món dels videojocs, com *Ara VaDeJocs*,⁷ *Alertajocs.cat*,⁸ *Gaming.cat*,⁹ *Gamer.cat*,¹⁰ *La Zona*,¹¹ *El Píxel Maleït*,¹² i *3 Botons i Start*.¹³ Per acabar, val a dir que el TERM-CAT té un diccionari de terminologia de videojocs que recull tres-cents termes en català i la seva traducció a diferents idiomes.¹⁴

4. L'ÚS DEL CATALÀ EN L'ÀMBIT DELS VIDEOJOCES

Els videojocs actualment disponibles en llengua catalana són principalment jocs educatius adreçats a una audiència jove a què es pot jugar en línia i jocs de gran públic dissenyats per jugar una estona, sia en línia o bé a l'ordinador, el mòbil o la tauleta, com detallem a continuació.

5. Vegeu <http://gamelab.es/2014/>.

6. L'Escola Municipal d'Art i Disseny de Vilanova i la Geltrú ofereix el títol de tècnic superior en disseny de videojocs. La Universitat de Barcelona ofereix un grau i la Universitat Pompeu Fabra i la Universitat Politècnica de Catalunya, un grau i un màster. La Universitat Autònoma de Barcelona, la Universitat Ramon Llull i la Universitat Oberta de Catalunya tenen una titulació de màster.

7. Vegeu <http://vadejocs.ara.cat/>.

8. Vegeu <http://www.alertajocs.cat/>.

9. Vegeu <http://www.gaming.cat/>.

10. Vegeu <http://gamer.cat/>.

11. Vegeu <http://www.lazona.cat/>.

12. Vegeu <http://blogs.ccma.cat/elpixelmaleit.php?itemid=42622>.

13. Vegeu <http://3botonsistart.blogspot.com/>.

14. Vegeu <http://www.termcat.cat/dicci/videojocs/>.

4.1. *Videojocs per a ordinador, mòbils i tauletes*

Existeixen diversos jocs a què es pot jugar des de l'ordinador, instal·lant-los o bé jugant-hi a la web. Hi ha pàgines que recullen els videojocs o enllaços als jocs disponibles en línia en català i altres idiomes. Al web del Consorci per a la Normalització Lingüística s'hi troba una llista amb una trentena de webs en els quals es pot jugar a jocs en català,¹⁵ com ara el *Joc de les comarques*, del Departament de Governació i Administracions Públiques, i el *Joc del reciclatge*, de l'Agència de Residus de Catalunya. Hi ha també els jocs desenvolupats per TV3 a partir de programes d'èxit, com ara *Caçadors de bolets* i *El gran dictat*. A la pàgina *Jocs 4-10 anys* hi ha jocs educatius per aprendre a comptar i fer sopes de lletres, entre d'altres. A les pàgines de la revista *Cavall Fort* i del *Club Súper3* hi ha diferents minijocs d'habilitat, memòria, musicals i de plataformes. Softcatalà, al seu web, té un apartat que es diu «Rebot Jocs»,¹⁶ on hi ha una llista dels jocs disponibles per a diferents sistemes operatius per a ordinadors (Windows, Linux, OS X). A *Edu365.cat*,¹⁷ del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, hi trobem també diversos enllaços a jocs. Tot i que alguns només estan disponibles en castellà o en anglès, n'hi ha d'altres en català sobre personatges i fets històrics, com ara *Monturiol*, sobre l'inventor català, 1714, sobre la Guerra de Successió, o *Peratallada*, sobre l'alquimista medieval, tots ells desenvolupats per la UPC amb el suport de la Secretaria d'Universitats i Recerca. Destaquen també el joc de plataformes *Màrius Gros*, del TERMCAT, per conèixer la terminologia dels videojocs en català, i el joc *E-boletaire*, per aprendre sobre els bolets que hi ha a Catalunya. L'organització no governamental Mans Unides amb el suport de l'Agència Catalana de Cooperació al Desenvolupament disposa també de dos jocs en català, *Un joc perillós* i *Un joc perillós - Àfrica*, dirigits a joves de segon cicle d'ESO i batxillerat per tal de conscienciar-los dels problemes que es pateixen al món actualment. Hi ha també el joc *Can Seixanta*, dirigit a infants d'entre 8 i 12 anys, que té com a objectiu fomentar els hàbits saludables i que va ser finançat per la Fundació Agrupació Mútua, els departaments d'Ensenyament i Salut i la Caja de Ahorros de Navarra. Destaca també el joc *Laia.cat*,¹⁸ dissenyat per la Universitat Autònoma de Barcelona amb el suport de l'Institut Català de les Dones i adreçat a adolescents per conscienciar-los sobre la discriminació de gènere i prevenir la violència de gènere. Un altre joc en línia disponible en català és *ButiNET*, per jugar al joc de cartes de la botifarra.

Pel que fa a jocs de pagament, trobem el joc d'aventura *El segell màgic. La falsa princesa*,¹⁹ desenvolupat per l'estudi SpiritVG! de Barcelona. L'any 2011, el joc *UnEpic*, del desenvolupador independent català Francisco Téllez de Meneses, va ser traduït al

15. Vegeu http://www.cpl.cat/jocs/webs_per_jugar.html.

16. Vegeu http://www.softcatala.org/wiki/Categoria:Rebot_Jocs.

17. Vegeu <http://www.edu365.cat/jocs/>.

18. Vegeu http://www.kaneda-games.com/?page_id=31.

19. Vegeu http://www.spiritvg.com/ESM_TFH/DummyMain_ca.php.

català per membres de Tradu.cat,²⁰ una agrupació de voluntaris que va néixer amb la finalitat de traduir al català Joomla, el sistema de gestió de continguts i codi obert per publicar continguts. L'empresa sabadellenca Beautiful Games va publicar l'any 2013 el joc *Nihilumbra* per a ordinadors personals, que es pot baixar de la plataforma de distribució de jocs digitals Steam²¹ i també es troba disponible per al sistema operatiu iOS, de l'iPad.

Existeixen també alguns jocs multijugador en línia gratuïts que han estat desenvolupats en altres llengües i que disposen de traduccions al català fetes per usuaris voluntaris, com ara els jocs de futbol *Sokker Manager* i *Hattrick*, el joc d'estratègia *FreeCiv*, el joc de gran èxit de supervivència i creació de construccions *Minecraft* i el d'estratègia militar *Battle for Wesnoth*.

Els jocs esmentats són una mostra representativa dels jocs disponibles en català, ja que atesa la rapidesa amb què apareixen jocs nous la llista presentada no pot ser exhaustiva. Tanmateix, es poden detectar determinades tendències. En primer lloc, es pot observar que els jocs en línia disponibles en català majoritàriament tenen finalitats educatives i han estat desenvolupats amb el suport d'un organisme o una entitat oficials. En el cas de videojocs desenvolupats en altres idiomes, la versió en català ha estat possible gràcies a l'esforç desinteressat dels usuaris que s'han encarregat de fer-ne la traducció. Aquest fet té implicacions pel que fa a la qualitat, ja que els usuaris no acostumen a ser traductors ni experts en llengua i sovint hi ha errades. De fet, al menú de selecció d'idioma de *Minecraft* s'informa els jugadors que «Les traduccions poden no ser fiables al 100 %».

Pel que fa a aplicacions o jocs per a telèfons mòbils desenvolupats a Catalunya, els del *Club Súper3* i *El gran dictat* estan disponibles també per als sistemes operatius Android i iOS. L'empresa Bcn Multimedia té també una sèrie d'aplicacions anomenada *Smart Kids*, per a infants de 6 a 10 anys, que narren les aventures d'una nena, Noemí, i un pilot d'avió. Està disponible per a la plataforma iOS i compta amb contingut gratuït i també de pagament. Existeix també la pàgina *Apps en català*,²² que recull les aplicacions disponibles en català per a Android i iOS agrupades per categories, entre elles la de jocs. Les aplicacions disponibles en català generalment han estat desenvolupades per empreses catalanes, per la qual cosa hi inclouen el català com a opció d'idioma, com ara *Letris*, *Monsters Band*, *Time Geeks and Friends* i *Stubies*. En aquest cas, no disposem d'informació sobre si el català ha estat la llengua de desenvolupament o si s'hi han traduït després. Hi ha aplicacions gratuïtes i altres de pagament, i la majoria estan disponibles per a dispositius amb iOS i, en menor mesura, per a Android. Moltes s'adrecen a un públic infantil i tenen caràcter educatiu, com ara les aplicacions de la sèrie *Alice* per aprendre els números i les lletres.

En trobem també de temàtica catalana, com ara les aplicacions *iCastellers*, *Appa Tió*, *Salva Catalunya!*, *Barretines HD*, *Dalí Rellotges Tous* i d'altres relacionades amb el

20. Vegeu <http://www.tradu.cat/>.

21. Vegeu <http://store.steampowered.com/>.

22. Vegeu <http://www.appscatalana.cat/index.php/ios/jocs>.

Futbol Club Barcelona. Una altra aplicació d'èxit és *Angry Words* (abans anomenada *Apalabrados*), disponible en català gràcies al fet que utilitza un diccionari que conté una llista de mots en català per a *Scrabble* elaborat anteriorment per Joan Montané, un informàtic membre de Softcatalà. Com en el cas dels jocs en línia, trobem també aplicacions educatives que han estat desenvolupades amb el patrocini d'alguna entitat, com el joc *Macedònia*, de la Generalitat de Catalunya, dissenyat per fomentar el consum de fruita entre els infants, o els jocs *Envàs, on vas?*, *ecoRecicla* i *Mr. Iglú*, iniciatives de la Generalitat, La Caixa i l'associació Ecovidrio, respectivament, per promoure el reciclatge. La Fundación Mapfre va desenvolupar el joc *Bicis y cascos* per promoure la seguretat viària entre els nens de 6 a 11 anys.

Aquests són alguns dels exemples de jocs i aplicacions lúdiques disponibles actualment en català per a mòbils i tauletes. Cal destacar que es tracta d'un mercat més accessible per als desenvolupadors, ja que el cost i els recursos destinats a desenvolupar una aplicació o un joc en línia d'aquest tipus és molt menor que el d'un joc per a consola, tant pel volum de feina que implica com pel fet que la tarifa que els desenvolupadors han de pagar per publicar els seus jocs en una plataforma és menor en el cas de jocs en iOS i inexistent en el cas de jocs en línia o per a Android. Atesa la creixent ludificació de la societat i la presència de diversos desenvolupadors catalans en el mercat, esperem que la situació del català com a llengua de joc es consolidi, de manera que augmenti progressivament l'oferta de jocs per a aquestes plataformes.

4.2. Videojocs per a consola

Sens dubte, la consola és la plataforma de videojocs on la situació lingüística està menys normalitzada, ja que l'oferta de videojocs comercials en llengua catalana és pràcticament inexistent. L'any 2005 es va publicar el joc *Club Football 2005 - FC Barcelona* (Codemasters) per a PlayStation 2 en català. Fins a l'any 2011 no es va publicar el segon joc comercial per a consola en català. En aquest cas es tracta de la versió per a la consola portàtil Nintendo 3DS de *The Adventures of Tintin. The Secret of the Unicorn*, desenvolupat per Ubisoft Barcelona, la seu catalana de la desenvolupadora francesa, que va comptar amb el suport de la Direcció General de Política Lingüística per a la versió catalana. La idea va sorgir de l'equip desenvolupador, que coneixia bé la saga en català i va pensar que una versió en castellà sonaria estranya als jugadors, mentre que oferir el joc en català ajudaria a incrementar les vendes. Per això van negociar intensament amb Ubisoft fins que ho van aconseguir (Berengueras, 2011). L'any següent, el 2012, Ubisoft Barcelona va publicar també el joc *Sports Connection* per a la consola Wii U, el primer joc disponible en llengua catalana per a aquesta plataforma. Es tracta dels dos únics jocs per a consola disponibles en català actualment, una oferta molt pobra si tenim en compte l'elevat nombre de jugadors a Catalunya citat anteriorment.

5. INICIATIVES PER AUGMENTAR LA PRESENCIA DEL CATALÀ EN EL SECTOR DELS VIDEOJOCs

En aquesta secció examinem les diferents iniciatives que han pres fins al moment tant de forma oficial el Govern català com els usuaris. A més, presentem altres iniciatives que podrien contribuir a augmentar i normalitzar l'ús del català en l'àmbit dels videojocs.

5.1. *Iniciatives preses per augmentar l'ús del català al sector dels videojocs*

Davant la mancança de videojocs comercials disponibles en català, tant el Govern català com els usuaris catalans han adoptat mesures per pal·liar la situació. Pel que fa a la resposta oficial, cal destacar la campanya «Demana DVD i videojocs en català», de la Secretaria de Política Lingüística, que es dugué a terme des del Nadal del 2004 fins al Nadal del 2007. Consistia a presentar tots els DVD i videojocs publicats en català en una prestatgeria única que els fes més visibles per als consumidors i n'estimulés el consum. Una altra acció adoptada ha estat la posada en marxa del Pla de Cultura Digital per a les empreses creatives catalanes per als anys 2014-2016. Aquest pla inclou diverses línies d'actuació per tal de fomentar el desenvolupament de videojocs a Catalunya. D'entre aquestes destaquen els préstecs participatius per a les empreses natives digitals que utilitzen les noves tecnologies per a la creació de productes, com ara els videojocs i les *apps* de contingut cultural. També s'ha iniciat una línia de subvencions a les empreses que promoguin el català en productes i serveis tecnològics, i de la qual han gaudit jocs com ara el *Fantasimals*, el *Pica Lletres*, els *Jocs de la Bíblia*, *Les aventures de Noemí i el pilot* i *El gran atlas del món*. Una altra mesura consisteix a patrocinar esdeveniments sectorials estratègics per promocionar aquest àmbit, com la fira internacional de videojocs Gamelab i el Mobile World Congress. A més, des de l'any 2012 el Departament de Cultura fomenta a través del seu web l'ús de les *apps* en català amb la iniciativa «L'App de la setmana», que al febrer del 2015 va arribar a les cent aplicacions.²³

Pel que fa a la resposta dels usuaris davant l'escassetat de videojocs en llengua catalana, hi ha dos tipus d'actuacions. La primera, esmentada anteriorment, consisteix a involucrar-se de forma voluntària en la traducció dels videojocs als quals juguen, com en el cas del popular *Minecraft*. Cal dir, però, que la qualitat del producte final acostuma a no ser igual que la dels productes traduïts professionalment, ja que sol haver-hi errades de tipus lingüístic o gramatical, atès que la majoria d'usuaris no tenen una formació lingüística ni traductora especialitzada. Això planteja la qüestió de si és preferible tenir una versió catalana i poder-hi jugar, encara que contingui errades, o no tenir-ne i jugar-hi en castellà o en anglès. Si bé caldria fer una enquesta a un nombre significatiu de jugadors catalans per confirmar-ho, pensem que per a molts jugadors

23. Vegeu <http://llengua.gencat.cat/ca/detalls/noticia/Nova-Noticia-01572>.

el més important és l'existència d'una versió en català, encara que no sigui perfecta. Aquest és el motiu pel qual els jugadors s'embarquen en les traduccions dels seus jocs preferits i s'organitzen a través de fòrums o plataformes de proveïment participatiu (*crowdsourcing* en anglès), en els quals els usuaris fan propostes de traducció per a les diferents cadenes que integren el joc i poden votar quina és la traducció més correcta o que més els agrada.²⁴ Aquests usuaris, a més, acostumen a tenir certs coneixements informàtics que els faciliten la tasca d'implementació de la traducció traduïda i la creació de pedaços, fitxers que contenen modificacions del codi del videojoc, per incloure-hi el català com a llengua de joc.

Altres accions adoptades pels usuaris han estat la creació de peticions a les grans empreses desenvolupadores de consoles i videojocs, Microsoft, Nintendo i Sony. L'any 2011 es va crear la petició «Volem els videojocs en català» a la plataforma Change.org, que es va tancar l'any 2014 amb únicament 190 signatures, un nombre molt baix tenint en compte l'elevat nombre de jugadors de videojocs a Catalunya. Actualment hi ha una pàgina a Facebook²⁵ amb el mateix nom, que al gener del 2015 comptava amb 247 seguidors, un nombre que continua essent molt baix. L'any 2010, la web *Ara VaDeJocs* va engegar una campanya mitjançant una petició²⁶ per demanar a Sony que afegís el català al sistema de menús de la PlayStation 3 i la PlayStation Portable. Van aconseguir el suport de 431 jugadors, un nombre insuficient perquè l'empresa fes realitat la petició. El 20 d'octubre de 2011, coincidint amb la sortida al mercat del videojoc *The Adventures of Tintin. The Secret of the Unicorn*, *Ara VaDeJocs* va organitzar una piulada massiva a Twitter per demanar la traducció i el doblatge dels videojocs al català amb l'etiqueta #VolemVideojocsEnCatalà, que va tenir un èxit de seguiment notable i va ser un dels temes destacats en el rànquing espanyol durant tot el dia (Ros, 2011). Malgrat que aquestes iniciatives dels jugadors catalans no han tingut gaire repercussió en el món dels videojocs comercials, pensem que són crucials i cal continuar tirant-les endavant, de manera que cada vegada s'hi sumin més usuaris i la seva veu sigui escoltada.

5.2. *Altres iniciatives possibles per augmentar l'ús del català als videojocs*

La indústria dels videojocs és un sector multimilionari en el qual la traducció i localització dels jocs a altres idiomes es percep com a necessària per tal de recuperar la gran inversió que representa el desenvolupament d'un joc (O'Hagan i Mangiron, 2013). La localització està estretament lligada al màrqueting i les vendes, i els jocs només s'acostumen a localitzar si es preveu que les versions traduïdes aportin beneficis.

24. Vegeu, per exemple, <https://crowdin.com/project/minecraft/ca>, la plataforma per a la traducció participativa de *Minecraft* al català.

25. Vegeu <https://www.facebook.com/videojocscatala>.

26. Vegeu <http://share.blog.us.playstation.com/ideas/2010/03/31/add-catalan-language-support-on-xmb/>.

Per tant, les grans desenvolupadores i editores de videojocs només es decidiran a traduir els seus jocs al català si n'obtenen un benefici. Això es veu reflectit en les afirmacions de James Armstrong, el vicepresident sènior de PlayStation de Sony per al sud d'Europa, en una visita a Barcelona l'any 2010, quan va afirmar que si els exigien jocs traduïts o doblats al català i amb això ells hi guanyaven diners estarien encantats de proporcionar-los (Racó Català, 2010). El fet que a Catalunya es comercialitzin amb èxit jocs en castellà dificulta que els desenvolupadors i els editors vegin la necessitat d'invertir en la localització al català, ja que la versió castellana es ven amb èxit (Busby, 2012). Algunes empreses del sector han afirmat que caldria que les traduccions les financés el Departament de Cultura o bé que les fessin els mateixos usuaris, si bé això només és possible en el cas de traduccions de jocs per a ordinador (Baldomà, 2011).

Per tant, caldria informar els desenvolupadors de videojocs per a consoles de les subvencions disponibles per al foment del català en els productes tecnològics, ja que molt probablement les empreses estrangeres no n'estan assabentades. Es podria fer una prova amb un títol comercial d'èxit per veure quina acollida té la versió catalana i si resulta rendible per als desenvolupadors. També es podria recórrer a mesures més regulatives que establissin una quota mínima de videojocs que cal publicar a l'any en llengua catalana, com es fa en el cinema. Existeix un precedent de llei de normalització lingüística al sector dels videojocs al Quebec. L'any 2007 es va decretar que qualsevol videojoc que es publicués a França en francès havia d'estar disponible també en aquesta llengua al Quebec i es va donar un període de transició de dos anys per aconseguir aquest objectiu. L'any 2009 un 50 % dels jocs per a la consola Xbox ja estaven disponibles en francès, la qual cosa va significar un pas molt important cap a la normalització lingüística dels parlants francesos (Muntada, 2011). El cas del Quebec és diferent del de Catalunya, ja que es tractava principalment d'un tema de distribució, mentre que aquí caldria fer una nova traducció al català, però és un exemple que il·lustra el fet que de vegades cal que l'Administració intervingui per redreçar una situació lingüísticament anòmala com la dels videojocs a Catalunya.

Val a dir, però, que una major implicació governamental només constitueix el primer pas, ja que la responsabilitat final recau en els consumidors, que han d'exigir i, un cop estiguin disponibles, comprar les versions traduïdes al català si volen que aquestes continuïn essent viables. Atès que de vegades els consumidors ni tan sols són conscients de l'existència de jocs i aplicacions en català, és crucial d'encoratjar el debat sobre la situació del català en el món dels videojocs als mitjans de comunicació i les xarxes socials, i fer ressò de les campanyes i peticions existents per tal que arribin al major nombre de persones possible.

6. CONCLUSIÓ

Els videojocs s'han convertit en una de les formes de lleure predominants en el segle XXI, gràcies a l'auge dels jocs seriosos i els jocs de gran públic, així com la seva ubiqüitat, que fa que estiguin disponibles no sols als ordinadors i les consoles, sinó també

cada vegada més als telèfons mòbils i les tauletes. Els videojocs es consideren cultura i l'accés a la cultura és un dret universal. Tanmateix, l'elevat nombre d'aficionats als videojocs a Catalunya tenen opcions molt limitades per jugar en català i es veuen obligats a jugar en altres idiomes, principalment en castellà. El panorama és desolador en el cas dels videojocs comercials per a consola, ja que només disposem de dos jocs d'Electronic Arts en català. En el cas dels videojocs per a telèfons mòbils i tauletes la situació és millor, ja que hi ha una major varietat de jocs i *apps* disponibles en català, si bé el nombre encara resulta insuficient. En tots dos casos un factor important que ha contribuït al lleuger augment de videojocs en català dels darrers anys ha estat el fet que els jocs han estat desenvolupats per empreses catalanes o basades en territori català.

Pensem, doncs, que la línia d'actuació del Pla de Cultura Digital que pretén fomentar la creació i el desenvolupament d'empreses de videojocs a Catalunya és encertada i contribuirà a un augment de la presència del català en aquest àmbit. Un cop es demostrï que els videojocs i les *apps* en català generen beneficis, és probable que gradualment empreses de fora del territori comencin a seguir-ne les passes. Creiem, però, que també és crucial informar les empreses internacionals de videojocs de les subvencions del Departament de Cultura per a la incorporació del català en productes tecnològics, que permetrien traduir i doblar videojocs comercials de consola al català. Una altra mesura de caràcter més regulador seria imposar una quota mínima de videojocs que caldria publicar en català cada any, similar al que s'ha fet amb el cinema. Així mateix, és important denunciar la situació actual als mitjans de comunicació i les xarxes socials per tal de fomentar-ne el debat. Com apuntàvem abans, els consumidors som els que tenim la paraula final. Som els usuaris els que hem de fer valer els nostres drets i pressionar el Govern i les empreses del sector dels videojocs per tal que els videojocs en llengua catalana esdevinguin una realitat. I una vegada estiguin disponibles, cal donar-los suport, per tal que econòmicament siguin viables i les empreses del sector s'animin a produir-los i traduir-los al català. Només així podrem avançar cap a la normalització lingüística d'aquest sector de lleure tan important en la societat digital d'avui dia.

7. AGRAÏMENTS

Aquest article ha comptat amb el suport dels fons del grup de recerca consolidat 2014SGR027, finançat per l'Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGAUR), així com del projecte europeu HBB4ALL (FP7 CIP-ICT-PSP.2013.5.1 # 621014) i del projecte FFI2012-39056-C02-01 *Subtitling for the deaf and hard of hearing and audio description: new formats* del Ministeri d'Economia i Competitivitat.

BIBLIOGRAFIA DE REFERÈNCIA

- AROSTEGUI, Patxi (2011). «Rehabilitaciones a ritmo de “Wii”». *El Mundo* (27 juny). Disponible en línia a: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/06/27/paisvasco/1309159288.html>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- BALDOMÀ, Roger (2011). «Per què el català no té presència als videojocs?». *Ara VaDeJocs* (27 gener). Disponible en línia a: <<http://vadejocs.ara.cat/versioalfa/2011/01/27/perque-el-catala-no-te-presencia-als-videojocs/>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- BERENGUERAS, Josep Maria (2011). «Tintín ‘fet a casa’». *El Periódico* (25 octubre). Disponible en línia a: <<http://www.elperiodico.cat/ca/noticias/economia/tintin-fet-casa-1195446>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- BUSBY, Kate (2012). «The quiet revolution—a look at the Catalan video game industry». *Metropolitan Barcelona* (28 juny). Disponible en línia a: <<http://www.barcelona-metropolitan.com/living/the-quiet-revolution/>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- CONSTENLA, Teresa (2009). «Un respeto para el videojuego». *El País* (26 març). Disponible en línia a: <http://elpais.com/diario/2009/03/26/CULTURA/1238022002_850215.html> [Consulta: 5 febrer 2015].
- DGCEC Vegeu *Direcció General d'Empreses i Creació Cultural*
- DIRECCIÓ GENERAL D'EMPRESES I CREACIÓ CULTURAL (2014). *Pla de Cultura Digital per a les Empreses Creatives Catalanes 2014-2016*. Disponible en línia a: <<http://cercles.vtlseurope.com:8098/arxius/pdf/E140072.pdf>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- FUNDACIÓ PUNTCAT ([s. a.]). «Història». *Fundació puntCAT*. Disponible en línia a: <<http://fundacio.cat/ca/historia>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- GENCAT BLOG (2012). «L'ús de la llengua catalana a la Xarxa». *Gencat Blog*. Disponible en línia a: <<http://blocs.gencat.cat/blocs/AppPHP/gencat/2012/07/05/1%E2%80%99us-de-la-llengua-catalana-a-la-xarxa/>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- HAGAN, Chris (2011). «Patients use Nintendo Wii game console for rehab». *Oakland Press News* (15 gener). Disponible en línia a: <<http://www.theoaklandpress.com/general-news/20110116/patients-use-nintendo-wii-game-console-for-rehab>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- ICEC Vegeu *Institut Català de les Empreses Culturals*
- INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS (2012). *Cultura - Videojocs 2012*. Disponible en línia a: <<http://www20.gencat.cat/docs/CulturaDepartament/ICIC/Documents/Arxiu%20ICIC/Fullet%C3%B3%20Gamelab.pdf>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- (2014). *La DGCEC i els sectors culturals*. Disponible en línia a: <<http://www20.gencat.cat/docs/CulturaDepartament/ICIC/Documents/Arxiu%20ICIC/140811%20Llibret%20catal%C3%A0.pdf>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- LÓPEZ, Jordi; CEBOLLADA, Àngel; GARCÍA, Ercilia (2013). «Cultura i oci. Les activitats de lleure de les persones joves». A: SERRACANT, Pau (coord.). *Enquesta a la joventut de Catalunya 2012*. Vol. II: *Les diferents vivències de la joventut*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, p. 53-81. Disponible en línia a: <http://benestar.gencat.cat/ca/detalls/Article/Serracant_P_2013_Enquesta_joventut_Catalunya_2012_2_Volums-00003> [Consulta: 5 febrer 2015].
- MUNTADA, Xavier (2011). «#VolemVideojocsEnCatalà - Argumentari preventiu i llançament de contramesures». *Ara VaDeJocs* (20 octubre). Disponible en línia a: <<http://vadejocs.ara.cat/terradengimballock/2011/10/20/volemvideojocsencatala-argumentari-preventiu-i-llançament-de-contramesures/#more-314>> [Consulta: 5 febrer 2015].

- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carme (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins.
- PÉREZ LATORRE, Óliver (2007). *La producció de videojocs a Catalunya: Aspectes sobre els orígens històrics i la situació actual del sector*. Barcelona: Observatori de la Producció Audiovisual. Disponible en línia a: <http://www.upf.edu/depeca/opa/dossier0/dossier0_pdf/informe5.pdf> [Consulta: 5 febrer 2015].
- PROJECTE INTERNET CATALUNYA (2007). *L'escola a la societat xarxa: Internet a l'educació primària i secundària: Informe final de recerca*. Vol. I. Barcelona: UOC: IN3. Disponible en línia a: <http://www.uoc.edu/in3/pic/cat/pdf/pic_escola_volum1.pdf> [Consulta: 5 febrer 2015].
- RACÓ CATALÀ (2010). «Sony podria doblar videojocs de PlayStation al català si ho demanen els consumidors». *Racó Català* (11 febrer). Disponible en línia a: <<http://www.racocatala.cat/noticia/21933/sony-podria-doblar-videojocs-playstation-catala-si-ho-demanen-consumidors>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- ROS, Joan-Albert (2011). «Èxit rotund de la convocatòria #VolemVideojocsEnCatalà». *Ara VaDeJocs* (21 octubre). Disponible en línia a: <<http://vadejocs.ara.cat/2011/10/21/exit-rotund-de-la-convocatoria-volemvideojocscatala/>> [Consulta: 5 febrer 2015].
- WiCCAC (2014). «Històric dels resums de situació del *Baròmetre de l'ús del català a Internet*». WiCCAC. Disponible en línia a: <http://wiccac.cat/hist_resums.html> [Consulta: 5 febrer 2015].
- ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.