

Els videojocs i la llengua: un repte pendent de la normalització



La presència del català als videojocs

CARME MANGIRON
Universitat Autònoma de Barcelona



La indústria dels videojocs s'ha convertit en un fenomen global multimilionari, que va generar 120,1 milions de dòlars l'any 2019 (Takahashi, 2020). La presència dels videojocs a la societat és cada vegada més important a causa de la seva ubiqüitat i el seu ventall d'usos, ja que es poden jugar a una gran varietat de plataformes (telèfons mòbils, tauletes, ordinadors personals i videoconsols) i en àmbits més enllà de l'entreteniment, com ara l'educació i la sanitat (Mangiron, 2016). A Catalunya, el sector dels videojocs es va consolidar durant l'any 2018 com el motor de la indústria espanyola de videojocs, amb un 30 % de les empreses, la meitat de la facturació i la meitat de l'ocupació global de l'Estat (Generalitat de Catalunya, 2018). Catalunya és la seu d'algunes de les grans empreses de videojocs, com ara Ubisoft, Gameloft, King i Riot Games, i destaca pel desenvolupament dels jocs per a mòbil (Generalitat de Catalunya, 2018).

La majoria dels videojocs desenvolupats a Catalunya són principalment per a ordinador, tauletes i mòbils, estan adreçats a un públic infantil i tenen finalitats educatives. A més, una bona part han estat finançats per institucions públiques catalanes (Nerín, 2016). Tanmateix, la presència de la llengua catalana en l'àmbit dels videojocs és encara escassa i les persones usuàries

La presència del català als videojocs

Carme Mangiron

sovint es veuen obligades a jugar en un altre idioma. Només un 48 % dels videojocs produïts a Catalunya es troben en català, en comparació amb altres llengües: el 100 % dels videojocs estan disponibles en anglès, el 84 % en castellà, el 60 % en alemany i francès i el 52 % en italià (Generalitat de Catalunya, 2018).

Pel que fa a la traducció al català de videojocs en altres idiomes, la situació és encara més preocupant. Malgrat que cada vegada es tradueixen els videojocs a més llengües, pràcticament no hi ha videojocs estrangers que disposin d'una traducció oficial al català, excepte *Les aventures de Tintín. El secret de l'Unicorn* (2011) i *Wii Sports Connection* (2012), ambdós desenvolupats per la filial catalana de l'empresa francesa Ubisoft. Existeix, però, una comunitat vibrant de persones que volen jugar en català, que s'articula al voltant de diverses pàgines web i blogs en català especialitzats en el món dels videojocs, com VaDeJocs —del diari Ara—, Alerta Jocs i Gaming.cat. Aquesta darrera proporciona un llistat dels videojocs que es troben en català, igual que el blog de cultura digital de la Generalitat de Catalunya, on apareixen actualment quaranta-quatre videojocs en català, dels quals trenta-quatre estan disponibles per a ordinador o algun tipus de consola de joc. La pàgina especialitzada *Apps en català*, que recull les aplicacions que existeixen en català per a telèfons mòbils, llista un total de seixanta-quatre videojocs per a Android i vuitanta-tres per a iOS (Plataforma per la llengua, 2015). Hi ha també diversos canals de YouTube amb *gameplay* (vídeos d'algú jugant i explicant el que fa) en català, entre els quals hi ha els d'Alerta Jocs i Gaming.cat, que tenen centenars de subscripcions.

Davant la manca de videojocs disponibles en català, la resposta dels usuaris i les usuàries ha estat encarregar-se de la traducció de forma voluntària, com en el cas de *Minecraft* (Mojang, 2009), *Unepic* (Téllez de Meneses, 2014) o *Rust* (2018), entre d'altres. Acostumen a organitzar-se a través dels fòrums de pàgines especialitzades de videojocs o plataformes de proveïment participatiu, com CrowdIn, en les quals diferents persones fan propostes de traducció per a les cadenes de text del videojoc i la resta poden votar quina és la traducció que més els agrada. Aquests usuaris i usuàries solen tenir coneixements informàtics que els permeten fer pedaços (*patches*), és a dir, fitxers que contenen modificacions del codi del videojoc, per incloure-hi el català com a llengua de joc. La qualitat final, però, no acostuma a ser tan bona com la dels

productes traduïts professionalment, ja que s'hi solen trobar errades de tipus lingüístic o gramatical, la qual cosa és comprensible, atès que la majoria no són especialistes en llengua ni traducció. Tanmateix, l'existència d'aquestes traduccions sembla indicar que una part del públic català prefereix jugar en la seva llengua encara que la versió no sigui lingüísticament perfecta.

Pel que fa a la normalització del llenguatge dels videojocs en català, cal destacar la tasca feta pel TERMCAT, que l'any 2008 va publicar la primera versió del *Diccionari de terminologia dels videojocs*, que recull prop de tres-cents termes en català i el seu equivalent en castellà, francès, anglès i alemany. Es complementa amb un relat immersiu, on es difonen els termes més destacats, i amb el *Joc del Màrius Gros*, per conèixer la terminologia en català i els equivalents en anglès. La feina feta pel TERMCAT és molt valuosa tant per al desenvolupament dels videojocs autòctons com per a la traducció de videojocs, de manera oficial o altruista, ja que contribueix a millorar la qualitat lingüística de les versions traduïdes.

En conclusió, la presència del català en l'àmbit dels videojocs encara és insignificant, malgrat que Catalunya és el motor de l'Estat espanyol pel que fa al desenvolupament de videojocs i també és on es facturen la meitat dels ingressos. Malgrat això, qui vulgui jugar als videojocs sovint ho ha de fer en altres llengües i, en cas de voler jugar en català a jocs comercials populars, són els mateixos jugadors i jugadores qui s'han d'arromangar i fer la feina. Per tal de normalitzar la situació lingüística en aquest àmbit, caldria la implicació de tots els estaments. D'una banda, les empreses locals que desenvolupen videojocs haurien d'assegurar que el 100 % de les seves creacions estiguin disponibles en català. D'altra banda, convindria que l'Administració estudiés la possibilitat d'oferir subvencions a les empreses internacionals de videojocs perquè tradueixin professionalment els seus productes al català. També es podria valorar la introducció d'una quota mínima de videojocs en català, com s'ha fet amb el cinema. A més, caldria cridar l'atenció sobre la situació actual i denunciar-la als mitjans de comunicació i les xarxes socials, per tal de fomentar el debat i conscienciar els consumidors i les consumidoras de la importància de poder gaudir dels videojocs en català. Només si unim els nostres esforços podrem avançar cap a la normalització lingüística i gaudir dels videojocs en llengua catalana. ✿

Bibliografia

- GENERALITAT DE CATALUNYA. INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS (2018). *Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc 2018* [en línia]. <https://issuu.com/icec_generalitat/docs/llibre_blanco_dels_videojocs> [Consulta: 3 juny de 2020].
- MANGIRON, Carme (2016). «L'ús del català en l'àmbit dels videojocs». *Treballs de Sociolingüística Catalana*, núm. 26, p. 13-26.
- NERÍN, Gustau (2016). «Els videojocs, sense català». *El Nacional* (6 març) [en línia]. <https://www.elnacional.cat/ca/cultura/catala-videojocs-plataforma-llengua_100088_102.html> [Consulta: 3 juny de 2020].
- PLATAFORMA PER LA LLENGUA (2015). *Situació dels videojocs i jocs d'ordinador en català en el mercat* [en línia]. <https://www.plataforma-llengua.cat/media/upload/pdf/el-catala-als-videojocs_1456489127.pdf> [Consulta: 3 juny de 2020].
- TAKAHASHI, Dean (2020). «SuperData: Games hit \$120.1 billion in 2019, with Fortnite topping \$1.8 billion». *Venture Beat* [en línia]. <<https://venturebeat.com/2020/01/02/superdata-games-hit-120-1-billion-in-2019-with-fortnite-topping-1-8-billion/>> [Consulta: 3 juny de 2020].