

Neutralidad de género en localización de videojuegos

Carla Di Biase ⁽¹⁾, Tamara Morales ⁽²⁾,
Carolina Panero ⁽³⁾ y Yesica Terceros ⁽⁴⁾

Resumen: En la localización de videojuegos se lucha contra varios desafíos, como en todas las aristas de la traducción. La falta de neutralidad para dirigirse al público *gamer* es una, y una muy grave. Las frases “¿Estás listo?”, “¿Estás seguro?”, “El jugador...” excluyen a un gran porcentaje de quienes juegan a los videojuegos. Según un informe reciente de ISFE (2020), se trata de casi un cincuenta por ciento de *gamers* integrados por mujeres y disidencias en el mercado europeo. Este informe, respaldado por análisis numéricos previos de especialistas y asociaciones, intenta demostrar la necesidad real de generar estrategias prácticas para afrontar y superar esta problemática.

Palabras clave: neutralidad - localización - traducción - gamers - masculino por defecto - lenguaje no binario indirecto - LNI.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 113-114]

⁽¹⁾ Traductora Pública en Lengua Inglesa y estudiante avanzada de Lic. en Psicología (UNLP), con formación en Géneros y Diversidades (CINIG-UNLP). Especializanda en Traducción Técnico-científica (UNC) y en Comunicación Social, Periodismo y Género (FPyCS-UNLP), integra el colectivo *Women in Games Argentina* desde 2020.

⁽²⁾ Filóloga inglesa y máster en traducción creativa y humanística por la Universitat de València, localizadora de videojuegos por el ISTRAD.

⁽³⁾ Traductora nacional pública de inglés, especializada en localización de videojuegos y subtitulado, con más de 10 años de experiencia. Cofundadora de *Gameloc Gathering* e integrante de *Women in Games Argentina*. Escritora de terror, fantasía, ciencia ficción y cómics. Cofundadora de Cuervolobo Editorial.

⁽⁴⁾ Traductora pública, literaria y técnica-científica de idioma inglés (Universidad de Belgrano), evaluadora CELU y CertEA, especializanda en la enseñanza del español como lengua extranjera (FaHCE-UNLP), en Edición (FPyCS-UNLP), y diplomanda en traducción de textos audiovisuales (ENS Sofia Spangenberg), en el marco de su trabajo final, trabaja sobre la terminología nórdica antigua en la localización de videojuegos y el doblaje.

Introducción

En la localización¹ de videojuegos existen muchas problemáticas. Una de ellas es el uso predominante de términos en género masculino para referirse a la audiencia. Por ejemplo, “el jugador”, “¿Estás seguro?”, “bienvenido”, etc. abundan en los textos dentro y fuera del juego. Esto excluye a muchas otras personas (mujeres y disidencias) que forman parte del público que juega.

En el idioma inglés esto no sucede porque los sustantivos y adjetivos no llevan marca de género. Sin embargo, esta problemática sí se presenta en nuestro idioma. Para poder brindar una solución se pretende crear un glosario con terminología neutral, herramienta que será de vital importancia para la localización de textos.

Pero primero se debe profundizar y cuestionar cómo se llega a esto y por qué se prefiere utilizar el género masculino en vez de una opción más neutral.

Estado de la cuestión

Estadísticas acerca de representatividad y visibilidad del colectivo LGTBIQ+

Gardner y Tanenbaum (2018), investigadores del Departamento de Informática de la Universidad de California, indican que existen pocos datos confiables disponibles que nos informen acerca de la representación en videojuegos. En este caso, entienden “representación” en un sentido amplio e interseccional entre las categorías de etnia, géneros y edad de quienes juegan. Decidieron realizar un censo de personajes jugables en una muestra extensa de videojuegos contemporáneos, más de 1500 juegos disponibles en la Librería de Steam “*Transformative Play Lab*” que incluye desde juegos *indies* hasta títulos AAA.

Se centraron específicamente en los personajes principales por jugadores y jugadoras dentro del juego, es decir, en los *Player Characters* (PC) en vez de los *Non-Player Characters* (NPCs). Su objetivo fue demostrar algunas de las inequidades raciales y de género que se pueden encontrar en los terrenos representacionales (*representational landscapes*) de los personajes jugables en videojuegos.

Como indica Shaw, la representación ‘es importante porque es un reconocimiento externo de la existencia propia’ y ‘la gente quiere verse a sí misma en textos digitales porque quieren que la gente como ellos sea visible’ (35). Nuestros resultados comienzan a construir un terreno que posibilita el debate sobre temas de representación, identificación, afecto, experiencia individual y la sistematización de la marginalización de ciertas representaciones o identidades² (Gardner y Tanenbaum, 2018, p. 2).

A pesar de que consideramos que las categorías de “género aparente” propuestas por los investigadores (masculino, femenino e indeterminada) son preliminares y recaen en un

cierto binarismo, podemos rescatar sus resultados generales: encontraron que el 87,84 % de los personajes jugables en juegos AAA son de género masculino, un 12,16 % son de género femenino, sin datos para la categoría “indeterminada”. Por otro lado, en los juegos *indies* analizados hay una representación de 56,58 % personajes jugables de género masculino, 14,47 % de género femenino y 28,95 % en la categoría “indeterminada”.

Ante la insuficiencia de las categorías y clasificaciones cuantitativas, rescatamos la intención de los autores de describir los personajes en términos de “performatividad representacional de los jugadores”, (Gardner y Tanenbaum, 2018, p. 7) “interpretaciones colectivas y probabilísticas” (p. 11) y “posibilidades de representación” (p. 10).

Para seguir describiendo la composición de la audiencia que disfruta de los videojuegos podemos mencionar otras estadísticas que ayudan a fundamentar nuestra decisión de crear un glosario neutro y explicar los motivos para utilizar el uso del masculino genérico por defecto resulta excluyente. Según los estudios demográficos recopilados por Ukie (2020), una organización sin fines de lucro que intenta ayudar a las pequeñas y medianas industrias en el mundo de los videojuegos, en Europa “hay un 45 % de *gamers* mujeres, 86 % de las mujeres disfrutan de juegos en modo solitario, 23 % de los modos multijugadores en línea y 16 % de los modos sin conexión”. Hasta Activision Blizzard realizó un estudio en el cual hablan sobre las “madres *gamers*”. De los datos recogidos, “71 % de las madres (mujeres entre los 25 y 54 años) disfrutan de los videojuegos en cualquier dispositivo (consola, dispositivo móvil, PC); aunque el 48 % no se consideran a sí mismas dentro de la categoría *gamer*” (Ukie, 2020, párr. 4).

James Powell, en su análisis *Global Gaming Trends* para *Kantar Consulting* (2020), menciona que a pesar de las mínimas diferencias que pueden existir entre las diferentes regiones del mundo, el perfil de *gamer* clásico (estereotipado como el de un “adolescente masculino encerrado en su cuarto, pegado a su consola o PC hasta el amanecer”.

Este estereotipo demográfico está lejos de la realidad. Mientras que se lo suele considerar en género masculino, no es tan así, ya que las mujeres *gamers* representan el 44 % de la audiencia. En cuanto a las edades, quienes están entre los 16 y 24 años solo componen un cuarto del total, por lo cual hay un gran grupo de *gamers* que tiene entre 35 y 44 años³.

Estos números muestran una falta de representatividad en personajes jugables de mujeres, personas no binarias y LGTBIQ+, porque lo que no se nombra no existe. Esto, trasladado al género, implica que no tener una representación simbólica en la lengua contribuye a su invisibilización. Y esta tendencia marcada a invisibilizar estas identidades se lleva a cabo desde el momento mismo de la creación de personajes, diálogos y situaciones dentro de los videojuegos actuales.

Otros glosarios que sirvieron de inspiración

La idea surge debido a una necesidad de tener los recursos necesarios, las herramientas para enfrentar los desafíos impuestos en el día a día de colegas que se desempeñan en el

área de localización de videojuegos. Su tarea no solo conlleva traducir un texto de inglés a español, sino adaptarlo en inglés a un *locale* específico, es decir, a un tipo de español en particular teniendo en cuenta los aspectos culturales y sociales que lo conforman. Por consiguiente, hay que tener muchas cosas en cuenta a la hora de realizar este trabajo.

El primer ejemplo que se consideró al crear el glosario neutro fue la contribución que se proporcionó al primer glosario colaborativo de colegas de videojuegos (VV. AA., 2020). Al igual que el que se propone, este primer glosario surgió de la necesidad de tener un buscador de términos propio. En la profesión siempre se requiere del uso de diccionarios, páginas especializadas, glosarios y otros instrumentos para poder consultar y corroborar las opciones lingüísticas a utilizar. En el área de videojuegos no existía ningún glosario oficial para el español de América Latina, aunque sí se encontraban listas de términos para el español de España, como es el caso de la página web *Gamerdic.es*. Por ende, con un grupo de colegas se decidió confeccionar dicho glosario y, luego, ofrecerlo al público. El mismo se puede consultar de manera libre y gratuita a través del enlace mencionado en las referencias. El segundo ejemplo lo brindó la misma problemática. No solo no había lugar al cual recurrir para saber si un término era correcto, o cómo resultaba mejor traducirlo, sino que no había ningún texto o material de consulta que brindara opciones neutras. Si bien existen manuales con terminología inclusiva, no se había establecido ninguno para nuestra área de especialización, en la que el masculino por defecto suele ser la norma.

El impulso de crear estos glosarios colaborativos evoca las palabras del director y activista web Brett Gaylor (2008) en su documental *RIP! A Remix Manifesto*: “Este ya no es un mundo de consumidores pasivos. Esa era termino. Este mundo está formado por colaboradores. Podemos crear y compartir. Podemos cambiar las leyes. Podemos actuar⁴⁷” (Aung-Thwin, Baulu & Ying Gee Wong, 2008, 01:20:30).

Castells (2000) y Jenkins (2008) hablan de una estructura social en red que está atravesada por prácticas participativas. El concepto de *prosumer* o prosumidor, acuñado por Toffler (1980), define en nuestro caso a profesionales de la lengua como actuantes en la creación y desarrollo de estos glosarios.

Si bien las colaboraciones en la comunidad de los videojuegos siempre se asocian a *amateurs*, el de este glosario este es un caso de colaboración entre profesionales. Como primer paso está el sustrato de trabajos colaborativos *amateurs* y también de traducciones disponibles en portales oficiales. Ante esta variedad de fuentes, válidas cada una en su contexto, el criterio de discernir, si la terminología es pertinente o no al glosario recae luego en debates en nuestros foros de comunicación y con fundamentaciones en la norma y el uso del lenguaje.

Lenguaje y contenido sexista en la web

El estudio sobre lenguaje y contenido no sexista desarrollado por el proyecto “Web con género” (2008) plantea las características del texto web como no lineal, de lectura próxima al escaneado y la relevancia de la función apelativa, entre otros.

Al usar la frase “¿Estás listo?” se provoca una reacción en la persona destinataria porque estamos usando la función apelativa o conativa, que es la función del lenguaje que tiene

como finalidad influir en la conducta del receptor (Real Academia Española, s.f., definición 10), también llamada perlocutiva, un acto de habla que está considerado en función de la reacción que produce en el receptor en unas determinadas circunstancias (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Se debe prestar atención al uso de lenguaje textual general, al lenguaje textual específico (campo semántico específico de la temática), las fórmulas de bienvenida, de contacto con responsables del juego (aquí la neutralidad debería estar presente a ambos lados del canal de comunicación), y de acceso a un área personal.

Una ventaja del uso de no binario con morfemas {-e} o con fórmulas sin marca de género es que pueden ser leídos sin problemas por lectores de pantalla para personas con discapacidad visual. El uso de morfemas {-x} o el símbolo arroba {@} suele presentar problemas. Las posibles soluciones con desdoblamiento (incluido el uso de arroba) solo contemplan dos géneros y excluyen a las personas no binarias.

Como profesionales de la lengua, debemos estar atentos a quiénes nos dirigimos y de quiénes hablamos en los textos que traducimos, tal como explica Ártemis López: “Se necesita la misma flexibilidad para usar lenguaje no binario con una persona no binaria que para mantener el género gramatical de una persona binaria” (2019, p. 143).

Pero en el día a día de la localización de videojuegos, muchas veces no se cuenta con el contexto ni la información necesarios sobre los personajes a tiempo, por eso la utilidad de la estrategia de la neutralidad de género o LNI (lenguaje no binario indirecto) “consiste en modificar la frase para evitar todas las manifestaciones de género, ya sea eligiendo palabras neutras o cambiando la categoría gramatical” y “usar palabras epicenas o invariables” (López, 2019), que requieren de cuidado en el uso de artículos y adjetivos.

Todos los productos tecnológicos o que tienen que ver con los roles establecidos socialmente como masculinos se dirigen a su público como “ellos”. Aunque Microsoft hace poco cambió el “Bienvenido” por “Te damos la bienvenida”, la mayoría de páginas web utilizan como norma el masculino singular, el cual no es inclusivo puesto que no es plural. Los videojuegos no son una excepción y, por norma y costumbre, los textos solo reflejan a una parte de la población, ignorando y dejando de lado a la otra parte, diversa y también jugadora.

Judit Tur, en el capítulo de “Masculino por defecto” del libro *¡Protesto!* (2018), dice lo siguiente:

Una de las formas de provocar la sensación de que hay menos mujeres es ignorarlas. Si nuestro objetivo es lograr que haya más jugadoras, y que las que hay se sientan integradas y bienvenidas, dirigirse a ellas es un buen primer paso (2018, p. 229).

Desde los diálogos y la creación de los personaje femeninos no jugables, hasta las palabras sin marca de género en el original (*winner*) que se añade al traducirlo como “ganador” en un juego, como es el caso del videojuego *Fall Guys* (2020), cuyos personajes no dejan entrever ningún sexo, esta invisibilización de la mujer y personas no binarias dificulta eliminar el machismo en los juegos competitivos y cooperativos, donde las mujeres deciden jugar con un apodo que no es femenino, o que habiliten el micrófono para que las reco-

nozcan por su tono de voz. Ocurre que si las mujeres o adolescentes que juegan habilitan el micrófono, su audiencia escucha que se trata de mujeres jugando, su identidad se hace visible y en ese momento suelen comenzar a discriminarlas, hostigarlas, atacar su autoestima o burlarlas. Esta actitud tiene un momento de inicio y continuará mientras sean identificables y visibles. Una situación similar les ocurre a las identidades diversas o no binarias y a cualquier *gamer* cuya voz no coincida con los parámetros heteropatriarcales o cis.

La invisibilización por parte de quién traduce o por parte de la desarrolladora también tiene un impacto en los roles que supuestamente debe elegir una mujer, como sucede en los MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games), donde se cree que deben optar por personajes de ayuda y no de acción. Esto fue recopilado en una campaña impulsada por un grupo de profesionales de *e-sports*, Movistar Riders, en 2019 y en el que *streamers* masculinos adoptaron un rol femenino para saber a qué se enfrentan las *gamers* mujeres.

Resulta necesario reducir la brecha de género digital, gracias al lenguaje en la cultura de masas, especialmente en el videojuego Eso permitía que las mujeres se sientan bienvenidas en un espacio que les sigue siendo hostil.

¿Cuántas veces los videojuegos nos reciben con un “bienvenido”? Bienvenido al juego, a la partida, a esta aventura... En inglés, la palabra en cuestión no tiene marca de género [...] así que el masculino por defecto [...] aparece al trasladar el texto al español (Tur, 2018, p. 230).

Si bien nuestra labor es la de trasladar el texto de origen a nuestro idioma de la forma más neutra y natural posible, ¿por qué se recurre al masculino por defecto? Muchas veces tiene que ver con la limitación de caracteres que se fija para que el texto quepa en las cajas de los menús con las diferentes opciones que puede modificar la audiencia (hablando de los dispositivos móviles), ya sea para cambiar la configuración del sonido, brillo, etc. como para acceder a cambios de personaje, armas, etc. De no existir, conviene traducir de la manera más inclusiva y natural posible. “Natural” no equivale a masculino; muchas veces, dirigirse con “tú” o “usted” es suficiente para evitar el uso del masculino genérico, que ya no representa a toda una sociedad que se identifica y se refiere a sí misma en muchas otras formas. Existe otro colectivo invisibilizado, no solo en su representación de personajes, sino también en el lenguaje. Se trata de las personas no binarias, aún más excluidas que las mujeres. Por ejemplo, cuando se eliminó la opción *They* en español del juego Steven Universe, reconocido por su nivel de inclusión.

El lenguaje no binario existe y es un campo especializado en constante expansión. Debemos aprender a reconocerlo y a usarlo de modo de respetar el derecho a la identidad de este colectivo. El deber de traductores, intérpretes y lingüistas es poder reconocer las realidades que los mensajes intentan transmitir y transponerlas con la mayor fidelidad y claridad posibles.

Tú, yo, elle y el lenguaje no binario

En continuo desarrollo, el lenguaje no binario se encuentra en un estado intermedio entre el uso y la norma. Por ejemplo, encontramos que en octubre de 2020 la Real Academia Española creó una nueva sección en su web llamada Observatorio de Palabras, un espacio donde incluye aquellos vocablos que se encuentran en una especie de situación en tránsito entre la frecuencia del uso y de su inclusión en el diccionario. Dentro de los términos seleccionados estuvo el pronombre no binario “elle”, definido como “pronombre de uso no generalizado creado para aludir a quienes puedan no sentirse identificados con ninguno los dos géneros tradicionalmente existentes” (Télam, 2020).

Sin embargo, semanas después del lanzamiento de la plataforma, la RAE decidió quitar el pronombre del listado por el momento y, tal como recupera la agencia de noticias Télam (2020), “esperar a que se difunda ampliamente el funcionamiento y cometido de esta sección” para volver a considerarlo.

Marco teórico

Con “lenguaje con neutralidad de género” nos referimos a un uso lingüístico no binario, no sexista y que prescinda del masculino genérico o “por defecto”, pero utilizando términos ya establecidos y “aceptados” por entidades lingüísticas como la Real Academia Española. Por ejemplo, en vez de utilizar la palabra “empleado” o “empleada”, se opta por una versión neutra y sin marca de género como “personal”.

En cambio, el lenguaje no binario o inclusivo tiene varias definiciones. Una de ellas, recuperada de PLECA (Profesionales de la Lengua Española Correcta de la Argentina) donde Erika Consenza (2020) lo define como:

El lenguaje no binario (denominación que muchas personas prefieren a la más conocida de “lenguaje inclusivo”) es una de estas estrategias para un uso no sexista de la lengua. Su intención no es solo cuestionar el masculino genérico (para eso tal vez bastaría con los otros recursos), sino también tratar de resolver una necesidad que surge entre algunos grupos de identidades de género disidentes (personas no binarias, de género fluido, etcétera) (Consenza, 2020, párr. 3).

Este trabajo propone una solución para colegas de la traducción, en especial del área de la localización de los videojuegos, útil y precisa para dirigirse y tener en cuenta a una audiencia que no se compone solo de personas del género masculino.

Por el momento, la RAE rechaza el lenguaje inclusivo. Según un artículo digital en la página *Muy Interesante* de México, y a consecuencia de los pedidos de la vicepresidenta del Gobierno de España, Carmen Calvo, en los que pidió ajustar la gramática de la Constitución con criterios de un lenguaje más inclusivo y con una mayor visibilidad de la mujer, solicitó “un estudio de la RAE sobre el buen uso del lenguaje inclusivo en nuestra Carta Magna (de España)” (Islas, 2020, párr. 3). El director de la Academia, Santiago Muñoz Machado,

declaró lo siguiente: “Incorporar esas formas –de desdoblamiento de las palabras– en la Constitución no es una decisión que corresponda a la Academia”, sino “a los políticos, quienes son los que hacen las normas” (Islas, 2020, párr. 5). La Academia estudió el caso y emitió un documento llamado *Informe de la Real Academia Española sobre el lenguaje inclusivo y cuestiones conexas*, en el que especificó que:

Entre las tareas de la Academia está recomendar y desestimar opciones existentes en virtud de su prestigio o su desprestigio entre los habitantes escolarizados. No la de impulsar, dirigir o frenar cambios lingüísticos de cualquier naturaleza. Es oportuno recordar que los cambios gramaticales o léxicos que han triunfado en la historia de nuestra lengua no han sido dirigidos desde instancias superiores, sino que han surgido espontáneamente entre los hablantes (Real Academia Española, 2020, p. 5).

La RAE también ha definido el lenguaje inclusivo como:

(...) aquel en el que las referencias expresas a las mujeres se llevan a cabo únicamente a través de palabras de género femenino, como sucede en los grupos nominales coordinados con sustantivos de uno y otro género. Desde este punto de vista, sería inclusiva la expresión los españoles y las españolas, y no lo sería, en cambio, la expresión los españoles, aun cuando el contexto dejara suficientemente claro que abarca también la referencia a las mujeres españolas (Islas, 2020).

Sin embargo, el cambio de lenguaje podría llegar a la Academia, si se toma en cuenta el comentario de uno de sus miembros publicado en una nota del diario digital *Infobae*:

“Creo que es conveniente tomar lo que sucede con el lenguaje como síntoma de una demanda que excede a la lengua”, dice el ensayista, poeta, traductor, filósofo y miembro correspondiente de la Real Academia Española, Santiago Kovadloff, y completa: “La cuestión central es la demanda que se lleva adelante mediante estas propuestas experimentales. Esa demanda no es otra que la de ser considerados como iguales, la de ser estimados como pares por parte de quienes se sienten excluidos” (como se citó en Benegas, 2018, párr. 5).

Según el análisis realizado en la nota, Kovadloff estima que recurrir a términos de género masculino para los grupos mixtos (que incluyen tanto varones como mujeres) está directamente relacionado con el hecho de que

Durante años, muchos de los ámbitos profesionales o relacionados con la vida pública eran casi exclusivamente de ese género. Modificada esa realidad y sumergidos en un contexto en el que las mujeres habitan la mayoría de los ámbitos, el cuestionamiento de la regla le parece válido y razonable, independientemente de sus posibilidades de éxito (Benegas, 2018, párr. 6).

Pragmática y funcionalismo

Desde el área lingüística, el campo de la Pragmática y el Modelo de las funciones del lenguaje proveen un andamiaje que permite enmarcar el *lenguaje con neutralidad de género* más allá del estructuralismo clásico. Por estructuralismo clásico nos referimos a la corriente teórica surgida a comienzos del siglo XX en el campo de la antropología (Lévi Strauss) y la lingüística (Saussure) que buscó estudiar las estructuras profundas del pensamiento y del lenguaje. La teoría estructural en lingüística tiene como objeto el estudio de los enunciados producidos. Dubois indica que:

El estructuralismo es al mismo tiempo, una teoría del texto, al que se considera como un objeto cerrado, consumado, y un método de análisis ‘formal’, que debe informar explícitamente acerca de la estructura expresiva (forma de la expresión del significante) y de la estructura semántica (forma del contenido del significado de un enunciado) (Dubois, 1969, p. 36).

En el presente artículo se optó por un enfoque pragmático porque se reconoce que el lenguaje siempre ocurre en un contexto, es abierto y está situado. Ocurre en la interacción entre hablantes o bien, si se da por escrito, en medios materiales. En ambos casos, siempre tiene una audiencia esperada. Según Yule (1993), la pragmática trata con cuatro áreas: una analiza el significado comunicado por un hablante (o escritor) e interpretado por un oyente (o lector), otra estudia el significado contextual, una tercera analiza la producción de inferencias, interpretaciones y la intención comunicativa –cómo se comunica más de lo que se dice– y finalmente, una que estudia la expresión de distancia relativa entre hablantes y oyentes, o bien entre lo dicho y lo no dicho.

Entendemos la Pragmática como un campo transdisciplinario dentro de las humanidades, un espacio ubicado más allá de la estructura y de la semántica, “que interactúa con una variedad de disciplinas en las Ciencias Humanas, con las cuales comparte un interés fundamental en la acción social” (Senft, 2014, p. 3). Como explica Senft, la Pragmática estudia la manera en la que los hablantes utilizan el lenguaje en distintas situaciones y contextos (culturales, sociales, políticos, entre otros), analiza lo que hacen cuando hablan y porqué lo hacen. En este sentido, las comunidades de videojuegos y el contexto de videojuegos *online* constituyen nuestra situación de estudio general, con un foco puesto en las interacciones y acciones comunicativas entre y sobre identidades femeninas, no binarias y LGTBIQ+.

Además, consideramos de utilidad para el presente artículo la teoría de las funciones del lenguaje de Jakobson (1985), que postula al lenguaje como un “acto de comunicación verbal”, un “hecho discursivo” organizado según seis factores o elementos (contexto, destinador, mensaje, destinatario, contacto y código) y seis funciones del lenguaje. La mirada funcional propuesta por Jakobson permite entender el lenguaje ya no con la única finalidad de transmitir un mensaje perfectamente decodificable por un emisor, como formulaban los modelos comunicativos de la teoría de la información. Si el lenguaje es un acto de comunicación que produce efectos, resulta indispensable reconocer dentro de las audiencias esperadas a las identidades *gamers* no hegemónicas y dentro de los efectos, los de

la exclusión y el borramiento. Comprender el lenguaje como hecho discursivo y como un espacio que aloja las distintas funciones en simultáneo fue uno de los andamiajes teóricos que posibilitó determinar la función preponderante en cada instancia comunicativa del glosario neutro, reconocer los efectos excluyentes y violentos hacia el conjunto de *gamers* LGTBIQ+ y no binario y seleccionar la estrategia de traducción adecuada para una comunicación con neutralidad de género.

El trabajo se centra en el uso de un lenguaje en el ámbito de los videojuegos que sea consciente de la función expresiva y de la función conativa para lograr una comunicación no violenta (ya sea explícita o implícitamente):

La llamada función emotiva o ‘expresiva’, centrada en el destinador, apunta a una expresión directa de la actitud del hablante ante aquello de lo que está hablando. Tiende a producir una impresión de una cierta emoción, sea verdadera o fingida (...). La orientación hacia el destinatario, la función conativa, halla su más pura expresión gramatical en el vocativo y el imperativo, que tanto sintácticamente como morfológicamente, y a menudo incluso fonéticamente, se apartan de las demás categorías nominales y verbales (Jakobson, 1984, p. 353, 355).

Los peligros del sexismo inferencial en el mundo de los videojuegos

En su libro *Gaming Sexism, Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, Amanda Cote (2020) recupera la noción de Stuart Hall de “racismo inferencial” y propone el concepto de “sexismo inferencial” para describir aquellos eventos, políticas o argumentos que se basan en “suposiciones indiscutidas y naturalizadas con una apoyatura subyacente sexista” (Cote 2020, p. 59). Cote menciona que estos incidentes funcionan de manera más sutil, son aún más peligrosos que el sexismo visible y tienen, además, un papel preponderante en las experiencias de mujeres *gamers*.

Dentro de los patrones del sexismo inferencial, Cote incluye las acciones paternalistas de control sobre la experiencia de juego de jugadoras mujeres por parte de jugadores varones bajo el disfraz de la “ayuda”, así como las formas en las que se trata a las mujeres desde el punto de vista empresarial y de generación de contenidos *gamers*, que las reduce a un “género” o “gueto” en vez de reconocerlas como una audiencia legítima.

Estas acciones naturalizan la ecuación tecnología = masculinidad, que excluye a las identidades femeninas e incrementa la brecha entre la autopercepción de la jugadora y la percepción que los otros tienen de ella. Esta exclusión no solo afecta a las mujeres, sino también a las subjetividades no binarias y LGTBIQ+:

Esto indica que, incluso cuando se reconoce la misoginia visible y se buscan herramientas potenciales para abordarla, existe un gran número de fuerzas muy sutiles que están trabajando con el fin de mantener un núcleo duro de exclusión. La naturaleza menos obvia del sexismo inferencial vuelve potencialmente más difícil combatirlo, dado que sus supuestos tienen la apariencia de verdad o al menos, de no ser perjudiciales⁵ (Cote, 2020, p. 60).

En este mismo sentido, Ana María Fernández (2014) expone las consecuencias del “sistema binario jerarquizante”, la Episteme de lo Mismo. Este sistema se basa en un conjunto de “ecuaciones diferenciales” esencialistas y binarias que igualan a los varones con las representaciones sociales de “cultura”, “mediación”, “abstracción” y “público” y relegan a lo femenino a un lugar negativo, ahistórico, una identidad “excluida del campo de la visibilidad” (2014, p. 47). En esta antinomia, la categoría *mujer* es borrada y/o lleva la carga de una “falta” (2014, p. 40).

Con respecto a nuestro objeto, sobre la mujer y las *gamers* recayó históricamente la presunción de una presunta incapacidad para las matemáticas (necesarias para desempeñarse como *coach* de *e-sports*) y una supuesta falta de conocimiento para jugar “sin ayuda” o con la misma agentividad y confianza que los varones.

La tecnología y el entorno de los videojuegos constituyen un eslabón más de esta cadena de igualdades binaristas, sexistas y esencialistas que niega lo femenino y las diferencias identitarias. El sexismo inferencial, indica Cote, puede actuar también como una fuerza social que desgasta a las comunidades de chicas y mujeres *gamers* y, en consecuencia, funcionar como barrera para el disfrute y el esparcimiento:

El sexismo inferencial de la sorpresa. Hay otras fuerzas de sexismo inferencial que son de naturaleza social. Como mencioné anteriormente, las personas entrevistadas narran experiencias de acoso en detalle, especialmente en espacios de juego *online*, y lo describen como una fuerza de sexismo visible que deben superar para poder disfrutar de los juegos. Sin embargo, sus relatos demuestran que el acoso hacia un género determinado y la negatividad en entornos *online* son solo algunas de las potenciales barreras a las que se deben enfrentar para lograr ser reconocidas como miembros clave de las comunidades de *gamers*. Las mujeres *gamers* también deben luchar contra la constante sorpresa que genera su presencia y contra los estereotipos arraigados acerca de las ‘chicas *gamers*’ para poder continuar jugando⁶ (Cote, 2020, p. 64).

Entonces, existe una necesidad de espacios de contención, encuentro y representación. Es el caso de Women in Games Argentina, agrupación que nuclea mujeres de todas las áreas de los videojuegos y que intenta impulsar y visibilizar la presencia femenina en esta industria. En una entrevista, Valeria Colombo, que pertenece a la Comisión Directiva, menciona que los videojuegos pertenecen a “una industria que, a nivel mundial, este año ha recibido centenares de denuncias de acoso y discriminación” (Ministerio de Cultura Argentina, 2020, párr. 9).

Hay que detenerse en este punto. Si se hace referencia al lenguaje neutral y narrativas con personajes no binarios, se necesita ir más allá de las identidades femeninas para dar cuenta del gran abanico de subjetividades e identidades también invisibilizadas en las comunidades *gamers*. Parafraseando a Ana María Fernández (2014): todes tenemos en común las cicatrices de la discriminación, pero no todes tenemos las mismas marcas.

Se trata de identidades y personas trans, no binarias, *queer*, *gays*, lesbianas, bisexuales y no heteronormativas que viven a diario situaciones de discriminación verbal, psicológica

y física en contextos de *gaming* y que, al igual que las identidades femeninas y mujeres, tienen derecho a disfrutar de una vida (*in-game* y *off-game*) sin violencias.

Para ello, se pretende elaborar un glosario que contribuya a la delimitación de un “campo de problemáticas” emergentes en la intersección entre los estudios de género(s) y diferencias, *gaming*, traducción y localización.

Creación del glosario con neutralidad de género

El glosario se creará con una estructura similar a la confeccionada por el grupo de colegas de la localización “Gameloc Gathering”, con algunas modificaciones.

Si bien hay juegos en los que se pueden emplear las estrategias de código para desdoblarse el texto (por ejemplo: [**f_maincharacter**]) y desdoblarse así los adjetivos en juegos que permiten la personalización del personaje, Ramón Méndez (2019) establece que “muchas veces no se pueden hacer esos duplicados de los textos y suele optarse por dejarlo todo en masculino, puesto que todavía perdura esa errónea concepción de que el grueso de los jugadores son hombres” (p. 79).

El idioma español tiene una riqueza de sinónimos y estructuras a las que podemos recurrir para que la traducción no tenga marcas de género y hacer de ello un texto rico e inclusivo para todas las audiencias. La creación y recopilación de las diferentes estrategias usadas cuando no están disponibles las opciones de código son necesarias y presentan una alternativa al masculino por defecto que se trata en este artículo:

Es ahí donde los profesionales de la localización podemos ir un poco más allá e intentar suavizar el efecto que pueda tener sobre los jugadores que el universo del juego no distinga entre un personaje masculino o femenino (Méndez, 2019, p. 79).

Los términos que se incluyen forman parte de debates en nuestra comunidad localizadora de videojuegos, formada por profesionales de la lengua. Se seleccionaron los términos que presentaban problemas al momento de buscar una alternativa con neutralidad de género, sobre todo por tratarse de palabras y frases de uso frecuente que se asocian al masculino por defecto. Por ejemplo, el término “*the player*” sin marca de género en el inglés original, se suele traducir como “el jugador”. Las opciones que se proponen para reemplazar esta traducción por una con neutralidad de género, son tres: 1) “quien juega”, 2) “la persona que juega” o 3) referirse a la audiencia de forma directa cuando se le indica realizar una acción (casos como “*the player needs to throw a dart...*”, podría traducirse en neutral como “tienes que lanzar un dardo...”).

Las opciones terminológicas surgen también de la aplicación de un conjunto de estrategias de traducción, definidas por Hurtado Albir como “procedimientos individuales, conscientes y no conscientes, verbales y no verbales, internos (cognitivos) y externos” (2001, p. 276) utilizados por el traductor en su toma de decisiones para solucionar dificultades en el proceso de traducción en función de los requerimientos de cada caso.

Entre las estrategias seleccionadas se incluyen la amplificación, o “la introducción de precisiones no formuladas en el texto original” (Hurtado Albir, 2001, p. 633) cuando la entra-

da en inglés es demasiado breve y requiere de una perífrasis explicativa; y distintas clases de modulación, entendida como el “cambio de punto de vista o categoría de pensamiento” (2001, p. 640). Las modulaciones más frecuentes en el glosario en su estado actual incluyen la transposición de estructuras gramaticales y la selección de hiperónimos neutrales, normalmente en conjunto con un procedimiento de sustitución.

En este sentido, las estrategias de traducción fueron aplicadas en el marco de la perspectiva funcionalista y comunicativa del lenguaje, al servicio de un lenguaje en uso con neutralidad de género y sensible al cambio social y cultural.

El glosario neutro es un trabajo aún en desarrollo. El glosario colaborativo confeccionado por colegas de Gameloc Gathering tardó aproximadamente un año en estar relativamente completo; se estima que el de las autoras del presente cuaderno insumirá una cantidad de tiempo similar o mayor, debido a la dificultad de la tarea. El objetivo es concluirlo y compartirlo con la comunidad de colegas de la traducción de todas las áreas interesadas para su uso, edición y guía, ya que el problema de la falta de neutralidad de género en el lenguaje es general.

A continuación se comparten algunos términos del glosario en desarrollo, con las estrategias de traducción utilizadas:

Tabla 1. Miniglosario neutro para localización de videojuegos

Entrada en inglés	Sugerencia en ES (LNI)	Estrategia
Welcome to...	Te damos la bienvenida a... Adelante, estás en... Adelante, llegaste a... Explora... Descubre... [LUGAR] te da la bienvenida.	Amplificación
You are muted!	¡Tienes el micrófono cerrado!	Sustantivación
You are ready for [X]	Ya puedes ir a [X]. / [X] te espera./Tienes lo necesario para [X].	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
You are the [X] master!	¡Dominas el [X]!	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
Are you ready?	¿Tienes todo listo?	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
Sage	Eminencia Gurú	Uso genérico y neutral del término

continúa >>

Rogue	Rebelde Granuja Canalla	Uso genérico y neutral del término
Expert	Eminencia Autoridad	Uso genérico y neutral del término
Amateur	Principiante	Uso genérico y neutral del término
Player	Quien juega Persona que juega	Se habla directamente a la audiencia.
Director	Dirección	Uso genérico y neutral del término
Programmer	Equipo de programación	Uso genérico y neutral del término
Project Manager	Gestión de proyectos Líder de proyectos Administración de proyectos	Uso genérico y neutral del término

Tabla con ejemplos del glosario de terminología neutra que se encuentra actualmente en desarrollo

Conclusión

Si bien la Real Academia Española aún no avala el uso del lenguaje inclusivo (“e”), nos pareció importante crear una herramienta para utilizar en el área de la localización de videojuegos que permita incluir a toda la audiencia que se sienta a disfrutar de un juego y no solo a los jugadores de género masculino.

El método que decidimos implementar tiene en consideración palabras que se destacan por no marcar el género. Es decir, palabras que engloben a la totalidad de las personas hispanohablantes sin discriminar a unas o a otras. Ese fue nuestro principal impulso para la creación de este glosario.

Otra de las conclusiones que deja la confección de este glosario es que también se debe trabajar a la par con profesionales desarrolladores, para crear una experiencia de usuario que englobe todas las realidades y se encamine hacia una más neutra. La industria carece de diferentes puntos de vista debido a que está predominantemente ocupada por varones en los puestos de diseño y de dirección. Una mayor inclusión en los equipos de desarrollo acabará reflejándose en una mayor inclusión en el producto, en la forma de tratar a los personajes y, por ende, a la hora de traducirlos.

Con el glosario buscamos priorizar un uso del lenguaje en el ámbito de los videojuegos que sea inclusivo y consciente de las funciones expresiva y apelativa: que tenga la suficiente flexibilidad como para adaptarse a la diversidad de identidades de género y subjetividades que conforman el universo de *gamers* en la actualidad.

Notas

1. La localización se define como la adaptación de un producto, en este caso de los videojuegos, a un idioma (llamado *locale*) específico, teniendo en cuenta cuestiones que van más allá de la traducción tradicional. Es decir, se debe adaptar respetando las características culturales, sociales, jurídicas, religiosas, etc.
2. “As Shaw puts it, representation is “important because it is an external acknowledgment of one’s existence” and “people want to see themselves in media texts because they want people like them to be seen” [35]. Our results begin to provide a landscape within which discussions of representation, identification, affect, individual experience, and even systematic marginalization of certain representations or identities can occur]”. Traducción de Carla Di Biase.
3. [the stereotypical go-to image of the hardcore gamer is a moody teenager in a darkened bedroom playing on their games console all hours of the day] [The demographic stereotype of the gamer is equally wide of the mark today. Whilst there is a bias towards men, it is not huge, with 44% of all gamers women. Those aged 16-24 represent less than a quarter of all gamers, with those aged 35-44 representing a similar proportion.] Traducción de Carolina Panero.
4. [This is not a world made up of passive consumers anymore. That era is over. This world is made up of collaborators. We can create and share. We can change laws. We can act.] Traducción de Yesica Terceros.
5. [This indicates how, even as overt misogyny garners attention and is potentially addressed, numerous more subtle forces are still at work to maintain core as exclusionary. Inferential sexism’s less obvious nature makes it potentially more difficult to combat as its assumptions appear to be true or at least not damaging] Traducción de Carla Di Biase.
6. [The Inferential Sexism of Surprise. Other inferentially sexist forces are social in nature. As mentioned earlier, interviewees recount extensive experiences with harassment, especially in online game spaces, and they describe this as an overtly sexist force they must overcome in order to enjoy games effectively. However, their accounts demonstrate that specific gender harassment and negativity online are only some of the many potential barriers they face to being key components of gaming communities. Female gamers also have to combat constant surprise at their presence and strong stereotypes about “girl gamers” in order to continue playing.] Traducción de Carla Di Biase.

Lista de referencias bibliográficas

- Aung-Thwin, M.; Baulu, K.; Ying Gee Wong, G. (productores) y Gaylor, B. (director). (2008). RiP! A Remix Manifesto. [Documental]. Canadá. *EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board*.
- Benegas, L. (2018). Lenguaje inclusivo: ¿un nuevo género o moda pasajera? *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/parati/news/2018/06/29/lenguaje-inclusivo-un-nuevo-genero-o-moda-pasajera/>

- Castells, M. (2000). *Internet y la Sociedad Red*. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya.
- Cote, A. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. Nueva York: NYU Press.
- Cosenza, E. (2020). El lenguaje inclusivo y la corrección: ¿Qué hacer como profesionales de la lengua?. *PLECA*. Recuperado de <https://www.pleca.org.ar/el-lenguaje-inclusivo-y-la-correccion-que-hacer-como-profesionales-de-la-lengua/>
- Fernández, A. M. (2014). *La mujer de la ilusión. Pactos y contratos entre hombres y mujeres*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, D. L. & Tanenbaum, J. G. (2018). Dynamic Demographics: Lessons from a Large-Scale Census of Performative Possibilities in Games, publicado en *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Montreal: Association for Computing Machinery.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- ISFE, Europe's video game industry. (2020). *2020 Key Facts, Trends & Data*. Recuperado de <https://www.isfe.eu/isfe-key-facts/>
- Islas, L. (2020). Lenguaje inclusivo: ¿qué es y por qué lo rechaza la RAE?. *Muy Interesante México*. Recuperado de <https://www.muyinteresante.com.mx/sociedad/lenguaje-inclusivo-que-es-y-por-que-lo-rechaza-la-rae/>
- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- López, Á. (Noviembre de 2019). Tú, yo, elle y el lenguaje no binario. *La Linterna del Traductor, la Revista Multilingüe de ASETRAD*, (19), pp. 142-150. Recuperado de http://www.lalinternadeltraductor.org/pdf/lalinterna_n19.pdf
- Méndez González, R. (2019). Complejidades de la localización de videojuegos: el problema del género de los personajes. *La Linterna del Traductor, la Revista Multilingüe de ASETRAD*, (18), pp. 76-81. Recuperado de http://www.lalinternadeltraductor.org/pdf/lalinterna_n18.pdf
- Ministerio de Cultura de Argentina. (2020). *Los videojuegos, cosa de mujeres* [Entrevista a Valeria Colombo]. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <https://www.cultura.gob.ar/videojuegos-valeria-colombo-9388/>
- Mouloud, N. y otros (1969). *Dialéctica y estructuralismo* (Acevedo, H., Trad.). Buenos Aires: Orbelus.
- Powell, J. (2020). Discover Global Game Trends (2020). *Kantar Consulting*. Recuperado de <https://www.kantarmedia.com/uk/thinking-resources/blog/discover-global-gaming-trends>
- Proyecto Web con género. (2008). *Recopilatorio de recursos Web sobre lenguaje no sexista*. Recuperado de <https://web.ua.es/es/unidad-igualdad/docencia-igualdad/biblioteca/ciencias-computacion/recopilatorio-de-recursos-web-sobre-lenguaje-no-sexista.html>
- Real Academia Española. (2020). *Informe de la Real Academia Española sobre el lenguaje inclusivo y cuestiones conexas*. [archivo PDF]. Recuperado de https://www.rae.es/sites/default/files/Informe_lenguaje_inclusivo.pdf
- Real Academia Española. (s.f.). *Función*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 23 de marzo de 2021, de <https://dle.rae.es/funci%C3%B3n?m=form>

- Real Academia Española. (s.f.). Perlocutivo. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 23 de marzo de 2021, de <https://dle.rae.es/perlocutivo>
- Senft, G. (2014). *Understanding Pragmatics*. New York: Routledge.
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola* (Martín, A., Trad.). Bogotá: Ediciones Nacionales. (Obra original publicada en 1980).
- TÉLAM (1ro. de noviembre de 2020). La RAE retira la entrada “elle” de su Observatorio para evitar “confusiones”. *TÉLAM*, Cultura. Recuperado de <https://www.telam.com.ar/notas/202011/530970-real-academia-espanola-retira-elle-de-su-observatorio-confusiones.html>
- Tur, J. y otros. “Masculino por defecto”, en ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género. *AnaitGames*, diciembre 2018, p. 223-244.
- Ukie, *Player Diversity & Demographics* (2020). Recuperado de: https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL
- Ukie, *UK games industry Census* (2020). [Archivo PDF] recuperado de: <https://ukie.org.uk/download/4gm3vwmart6z8473fa6vsz0hnk/0>
- VV. AA. (2020). *Video Games Localization Glossary-Spanish (Latam)*. *Glosario colaborativo de localización de videojuegos para América Latina*. Recuperado de bit.ly/110n-glo y de su anuncio oficial en la red social Twitter: <https://twitter.com/guidogameloc/status/1318178858701627396>
- Wonder Women in Tech y Movistar España. (2019). *Campaña #MyGameMyName*. Recuperado de: <http://www.mygamemyname.com/es>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. New York: Oxford University.

Abstract: In video game localization, we face several challenges, as it happens in all translation specializations. The lack of neutrality in Spanish to address the gamer audience is one of them, and a very serious one. The translated phrases for “Are you ready”, “Are you sure”, “The player”... exclude a large number of those who play video games. According to the most recent ISFE report (2020), almost fifty percent of gamers are women and other non binary groups in the European market. This report, supported by multiple statistics conducted by specialists and related organizations, tries to show the real need to create practical strategies to tackle and overcome this issue.

Keywords: neutrality - localization - translation - gamers - ¿male as norm? - indirect non binary language - INL.

Resumo: Na localização de videojogos, como em todas as áreas da tradução, existem muitos desafios. A falta de neutralidade ao se dirigir ao público *gamer* é um deles, e muito sério. Frases como “Você está pronto?”, “Você está certo?”, “O jogador...” excluem uma grande porcentagem das pessoas que jogam videogames. De acordo com um recente relatório da ISFE (2020), no mercado europeu de *gamers*, 50% é composto por mulheres e dissidências sexuais e de gênero. Este relatório, apoiado por análises numéricas anteriores

de especialistas e associações, busca demonstrar a real necessidade de gerar estratégias práticas para enfrentar e superar esse problema.

Palavras chave: neutralidade - localização - tradução - gamers - masculino por defeito - linguagem não binária indireta - LNI.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
