

Grau en Traducció i Interpretació de Llengües Aplicades

Universitat Oberta de Catalunya

El català dins el món dels videojocs i contingut adolescent: On érem, on som i on anem

Autor: Eduard Poch Fusté

Director: Ronald Joseph Puppo Bunds

Treball final de grau

Grau en Traducció, Interpretació i Llengües Aplicades

Universitat Oberta de Catalunya



Resum: Aquest treball té la intenció de descobrir quina és la situació actual del català en diferents espais que influeixen, sobretot, del dels adolescents. Per començar, la motivació d'aquest projecte prové de la meva passió vers els videojocs i la meva relació personal amb la comunitat de jugadors catalans en línia. Per tant, una gran part d'aquest treball està dedicada als videojocs. He fet un estudi de la localització dels videojocs i de les dificultats que es presenten a l'hora d'impulsar una traducció al català, tant si és oficial com de forma amateur. A més a més, trobareu una traducció al català del joc *Dark Souls* en l'apartat dels annexos. També he fet una anàlisi traductològica de la meva pròpia traducció, la qual reflecteix alguns dels obstacles que m'he trobat mentre la realitzava.

D'altra banda, he volgut incloure en aquest projecte altres sectors d'interès per als adolescents catalanoparlants. Els continguts audiovisuals afecten en gran volum a un públic jove i he cregut convenient investigar la situació del català en la televisió, tant en el passat com en el present. També, he dedicat un apartat a les plataformes en línia, les quals poden servir per empènyer i divulgar la llengua. El fet de posar en comú diversos àmbits que rodegen als joves dels països catalans m'ha ajudat a entendre millor la conjuntura actual del català.

Paraules clau: traducció, català, videojocs, xarxes socials, televisió, adolescents

Abstract: The goal of this project is to discover the current situation of the Catalan language in different spaces; the selected spaces have a great influence on adolescents. First of all, the motivation that moved me to write this study was my own passion for video games and my personal relation with the online Catalan gamer community. Consequently, a big part of this document is dedicated to video games. I have worked on a study of video games localization in Catalan. Also, I have included the difficulties that are usually found when a videogame is translated into Catalan. Moreover, I wanted to contribute to this community by translating the video game *Dark Souls*, which can be found in the annex. You will also discover in this project that I have made a translation-

related analysis of my own translation. This work shows some of the obstacles I confronted while working on it.

Furthermore, I included other fields of interest for Catalan adolescents. Audiovisual content has a big effect on young viewers, that is why I explored the situation of Catalan in television, now and in the past. Additionally, there is a part of my work focused on online platforms; platforms that can be useful to promote the Catalan language. I have a better understanding of the situation of the Catalan language thanks to having studied these three areas of interest for Catalan young people.

Key words: translation, videogames, social media, television, teenagers,

AGRAÏMENTS

Vull agrair a Gabriel Puig i en Francesc G Parisi, per acceptar a ser entrevistats de forma telemàtica. Les seves observacions m'han ajudat a entendre millor el món de les traduccions sense ànim de lucre. No hi ha dubte que la seva posada en escena dins el projecte C Trencada ha inspirat part de la meva recerca.

També agrair a en Joan Sanz, per ser la veu de Vegeta durant la meva infantesa i per contestar de forma elaborada a les meves preguntes. Ha sigut un plaer entrevistar-lo i poder donar un cop d'ull al món del doblatge en català dels anys noranta.

Finalment, no puc deixar de donar les gràcies al meu tutor, Ronald Joseph Puppo Bunds, per guiar-me en la direcció correcta i per estar sempre disponible per resoldre els meus dubtes.

ÍNDEX

| | |
|--|----|
| 1. Introducció | 1 |
| 1. 1. Objectius | 1 |
| 1. 2. Motivacions | 2 |
| 1. 3. Metodologia | 2 |
| 2. La localització dels videojocs en català | 4 |
| 2. 1. La traducció sense ànim de lucre | 5 |
| 2. 1. 1. La posada en marxa | 5 |
| 2. 1. 2. Les eines | 7 |
| 2. 1. 3 La recompensa | 8 |
| 2. 2. Què és “Projecte C Trencada” | 9 |
| 2. 2. 1. Anàlisi entrevista | 10 |
| 3. L'estat del català en contingut televisiu per a adolescents | 13 |
| 3. 1. Els magnífics anys 90 y la dècada dels 2000 | 14 |
| 3. 2. Un present desolador | 16 |
| 3. 3. Un futur ple de dubtes | 18 |
| 3. 4. Entenent el context del doblatge amb Joan Sanz | 21 |
| 3.4.1. Anàlisi de l'entrevista | 21 |
| 4. Plataformes per empènyer i divulgar el català | 25 |
| 4. 1. Xarxes socials | 25 |
| 4. 2. Twitch TV i Youtube Gaming | 27 |
| 5. Pràctica de traducció | 30 |
| 5. 1. Què és “Dark Souls” | 30 |
| 5. 2. La terminologia especialitzada basada en software | 30 |
| 5.3. Anàlisis traductològica | 32 |
| 6. Conclusions | 40 |
| 7. Bibliografia | 43 |

1. Introducció

1. 1. Objectius

Aquest treball té com a objectiu principal mostrar la relació entre el català i el món dels videojocs. Primer de tot s'ha de parlar sobre la feina ja feta i després prosseguir investigant per tenir una idea de tota la feina que encara queda per fer. Així, aquest treball intenta fer visible la presència i importància de la llengua dins de l'apassionant món dels videojocs.

Altrament, el treball conté un apartat altament important sobre la presència del català en contingut adolescent a la nostra televisió. Abans de començar la meva recerca sobre aquest apartat, ja era conscient que el contingut televisiu per adolescents va tenir una època gloriosa i que la situació actual és ben diferent de la del passat. En efecte, aquest treball vol entendre i fer visible el possible estancament o involució de la presència del català en la televisió juvenil.

Seguint la línia del contingut audiovisual, el projecte té un apartat en el qual he volgut indagar sobre les xarxes socials i la presència d'una comunitat catalana dins d'aquestes. Així descobrim possibles vies modernes i lligades a la tecnologia que poden fer possible una divulgació contemporània de la llengua catalana i la seva importància.

Aquest treball culmina amb l'explicació del procés i els passos que cal seguir per fer una traducció d'un videojoc al català, ja que trobareu un exemple pràctic de traducció d'un joc. El joc en qüestió s'anomena *Dark Souls*, trobareu la meva experiència del procés de traducció i els resultats al final d'aquest projecte.

1. 2. Motivacions

El que m'ha empès a triar aquest tema és, bàsicament, el meu dia a dia i la meua passió pels videojocs. Sóc una persona que pateix una malaltia muscular (atrofia muscular espinal), i, per tant, la meua mobilitat es redueix pràcticament a la mínima expressió. Els videojocs m'han donat l'oportunitat de trobar el meu espai d'oci personal, tant individual com col·lectiu. Personalment, crec que per mi, i per moltes altres persones, els videojocs poden convertir-se en un espai segur, és a dir, un espai de convivència i interacció cultural en el qual un pot trobar comprensió i suport, més enllà de ser un simple espai d'oci. Tot i això, com a catalanoparlant, aquest espai segur i familiar és molt més acollidor quan em puc rodejar de videojocs, continguts i una comunitat en català.

Al llarg de tants anys he sigut usuari de moltes plataformes virtuals de videojocs i he pogut comprovar de primera mà que el català és gairebé inexistent. Per tant, he decidit posar el meu granet de sorra per crear contingut en català de forma altruista. Traduint videojocs, creant contingut a twitch.tv o inclòs amb aquest projecte espero ajudar a promoure el català.

1. 3. Metodologia

Per donar vida a aquest treball he fet ús de fonts d'informació variades. Molts recursos es poden trobar en línia, la qual cosa em sembla rellevant, ja que aquest treball està en part lligat a les tecnologies i els recursos informàtics que podem trobar al nostre abast.

Per les parts més teòriques he recorregut a fonts d'informació oficials, com el DEV (Desarrollo Español de Videojuegos) i altres informes que m'han proporcionat dades objectives. També he fet servir altres articles que poden donar una informació més subjectiva, però valuosa. Per tal de contribuir amb altres punts de vista i donar més valor al projecte, he tingut la sort de poder entrevistar a Joan Sanz, un doblador de gran

rellevància en els anys noranta, i a dos dels components del projecte C Trencada. Totes aquestes entrevistes han tingut lloc via correu electrònic.

Part d'aquest projecte no hauria sigut possible sense la meva pròpia experiència en el món dels videojocs i la meva relació amb la comunitat esmentada. De manera que els fòrums de discussió en línia i la comunitat de videojugadors catalanoparlants m'han ajudat a veure amb claredat alguns dels aspectes de la situació audiovisual actual.

Finalment, a l'hora de realitzar la traducció i la seva anàlisi traductològica m'he recolzat en els recursos que he anat adquirint al llarg dels meus estudis com *Thinking Spanish Translation*, 2nd edition (Routledge, 2009).

2. La localització dels videojocs en català

Primer de tot em proposo exposar diverses dades sobre la situació actual dels videojocs en català. La meva intenció és demostrar la necessitat de redactar un treball com el que presento sobre la presència del català en els videojocs i la urgència de buscar-hi solucions.

La indústria del videojoc en català va facturar 473 milions d'euros el 2019, un 10,3% més respecte als ingressos del 2018. Aquests ingressos fan possible la incorporació a la feina de 3.381 persones (DEV, 2021:40). Efectivament, la indústria del videojoc incrementa la seva importància de forma constant, cada cop aconsegueix més usuaris, crea nou llocs de treball i factura ingressos elevats. Catalunya compta el 2019 amb 167 estudis de videojocs que facturem el 51% de la indústria del videojoc a l'Estat Espanyol (DEV, 2021:40). El nombre d'empreses i la quantitat de facturació que es produeix a Catalunya es veu augmentada de manera exponencial any rere any.

Amb aquesta primera informació, seria fàcil donar per fet que si la indústria del videojoc té un paper creixent a Catalunya, essent Catalunya el motor de la indústria del videojoc a Espanya (DEV, 2021:40), els videojocs en català també tenen una presència inequívoca en el sector. No obstant això, comprovem que la dada sobre quin nombre de videojocs han estat produïts en català és desoladora. Només un 55% dels videojocs produïts a Catalunya estan disponibles en català. En canvi, un 98% dels jocs estan en anglès i un 97% estan en castellà. El català es veu superat inclús per videojocs en alemany, un 70%, en francès, un 66%, en italià un 59% i en portuguès un 55% (DEV, 2021:40). A més a més, d'aquestes dades reflecteixen només la situació dels videojocs catalans, quan parlem de dades globals solament un 9% dels videojocs donen l'opció de jugar en català i "cap videojoc disponible en català és a les llistes de més venuts ni jugats" (Plataforma per la llengua, 2015:13).

No puc evitar preguntar-me per què el català es veu derrotat per altres idiomes quan estem parlant sobre videojocs creats en terres catalanes. Aparentment, el factor que més afecta la falta de presència del català als videojocs és la ubicació dels clients majoritaris, ja que la majoria de vendes realitzades el 2019 van ser a empreses de fora de l'Estat, principalment la resta d'Europa (30%) i països d'Amèrica del Nord (29%) (DEV, 2021:40). Atès que els clients dels videojocs es troben fora dels països catalans,

crec que és lògic que els jocs estiguin gairebé tots disponibles en anglès i castellà, per ser aquests idiomes dos dels més parlats al món. Tanmateix, aquesta no és una excusa prou convincent per no posar el català a la disposició dels usuaris de videojocs.

Pel que fa a la demanda, hi ha una comunitat de catalanoparlants que reivindiquen poder jugar als seus jocs preferits en català. Ho fan evident en les xarxes socials fent servir *hashtags* com #volemvideojocsencatalà i participant en grups de Facebook que fomenten l'ús del català (Plataforma per la llengua, 2015:25). Tot i això, la pressió dels usuaris no és multitudinària i pocs decideixen no jugar a jocs que no estiguin en català, ja que prefereixen prioritzar altres característiques del joc. Per tant, l'impacte dels usuaris és gairebé anecdòtic.

He cregut essencial dividir la resta d'aquest punt en dos subapartats. El primer punt parla sobre com els usuaris de videojocs poden contribuir d'una forma pràctica al foment del català. En el segon punt parlaré sobre el "Projecte C Trencada", en aquest punt podreu trobar l'entrevista realitzada a alguns dels seus membres.

2. 1. La traducció sense ànim de lucre

En el procés de recerca d'informació sobre la situació del català en els videojocs, he descobert que un gran nombre de videojocs són traduïts al català gràcies a usuaris que ho fan de forma totalment voluntària. Aquesta dada m'ha semblat sorprenent i m'ha incitat a seguir la meua recerca del funcionament d'aquestes traduccions no professionals.

2. 1. 1. La posada en marxa

Primer de tot ens hem de posar a la pell d'un simple catalanoparlant amant dels videojocs que decideix que vol gaudir dels seus videojocs preferits en català i està disposat a fer-ho ell mateix. Per iniciar-se en la traducció no professional de videojocs, la persona ha de ser conscient de la càrrega de treball que això comporta. També ha de

tenir en compte que dominar la llengua anglesa és una habilitat quasi imprescindible, ja que la majoria de traduccions s'han de fer de l'anglès, i moltes de les eines a l'abast dels traductors amateurs estan en anglès i la comunicació amb les empreses de videojocs també és possible que es produeixi en aquesta llengua.

A més a més, aquesta persona “és important que tingui experiència com a usuari de videojocs de diversos tipus (RPG, estratègia, acció, plataformes) perquè estigui familiaritzat amb el llenguatge i sàpiga reconèixer les dificultats que es trobarà” (Language Solutions, 2019:1). Aquesta última afirmació pot semblar irrellevant, però m'ha semblat pertinent recalcar que una persona que juga de forma molt ocasional es trobarà amb més obstacles a l'hora de traduir conceptes de videojocs amb els quals no estigui familiaritzada.

Per començar amb l'aventura de la traducció hem d'anar pas a pas. El primer pas per aquesta persona aficionada és decidir quin videojoc vol traduir i com ser capaç de trobar els arxius del joc per iniciar el treball.

Aquesta primera etapa pot arribar a ser molt difícil, ja que molt poques empreses posen a disposició del públic general els arxius dels videojocs perquè qualsevol els pugui traduir. Cal recalcar, que els arxius a traduir no consten solament dels diàlegs dels personatges, els quals sí que es poden trobar amb més facilitat fent una cerca ràpida per internet, sinó que també s'han de traduir els comandaments, les guies dels videojocs, la configuració i altres missatges que poden aparèixer.

Després de dur a terme una àmplia investigació he pogut comprovar que principalment hi ha dues maneres d'iniciar-se en la traducció amateur de videojocs. La idea central és que resulta pràcticament inabastable que una persona sola es dediqui a traduir un videojoc.

Per una banda, podem buscar grups de traductors aficionats que ja estiguin treballant en un projecte o que busquen a gent voluntària per treballar-hi. Aquests grups es poden trobar a fòrums com els de www.racocatalla.cat o el de www.gaming.cat. Aquests tipus de grups acostumen a tenir un grup de persones que es dediquen a enviar missatges a les empreses de videojocs, fent servir diverses vies de comunicació. Si una persona sense experiència s'uneix a aquest tipus de grup de treball, pot ser una oportunitat per aprendre d'altres que ja tenen més experiència en contactar amb les empreses i aconseguir els arxius necessaris.

D'altra banda, ens podem unir a projectes en línia que ja compten amb els arxius necessaris i així la persona voluntària només es dedica a traduir sense passar pel laboriós procés d'aconseguir el material necessari. La web que he trobat és més fàcil de fer servir per a aquest fi és www.crowdin.com. Simplement ens hem de crear un usuari, buscar el videojoc o el projecte en el qual volem treballar i allà ho trobem tot preparat per començar a traduir.

En conjunt, la posada en marxa de la traducció amateur d'un videojoc pot ser difícil de començar, però no és impossible. Si trobem un grup de traductors no professionals que acceptin treballar amb nosaltres, obtindrem més suport per part d'altres persones que estan igual d'implicades que nosaltres i que ens poden ajudar a entendre millor el funcionament de les traduccions i les eines. Si preferim anar per lliure i realitzar traduccions d'una forma més fàcil i amb menys pressió, *crowdin* és una bona opció per treballar de forma individual.

2. 1. 2. Les eines

D'entrada vull precisar a què em refereixo quan parlo de les eines. En aquest cas faig referència a les eines que poden fer servir sense problemes persones que no coneixin el funcionament de les traduccions professionals. Partim de la idea que aquestes persones s'interessen a crear una traducció de qualitat dintre les seves capacitats, i per tal d'aconseguir-ho és possible que s'informin com treballen els traductors professionals.

Certament, descobriran l'existència i el funcionament de les eines TAO (traducció assistida per ordinador). Molts aficionats es veuran temptats a fer servir eines com *OmegaT* o *Metatexis* per agilitzar el temps que es tarda a crear una traducció, ja que aquestes dues són gratuïtes i bastant fàcils d'aprendre a utilitzar. No obstant això, crec que aquestes eines poden no ser tan útils com sembla si aquests traductors voluntaris hi confien cegament per elaborar els seus treballs.

S'ha de tenir en compte una de les grans dificultats a l'hora de traduir videojocs al català: la falta d'un glossari estàndard de termes de videojocs. Aquest és un aspecte sobre el qual trobareu més informació en el punt 5.2. *La terminologia especialitzada*

basada en software. Per ara, m'interessa parlar sobre aquest aspecte per afirmar que sense tenir un glossari ben estructurat, l'ús de les eines TAO pot provocar que invertim més temps en la traducció en comptes de menys.

Altrament, vull reprendre la menció de la pàgina web *crowdin*, però aquest cop com a eina de suport a la traducció. Aquesta pàgina em sembla molt rellevant a causa del seu doble ús: pot ser simplement una plataforma en la qual dedicar-se a traduir de forma lliure o una plataforma en la qual treballar conjuntament amb un equip. Com a plataforma de suport és molt pràctica considerant que es pot crear un projecte i tenir allà tots els arxius que es volen traduir. Les seves eines per marcar amb codis de color l'estat de les diferents frases (per traduir, pendent de revisió, revisada) i altres eines de fàcil accés fan de la plataforma el lloc de treball ideal per a aficionats.

Aquestes són algunes de les eines de suport que crec que són les més accessibles per a persones sense coneixements de traducció. Tot i això, mai s'han d'oblidar les altres eines de llengua que ens ofereixen les webs de www.softcatala.cat i www.gencat.cat, les quals posen a l'abast diccionaris, diccionaris de sinònims, correctors d'estil i altres llistes de referència avantatjoses per a la creació de textos en català.

2. 1. 3 La recompensa

Per concloure aquesta secció sobre la traducció sense ànim de lucre, m'agradaria reflexionar una mica sobre el resultat de tot aquest esforç posat en acció per part de persones de manera completament voluntària. Un cop el videojoc estigui totalment traduït trobem la primera recompensa: la satisfacció personal. Ésser conscient que el teu treball ha arribat a la seva fi i que gràcies a la teva dedicació altres catalanoparlants podran gaudir d'un videojoc en català és, sense cap dubte, motiu d'alegria i orgull.

Tanmateix, és inevitable preguntar-se si existeix algun tipus de recompensa monetària per part de les empreses que accepten aquesta traducció feta pels usuaris o per part de la Generalitat de Catalunya. La resposta és ben senzilla: les traduccions fetes per usuaris no professionals no reben cap paga ni/o subvenció. Aleshores, com és

possible que hi hagi usuaris que segueixin invertint el seu temps personal en la traducció voluntària? La resposta a l'última pregunta, la trobem en part en la motivació inicial d'aquests catalanoparlants, ja que la seva intenció des del començament és crear més contingut en català sense gens d'interès econòmic.

De manera paral·lela, aquests jugadors acaben el projecte de traducció adquirint una nova experiència. Gràcies a aquesta experiència, és possible que obtinguin noves amistats amb interessos semblants i que els hi sigui cada cop més fàcil crear un sentiment de comunitat entre catalanoparlants jugadors de diverses plataformes i provinents de múltiples regions dels països catalans. D'aquesta manera, haver treballat en un projecte sense ànim de lucre, impulsa als participants a seguir reclamant més contingut en català i en seguir lluitant en contra de la desaparició de la seva llengua nadiua.

2. 2. Què és “Projecte C Trencada”

El Projecte C Trencada va néixer el març del 2021. Són un grup de persones que s'han reunit per traduir jocs al català de forma totalment voluntària. El Projecte es va iniciar amb el videojoc *Horror Tales: The Wine*. Els seus integrants comparteixen com a mínim dos interessos principals: els videojocs i l'enfortiment del català com a llengua vehicular. Per formar part de l'equip no cal tenir cap formació específica, a condició que tinguin un excel·lent nivell de català i un nivell alt d'anglès, ja que la majoria de traduccions realitzades són a partir d'aquesta llengua.

Tot i que el projecte és relativament nou, ha creat gran enrenou entre la comunitat catalana, ja que exposa la manca de presència del català en el món del videojoc. Aquest és precisament el seu objectiu; visualitzar i normalitzar l'ús del català. Els seus integrants fan divulgació de la seva feina en plataformes com ara Twitter o altres.

He tingut el plaer de poder entrevistar de forma telemàtica a dos dels seus integrants; en Gabriel Puig i en Francesc G Parisi, trobareu les seves entrevistes en els annexos 2 i 3 respectivament. En Puig està més involucrat en la part de la traducció *per*

se, mentre que en Parisi es dedica a gestionar el contacte amb les desenvolupadores i a investigar com fer arribar al públic les traduccions no oficials.

2. 2. 1. Anàlisi entrevista

Per començar, m'agradaria parlar d'un dels punts que m'ha semblat més rellevant en ambdues entrevistes; la diferència entre grans i petites empreses. Els membres del Projecte C Trencada ens expliquen que una gran part del seu treball és contactar de forma reiterada amb un gran nombre d'empreses, per tal que alguna decideixi donar-los-hi permís per fer una traducció oficial. Segons ens expliquen, contacten amb tota mena d'empreses (grans, petites, nacionals, internacionals), tot i això, tenen clar quines són més propenses a proporcionar els permisos i les eines necessaris per a la traducció oficial dels seus videojocs: les petites i mitjanes empreses nacionals. Aquestes són les que estan potencialment més disposades a donar suport tant al català com a altres llengües de l'Estat (euskera i gallec).

Certament, en Francesc G. Parisi explica com d'ençà que van començar només han aconseguit projectes oficials de videojocs independents. En Gabriel Puig opina que això és degut al fet que aquest tipus d'empreses tenen mecanismes menys complexos, la qual cosa facilita el procés de traducció. Tanmateix, les empreses *indie* estan més obertes a incloure tants idiomes com sigui possible per poder arribar a més gent. Mentre que les empreses internacionals no arriben a entendre del tot la posició del català i per què haurien d'incloure un idioma aparentment minoritari i sense país propi.

Tanmateix, el problema de les grans empreses és que tenen una gran llista de passos a seguir i diversos controls de qualitat. Tenir un llarg procés destinat a la traducció oficial de videojocs té com a conseqüència una despesa extra per l'empresa, fins i tot quan se'ls proposa una traducció gratuïta. No hi ha dubte que aquesta és una de les raons principals per les quals cap gran empresa ha accedit encara a participar amb el Projecte C Trencada.

D'altra banda, els dos entrevistats exposen que les grans empreses inclouen de forma sistemàtica en els seus videojocs idiomes amb menys nombre de parlants que el català. El català, amb els seus gairebé 10 milions de parlants, està disponible en menys

videojocs que altres llengües europees amb un nombre molt més baix de parlants. A primera vista, pot semblar contradictori que llengües amb un nombre inferior de parlants tinguin al seu abast un nombre major de videojocs. Per contra, sembla que la causa principal d'aquest fenomen és el fet que aquestes llengües tenen un estat propi que les defensa. Ningú qüestiona la importància d'una llengua que es parla de forma completament oficial en un país.

Per això, les darreres afirmacions ens porten a la idea que la Generalitat i altres òrgans del govern haurien d'idear nous plans d'acció per enfortir l'ús del català en tots els àmbits socials. En París afirma que "un equip de gent anònima i altruista està fent el treball de la Generalitat". Tot i això, no podem oblidar que els ciutadans tenim també un compromís i un deure amb la llengua. Si els catalanoparlants no li donem prioritat al català, tampoc ho faran les grans empreses que prefereixen estalviar-se els diners que no pas produir noves traduccions.

En un altre ordre de coses, en Francesc G. París ens ha parlat de com es gestionen els diferents projectes de traducció. Els projectes oficials estan molt més estructurats, ja que es fan col·laborant amb una empresa i han de seguir els seus protocols. Un cop acaben una traducció oficial, només cal esperar que el joc surti a la venda i l'opció de jugar en català ja estigui integrada en el menú.

En canvi, les traduccions no oficials són molt més lliures; l'equip decideix en quin joc vol treballar, basats normalment en preferències personals i la importància del joc en la comunitat. En aquest cas, el procés de traducció és una mica diferent perquè tenen la llibertat d'estructurar-se com vulguin. Un cop finalitza un projecte no oficial, es troben amb la feina afegida d'explicar al públic com instal·lar la traducció als videojocs. El fet que els usuaris hagin de descarregar-se arxius externs per poder jugar un videojoc en català provoca que les traduccions no arribin a tots els catalanoparlants. Aquest fenomen es dona per desconeixença d'alguns i per mandra d'altres.

Per la seva part, en Puig ens ha parlat sobre el grup de traductors; és veritat que no són un grup professional, així i tot, compten amb persones molt involucrades amb la llengua. Confessa que a vegades es troben amb problemes de traducció que els resulten més difícil de resoldre perquè desconeixen totes les eines de traducció professional. De tota manera, en Gabriel Puig afirma que l'equip "treballa amb molta cura per produir un

text amb sentit i genuí”. Podem afirmar que, inclús si es poguessin trobar alguns errors de traducció en alguns dels seus projectes, l'equip del Projecte C Trencada mereix reconeixement per la feina que fan de forma altruista.

Posats a parlar d'altruisme, donar vida a una bona traducció comportar invertir moltes hores de feina. De veritat no hi ha cap recompensa tangible? La intenció d'en Parisi és exercir pressió sobre les institucions públiques, de manera que la seva recompensa real seria que els videojocs es traduïssin al català de forma orgànica. En Puig comparteix aquest somni de futur, afirma que la seva recompensa arribarà “el dia que la majoria de jocs estiguin disponibles en català i el projecte ja no sigui necessari”.

A conseqüència d'aquest somni de futur compartit pels participants del projecte, el seu repte de futur és seguir traduint sense visió a llarg termini, ja que treballen per un endemà en el qual tothom pugui gaudir del món dels videojocs en català de forma normalitzada i sense la necessitat de projectes voluntaris. Davant de la situació actual del català, aquest futur sembla més aviat una utopia, però els traductors no oficials i l'àmplia comunitat catalanoparlant a les xarxes socials dona un raig d'esperança. M'agradaria acabar l'anàlisi d'aquestes entrevistes amb optimisme, vull creure que les noves generacions de jugadors catalanoparlants seran capaços d'apreciar el treball del Projecte C Trencada i altres persones altruistes i seguiran pressionant per la normalització de la llengua.

3. L'estat del català en contingut televisiu per a adolescents

He decidit dedicar un punt del meu treball a avaluar la situació actual de la televisió en català. He inclòs aquest punt perquè tant la televisió com els videojocs són fonts d'entreteniment que poden tenir una gran influència en els adolescents. Crec que pot haver-hi una relació entre el nombre d'adolescents que consumeixen contingut televisiu en català i els que reclamen que els videojocs estiguin disponibles en català.

Primer de tot, m'agradaria analitzar breument les següents dades del FRESC (2018:265), una enquesta sobre els hàbits dels adolescents (entre 12 i 18 anys) que inclou quant de temps dediquen a veure la televisió. Aquest estudi mostra que entre setmana al voltant d'un 55% dels joves (55,4% nois / 55,8% noies) miren la televisió entre 0 i 2 hores al dia i un 22% (22,4% nois / 22% noies) la miren entre 2 i 4 hores al dia. Aquestes dades canvien quan és cap de setmana i tenen més temps lliure, pràcticament es dobla el percentatge d'adolescents que dedica entre 2 i 4 hores al dia al consum televisiu: un 43% (41,3% nois / 41,1% noies).

Avui en dia hi ha altres mitjans audiovisuals que guanyen terreny a la televisió de manera exponencial i per això volia assegurar-me del nombre de catalanoparlants que seguien mirant la televisió de forma convencional. En efecte, el que ens indiquen aquestes dades és que la televisió encara conforma una part important del dia a dia dels adolescents i, per tant, disposar o no d'una televisió catalana de qualitat pot tenir un gran impacte en la seva relació amb la llengua.

És fonamental seguir indagant en la producció de contingut televisiu en català, ja que "és molt més fàcil guanyar batalles i créixer a un entorn TDT (Televisió Digital Terrestre) mancat d'oferta en català, que no pas guanyar-les a la immensitat d'internet: és més fàcil competir contra 40 canals que no pas contra milions de creadors" (Rius, 2021:1).

L'impuls del català en qualsevol àmbit relacionat amb l'oci provoca una reacció en cadena. Si el públic té al seu abast contingut audiovisual de qualitat i en català, en conseqüència, demanarà tenir també videojocs de tota mena en català. Treballar per aconseguir un objectiu de normalització lingüística i amb la responsabilitat de crear una

televisió d'èxit va fer possible la creació de continguts de gran valor i moderns. “Televisió de Catalunya va haver de créixer sota una exigència doble i sovint contradictòria: la qualitat i la popularitat” (Cardús, 2018:41). Així, la Televisió de Catalunya va créixer de formar irrefrenable. Dos anys després de la seva creació ja s'emetia a tot Catalunya, Andorra i al País Valencià. El 1989 es crea el segon canal de la Televisió de Catalunya, el canal 33, i neix la Televisió Valenciana. L'any 1992 es dóna vida al Club Super 3. Durant els darrers trenta anys, la Televisió de Catalunya ha passat per diferents etapes, algunes amb més quantitat i qualitat de contingut i altres amb més mancances. D'aquestes etapes ben diferents en parlaré en els següents subapartats.

3. 1. Els magnífics anys 90 i la dècada dels 2000

El 1984 naixia Televisió de Catalunya i donava vida al canal TV3, conegut per tots els catalans en l'actualitat. La fi de la repressió franquista va afavorir que la comunitat catalana s'involucrés en un projecte per difondre l'ús de la llengua catalana i la seva cultura, projecte fins aquell moment inaudit. La Televisió de Catalunya tenia, i té, un objectiu clar de normalització lingüística i ja des dels inicis se sent la pressió, ja que per arribar al seu objectiu “TV3 havia de ser el canal de televisió de referència, és a dir, de màxima audiència a Catalunya” (Cardús, 2018:41). D'aquesta manera la Televisió de Catalunya es va convertint a poc a poc en una entitat de referència per fer sentir a molts catalanoparlants un sentiment identitari i de col·lectiu.

D'aquesta gran embranzida per part de la comunitat audiovisual catalana, en resulta un gran nombre de continguts en català de qualitat. Les emissions s'havien de fer en català i això va comportar la creació de nous llocs de treball per a traductors i per a actors de veu. Tot contingut en català era processat amb cautela per garantir que es difongués l'ús del català correcte.

De sobte, amb l'aparició d'una televisió catalana, jove i ambiciosa, va produir-se la necessitat de doblar tota mena de contingut audiovisual: pel·lícules, sèries, documentals i fins i tot dibuixos animats. Aquesta necessitat va afavorir de manera extraordinària els actors de doblatge catalans, ja que tenien molta demanda i havien de ser capaços d'elaborar resultats a l'altura de l'exigent situació.

Respecte al contingut televisiu dirigit a adolescents, ja he mencionat el naixement del canal Club Super 3. Aquest canal de contingut infantil arriba a les llars de catalans amb dibuixos animats de tota mena totalment en català. Una petita llista dels primers dibuixos que es van emetre a Televisió de Catalunya seria: *El Detectiu Gadget*, *Popeye*, *Els pica-pedres*, *Els barrufets*, *10+2*, *Tom i Jerry*, *Batman* o *Les aventures de Tintín*.

La Televisió de Catalunya va veure de seguida l'èxit dels dibuixos animats que deixaven enganxats a la pantalla a petits de tot arreu, i per això va seguir apostant per noves produccions i va començar a fer el doblatge de sèries d'animació estrangeres. Les sèries japoneses, anomenades *anime*, van ser de les més exitoses. Així, el públic infantil podia gaudir de grans treballs de doblatge mirant *Bola de drac*, *Músculman*, *Doraemon*, *Sakura la caçadora de cartes*, *Sailormoon* o *el Dr. Slump* entre molts d'altres dibuixos que han marcat la infància de molts catalanoparlants.

El Club Super 3 va tenir un gran èxit i una molt bona acollida per part del públic. Aquest públic inicialment infantil, a poc a poc passava a ser un públic adolescent que no es cansava dels continguts en català. Televisió de Catalunya va adonar-se que la franja d'audiència adolescent contenia alguns continguts del Club Super 3 ja eren massa infantils per a ells i que començaven a necessitar una programació dirigida a la seva edat.

Televisió de Catalunya decideix reorganitzar els canals i crear el canal K3 l'abril del 2001. El nou canal engloba la programació del Club Super 3 per a un públic infantil i el nou 3XL enfocat a proveir contingut juvenil. El 3XL va començar essent una pàgina web, www.3xl.net, la qual després va canviar de domini per convertir-se en www.3xl.cat. En el seu moment era una de les pàgines webs més visitades en català i va ser gràcies a això que va fer el pas a la televisió.

La creació d'un nou canal juvenil fa possible que Catalunya estigui al capdavant en l'àmbit del doblatge de sèries d'animació estrangeres, tant japoneses com nord-americanes. Televisió de Catalunya és el primer canal de l'Estat Espanyol en emetre sèries d'animació com: *Inuyasha*, *Utena*, *One Piece*, *Bleach*, *Cowboy Bebop*, *Slam Dunk*, *Bo-bobo*, *Ranma ½*, *Evangelion* o *Fruits Basket* entre moltes altres. A part de les sèries d'animació, al 3XL també es van doblar altres sèries d'èxit mundial com *El príncep de Bel Air*, *Dr Who* o *Embruixada*.

El 3XL va ser de gran importància, no només pels *anime* que s'hi emetia sinó que també pels seus continguts d'actualitat. Es va crear per primer cop l'InfoK, una espècie de telenotícies adaptat a un públic juvenil en el qual es parlava de temes rellevants per als adolescents. Part de l'èxit del nou canal K3 residia en donar importància i veu als temes que preocupaven i importaven als joves.

Recapitulant, des de la creació de la Televisió de Catalunya, els catalanoparlants de totes les edats, adolescents inclosos, han pogut gaudir cada cop més de l'ampliació de contingut en la seva pròpia llengua i d'una qualitat extraordinària.

Durant vint anys Televisió de Catalunya ha complert els seus objectius de representació institucional i ha permès una certa representació pública de normalitat lingüística catalana, encara que sigui només pel fet de fer possible l'existència d'un registre televisiu absolutament actual. (Cardús, 2018:36)

3. 2. Un present desolador

El públic adolescent va poder delectar-se de contingut en català dirigit a la seva franja d'edat durant l'època dels anys 90 i els 2000. Ara vull fer un seguiment dels canals de televisió en català, la seva trajectòria després del 2010 i la seva situació actual.

El canal K3 i el Club Super 3 es van suspendre el 2009. Això va ser degut a una reorganització de canals i les programacions infantils es van agrupar al nou canal Super3. D'altra banda, la programació juvenil es va redirigir a un nou canal 3XL, nascut el 2010. L'obertura d'un canal exclusiu pels adolescents pot semblar un gran pas endavant; per contra, aquest canal es va tancar el setembre del 2012 a causa de l'apagada analògica. El seu contingut es va moure al canal Super3, però com que no hi havia un espai propi per a adolescents, va perdre el seu caràcter juvenil que convidava als joves a formar part d'una comunitat catalanoparlant unida pels continguts audiovisuals que s'hi emetien.

El doblatge de sèries d'animació d'èxit ha baixat dràsticament i ja no es poden trobar traduïts títols d'importància actual. Una bona mostra del canvi de posició davant el doblatge d'animació al català és *One Piece*, sèrie d'*anime* que es va començar a

emetre en català el 2006. Actualment, aquest *anime* consta amb 981 episodis; malauradament, només podem trobar-ne 516 doblats al català.

El cas de *One Piece* il·lustra com la televisió catalana ha passat d'invertir temps i diners en doblatges importants i de qualitat a abandonar a poc a poc alguns d'aquests projectes. És més, en l'actualitat no hi ha gairebé nous projectes de doblatge de sèries d'animació. Convé recalcar que entre el 1990 i el 2010 es van traduir al voltant de 400 *animes* i pel·lícules japoneses. En canvi, del 2011 al 2021 només s'ha traduït a prop de 80 projectes, la gran majoria d'ells pel·lícules.

Quan mirem la programació del canal Super 3 trobem que la majoria de dibuixos animats que s'emeten estan dirigits a un públic infantil de menys de deu anys. Les úniques emissions que trobem per un públic juvenil, de més de dotze anys, l'octubre del 2021 són un capítol diari del *Detectiu Conan* i un altre d'*Avatar, la llegenda de Korra*. *El Detectiu Conan* és una sèrie que porta doblant-se des del 2001 i és gairebé l'únic *anime* que se segueix doblant actualment, mentre que *Avatar, la llegenda de Korra* és un dels pocs *animes* que s'han doblat en els darrers anys, el 2019.

A banda d'aquests dos episodis diaris, l'únic programa que està dedicat a un públic més adolescent és l'InfoK. Aquest programa ha complert vint anys en emissió i el podem trobar de dilluns a divendres de 20:00 a 20:19h. Tot i que l'InfoK va néixer enfocat a un públic més juvenil, sembla que ara s'ha adaptat per als més petits i ja no atrau tant als adolescents.

Després de tot això, cal preguntar-se on es dirigeixen els joves d'avui dia quan volen gaudir de contingut televisiu. A cap dels canals catalans es poden trobar sèries com les que tenien abans a la seva disposició, com era el *Dr Who*, i la traducció d'*animes* populars és quasi un record del passat. Aleshores, a la joventut catalana, li queden poques opcions.

La primera opció és buscar sèries que han sigut doblades en el passat. Normalment són fàcils de trobar, però és habitual que estiguin en pàgines no oficials. El cas de les pàgines no oficials que segueixen pujant a la xarxa continguts en català és ben curiós perquè són persones que o bé no en treuen un benefici econòmic o en treuen molt poc. Així que de nou, com amb els traductors no professionals de videojocs, tenim persones que es dediquen a propagar contingut en català de manera altruista. Aquesta situació posa novament en evidència l'existència d'una comunitat catalana que vol ser

capaç d'entretenir-se sense haver de recórrer a altres idiomes que no siguin la seva llengua nadiua.

L'altra opció que els queda, i per la qual es decanten una gran majoria dels catalanoparlants, és visualitzar contingut dirigit a la seva franja d'edat en altres idiomes, com serien: el castellà, l'anglès o el japonès amb subtítols, els quals rarament són en català. Cal recalcar que inclús els joves que volen prioritzar l'ús del català es veuen forçats a veure produccions audiovisuals en altres llengües. Considerant que és quasi impossible tenir al seu abast contingut contemporani doblat en català i dedicar-se a veure només contingut en català, es veuen obligats a limitar-se a una llista finita i antiquada de possibilitats.

En darrer terme, m'agradaria recordar que a l'apartat anterior hem mencionat l'obertura d'un canal valencià en el qual es podia trobar també contingut en català. Les produccions de doblatge en dialecte de la Comunitat Valenciana són menys nombroses, però no menys importants. Tot i això, serà encara més difícil trobar nous doblatges en aquest dialecte, ja que la Televisió Valenciana va haver de tancar de forma forçada a causa de qüestions polítiques el 2013. Per contra, a les Illes Balears es va crear l'Ens Públic de Radiotelevisió de les Illes Balears (EPRTVIB) el 2005, i fins aleshores les Illes Balears no havien tingut televisió autonòmica. La televisió balear s'inicia amb programacions bilingües, alguns programes en català i altres en castellà, però es va redirigint cap a un model més semblant al de la Televisió Catalana amb la totalitat dels continguts en català. He volgut incloure la creació de la televisió balear perquè, tot i que va ser creada més tard, fa la impressió d'anar ben encaminada per normalitzar l'ús de la llengua.

3. 3. Un futur ple de dubtes

Fins ara he parlat sobre el passat i el present dels continguts televisius per a adolescents, però un altre punt important és el futur d'aquests continguts. Si em baso només en les dades que acabem de veure, la veritat és que no hi ha gaire lloc per l'esperança. Televisió de Catalunya va començar amb un projecte definitivament intens i que en aquell moment semblava que tindria una trajectòria imparable i exitosa. Per contra, avui dia podem veure que el recorregut de Televisió de Catalunya ha anat

estrepitosament en davallada i que ja no existeix una programació en català dirigida als adolescents. Amb aquesta informació ja ens podem fer una idea que no existeix cap pla d'acció per reprendre els continguts juvenils de qualitat en català.

Certament, podem comprovar la falta de voluntat de crear de nou un projecte televisiu per a l'audiència juvenil observant les declaracions de Vicent Sanchis, actual director de Televisió de Catalunya.

"Nosaltres vam calcular que fer un nou canal infantil i juvenil (amb uns continguts més pensats per al món digital) ens costaria 8 milions més l'any. No els tenim. Caldria voluntat política per fer un nou plantejament de TV3." (Sanchis, 2021)

Amb aquestes declaracions, Sanchis afirma que recuperar un projecte com el 3XL és responsabilitat més aviat política. Amb altres paraules, està a la mà dels polítics poder reiniciar un projecte de contingut juvenil en la Televisió de Catalunya del futur.

No obstant això, hi ha altres declaracions de Sanchis que indiquen que hi ha moltes més raons per no impulsar nous continguts juvenils. Sanchis afirma que no cal afegir més programes d'entreteniment a la graella de Televisió de Catalunya perquè "aquesta és una televisió pública i una de les funcions que té, és informar amb la màxima honestedat i profunditat possible i crec que ho fem" (Sanchis, 2021). Si aquesta és la posició del director de Televisió de Catalunya, és bastant evident que no hi haurà un nou impuls per part de la televisió pública.

Cal remarcar que, si Vicent Sanchis estigués interessat a crear continguts d'entreteniment, tampoc no creu que fos rendible, cosa que atribueix a les noves tecnologies i els canals d'*streaming*. Sanchis afirma el següent: "els joves ja no veuen la televisió com abans. Ara, amb una tauleta o un mòbil poden veure 50.000 ofertes diferents. Per tant, convertir-se en un referent en aquest públic és una feina molt difícil, per no dir impossible" (Sanchis, 2021). Definitivament, poder decidir quins continguts veure en qualsevol moment ha convertit les plataformes en línia en el gran competidor de la televisió, així que Sanchis té raó en sentir temor d'enfrontar-s'hi.

És la batalla entre televisió i canals d'*streaming* una batalla perduda? No tothom ho creu així. N'hi ha que afirmen que:

"El problema amb el consum de televisió convencional entre les noves fornades de catalans no és que no la mirin, és que no tenen canals autocentrats en català i que, per

tant, miren altres coses i tenen referents només en una direcció cultural i lingüística.”
(Rius, 2021:1)

Mentre Televisió de Catalunya no proveeixi contingut adient i de qualitat per als joves, és bàsicament improbable que recuperi aquesta franja d'audiència. Els adolescents no només busquen entreteniment a plataformes en línia, també miren la televisió, però molts catalanoparlants la miren en castellà a causa de no tenir una programació en català adequada als seus interessos.

D'altra banda, potser s'hauria de buscar el futur dels continguts en català als webs d'*streaming* de contingut en comptes de barallar-s'hi. Hi ha traductors que, com Miquel Roldan, encarregat de la plataforma de Twitter de @doblatgecatalà, creuen que les plataformes en línia haurien de ser una bona sortida pels continguts en català:

Jo seria partidari de doblar per a les plataformes enlloc de gastar els diners per tenir els drets 2-3 anys. En aquest sentit, estic d'acord amb el que va dir en Sanchis, tot i que no amb les formes en les que ho va expressar, però entenc per què ho deia. No tornarà l'època de Bola de Drac que vam viure a TV3. No podem pretendre que les plataformes amb seu a Amsterdam com Netflix, facin política lingüística i per tant, les haurem de subvencionar i arribar a acords. (Roldan, 2021)

Quan parlo sobre el futur de la televisió en català, hi ha un altre punt que és impossible no esmentar: l'avantprojecte de la nova llei de comunicació audiovisual. Aquesta nova llei, contra la qual s'oposa bona part de la comunitat catalana, és una amenaça perquè impulsa l'ús del castellà, i posa en perill el contingut en català (i en altres llengües minoritàries com el basc i el gallec). Les llengües minoritàries requereixen una protecció específica, ja que han d'enfrontar-se a altres llengües d'importància mundial com l'anglès i el castellà. La llei ha provocat molta controvèrsia perquè declara que el 51% del contingut televisiu ha de ser produït a Europa. Dintre d'aquest 51%, la meitat hauria de ser en qualsevol de les llengües oficials d'Espanya, incloent-hi castellà, català, basc i gallec. El problema és que no s'estableix cap quota en el percentatge de contingut en llengües de la península, i per tant, cada plataforma decideix quina quantitat del seu contingut s'emet en castellà o en una de les llengües minoritàries (vegeu Leonart, 2021).

Recapitulant, la posició actual de Televisió de Catalunya no dóna esperances que es recuperi en el futur el contingut adolescent en català. El director del grup televisiu deixa força clar en les seves declaracions que no hi ha intenció de reforçar cap dels continguts d'entreteniment de la graella. Definitivament, els diners i la política són factors

que influeixen positivament i negativament al desenvolupament de nous continguts. Tot i això, si no hi ha una intenció de recuperar o millorar els continguts televisius per a joves, no serà tampoc possible buscar ni rebre el suport polític i econòmic necessari.

Cal insistir també en la posició actual del contingut audiovisual. La televisió ha de combatre amb les plataformes de *streaming* que ofereixen tota mena de continguts a totes hores. Crec que és moment de plantejar-se veure aquestes plataformes com un aliat en comptes de l'enemic. Per tant, tornar a doblar nous continguts en català per plataformes en línia podria ser una de les poques esperances pel contingut audiovisual en català.

3. 4. Entenent el context del doblatge amb Joan Sanz

En el primer annex d'aquest treball podreu trobar l'entrevista a Joan Sanz. Sanz és actor, actor de doblatge i guionista. Va donar-se a conèixer durant la dècada dels noranta, quan es dedicava a doblar sèries d'animació populars. En efecte, tota una generació el coneix com la veu d'en Vegeta de la sèrie *Bola de Drac*. Més tard va sortir d'escena per dedicar-se a estudiar una carrera d'Audiovisuals. En els últims anys ha sigut guionista d'alguns projectes tant catalans com espanyols.

L'entrevista amb Joan Sanz ha sigut molt fructífera, considerant que ha confirmat algunes de les meves sospites sobre la situació passada i present del doblatge en català. Altrament, haver tingut l'oportunitat d'entrevistar-lo, m'ha portat a descobrir nous punts de vista sobre la situació del català. A continuació em dispenso a analitzar les seves respostes amb l'objectiu de ressaltar les seves afirmacions. Aquesta anàlisi no segueix el mateix ordre que l'entrevista per tal d'agrupar certes idees de forma més ordenada.

3.4.1. Anàlisi de l'entrevista

El treball de doblador i els reptes que presenta

Per començar, Sanz ens confirma el que he presentat en el punt 3.1. *Els magnífics anys noranta i la dècada dels 2000*. Ens parla de com aquells anys van ser una època daurada per traductors i actors de doblatge. En efecte, ens parla de com en aquells anys "es podia viure perfectament de fer només doblatge en català" i com ningú pensava en

aquells moments que aquesta tendència anés en davallada. Aleshores, aquest context d'èxtasi entre els cercles de doblatge en català es va veure truncat de forma inesperada.

Ens explica com el volum de projectes en català anava de baixada i com va passar de “guanyar-se la vida molt bé a pràcticament no guanyar-se-la”. Així que creient que el problema era la falta de formació, en Joan Sanz va decidir estudiar Audiovisuals. Quan va acabar els estudis i va voler tornar al món del doblatge es va trobar que aquell món on es podia viure doblant només en català havia canviat molt, per a pitjor, i que havia d'involucrar-se en projectes en castellà. Aquí Sanz explica una trava que se'ls presenta a alguns dels dobladors catalans: la dificultat de trobar treball en projectes castellans per culpa de l'accent català.

En aquesta línia, Joan Sanz explica com va passar d'intentar seguir en el món del doblatge a convertir-se en guionista. Sembla que el món dels guionistes li ha sigut molt més profitós que ser actor de doblatge català després dels anys noranta. Sanz segueix intentant contribuir a les produccions audiovisuals en català. Tanmateix, explica amb melancolia que aquest tipus d'esforç es veia molt més recompensat en el passat i que ara gairebé ningú pot dedicar-se a viure exclusivament del doblatge.

Sens dubte, Joan Sanz ens deixa amb una crònica desoladora del panorama audiovisual català actual. Afirmar que ell no li recomanaria a ningú viure del doblatge en català, ja que és una feina irregular que hauria de combinar-se amb un altre per poder viure tranquil·lament.

Situació de la llengua catalana

Sanz assenyala que la situació de l'ús del català ha anat en caiguda. No dubta en indicar en quin factor recau la responsabilitat principal d'aquest canvi sobtat; la situació política, tant la catalana com l'espanyola. Ens explica com les noves polítiques de recentralització de l'Estat van afectar de forma directa a la situació del català. Les seves declaracions confirmen allò que jo ja sospitava; per protegir el català i el seu ús en l'àmbit audiovisual és indispensable el suport dels òrgans de govern. El govern de Catalunya hauria de preocupar-se de la defensa de la nostra llengua autònoma, però és difícil lluitar per la llengua quan l'Estat Espanyol pressiona per tal de recentralitzar el país, deixant de banda els drets culturals de les llengües minoritàries.

Òbviament, hi ha altres factors que desafavoreixen la situació del català i en Joan Sanz en remarca un de molt important; el poder de les empreses i els seus propis interessos. Si les empreses poden aprofitar la situació per gastar menys recursos, ho faran perquè la majoria de grans empreses no tenen objectius socials, sinó econòmics. Sanz recalca:

Els mercats com més homogenis són, millor per les empreses, per les corporacions perquè no s'han de complicar la vida, si amb un sol doblatge arribes a 40 milions d'habitants o consumidors, quines ganes de gastar-se més.

Seguint amb el tema de les noves tecnologies i la globalització, segueix amb la idea que els mercats internacionals volen contingut com més homogeni millor perquè així els seria més fàcil, ràpid i barat gestionar-ne els continguts.

Si tot fos en anglès a tot el món seria perfecte perquè no haurien de doblar, no tindrien despeses i el mateix producte valdria per tot arreu i tindrien més beneficis.

Si les empreses tenen l'ambició de globalitzar els continguts tant com puguin i de minimitzar la varietat lingüística, com se les pot frenar? La resposta és més fàcil del que pot semblar. Els consumidors tenen molt més poder del que creuen. Som els catalanoparlants els que podem decidir no veure continguts en anglès o espanyol, per molt que siguin llengües que entenem perfectament, i consumir només contingut en català. Si tota la comunitat catalana decidís rebutjar de forma unànime el contingut no català, les empreses no disposarien d'un altre recurs que no fos traduir-ho tot al català.

Per desgràcia, Sanz ens dóna la clau per la qual la societat catalana no està disposada a aquest nivell de rebuig: el bilingüisme. Sanz defensa que créixer en una societat bilingüe, en la que hi ha sense cap mena de dubte una llengua subordinant i una altra de subordinada, ha fet que acomodem el castellà perquè també l'entendem sense donar prioritat a la nostra llengua autòctona. Sanz ens dóna exemples de la vida real en els quals els catalans tenim la possibilitat de fomentar l'ús diari de la nostra llengua materna i combatre els perills del bilingüisme. Així que Sanz ens dóna les eines als catalanoparlants per defensar la llengua en el nostre dia a dia i afegeix: "és un tema d'amor propi i d'una defensa que si no ens defensem nosaltres, no ens defensarà ningú".

Una pregunta que li vaig plantejar i que crec exemplifica una mica la situació audiovisual actual va ser: És possible avui dia que torni un canal semblant al K3/3XL per

tornar a crear referents? La seva resposta va ser tan clara com la d'en Vicent Sanchis; no. Sanz argumenta que els hàbits han canviat i que un canal exclusiu pels continguts juvenils que s'emetien al K3/3XL ja no és viable. Per contra, suggereix la creació d'un espai audiovisual en línia, semblant a TV3 a la carta, on qualsevol pogués trobar tot el contingut que està doblat al català.

Per desgràcia, Televisió de Catalunya no té els drets d'imatge d'una gran part d'aquests continguts que ja es van doblar en el seu moment. Aleshores s'haurien de tornar a pagar i mantenir al dia; aquest tipus d'inversió necessitaria el suport dels òrgans de govern, la qual cosa sembla bastant improbable en aquest moment. De nou, Sanz torna a subratllar que aquí som els consumidors els que ens hauríem de negar a consumir contingut audiovisual que no s'hagués traduït al català.

El català i les xarxes socials

En un altre ordre de coses, Joan Sanz té una opinió clara i concisa sobre com gestionar les xarxes socials. Segons ell no és necessari sacrificar el català en les xarxes; per ell és més important la qualitat dels seus seguidors que la quantitat. Aquesta pot ser una opinió amb una mica polèmica, ja que hi haurà creadors de contingut que creguin que com més gent tingui accés al seu contingut millor. Això no és cap problema si es tracta d'un context on la comunitat és castellanoparlant. No obstant això, si es tracta d'un creador de contingut i que vol arribar a la comunitat catalana, no cal preocupar-se excessivament pel nombre de seguidors. Sanz opina que si es té pocs seguidors, però aquests són seguidors amb qui es pot interactuar i crear un contingut adient, no hi ha res a envejar als creadors de contingut castellanoparlants perquè s'està creant una comunitat pròpia amb interessos molt semblants.

4. Plataformes per empènyer i divulgar el català

En aquest projecte he parlat de videojocs i de contingut televisiu com factors que afecten de forma directa l'ús de la llengua. He presentat dades que demostren que la presència dels videojocs en la societat és cada cop més i gran. També he disposat que el contingut audiovisual, tot i que segueix tenint importància televisiva, es consumeix en gran manera en línia. Aquestes dades evidencien que vivim en l'era de la informació digital, on res no pot créixer en rellevància si no té presència en línia.

En conseqüència d'aquesta digitalització de la informació, aquest treball no pot ignorar l'aparició en els darrers anys de noves plataformes en línia que serveixen per empènyer i divulgar el català. En aquesta secció no vull referir-me a pàgines web que defensen l'ús del català, algunes de les quals ja hem esmentat amb anterioritat, com són per exemple <https://www.plataforma-llengua.cat/>, les webs de Televisió de Catalunya o altres pàgines de la Generalitat. Dintre d'aquest apartat vull centrar-me en el món que rodeja el conglomerat de les diferents xarxes socials, per poder fer un incís més detallat en les xarxes Twitch TV i Youtube Gaming.

4. 1. Xarxes socials

Primer de tot crec que és necessari definir què són les xarxes socials. Les xarxes socials són eines i plataformes d'internet a través de les quals usuaris de totes parts del món poden relacionar-se i trobar gent amb els mateixos interessos. Gràcies a les xarxes socials i a la seva versatilitat, podem trobar una gran varietat de comunitats diferents sobre tota mena de matèries. Les xarxes socials són de notable importància per aquest estudi perquè podem trobar-hi tota una comunitat de jugadors catalanoparlants, a

continuació parlarem d'algunes de les xarxes més rellevants per la comunitat de jugadors.

La coneguda xarxa social Twitter pot ser una eina útil tant per reivindicar l'ús del català en els videojocs com per promoure la creació d'espais per jugadors catalanoparlants. La plataforma només permet escriure 280 caràcters, així que els missatges han de ser concisos. Com poden els joves catalanoparlants trobar publicacions relacionades amb el català i els seus interessos? Per una part, poden seguir pàgines que es dediquen a reclamar l'ús del català, com per exemple, @videojocsencatalà, @llenguacatalana o @edu354. D'altra banda, els adolescents poden estar informats de novetat i actes si segueixen *hashtags* tals com; #videojocsencatalà, #doblatgeencatala, #tv3encatala, #PolíticaLingüística, #VDJOC, #itujuguesencatalà, #videojocs, entre d'altres. Els *hashtags* són paraules clau que les persones utilitzen per marcar el tema del contingut que estan compartint a les xarxes socials. Cada *hashtag* és transformat en un hiperenllaç que dirigeixen la recerca de les persones, les quals, també, van marcar el seu contingut amb un *hashtag* en específic

Pot ser que el lector d'aquest estudi ja estigui familiaritzat amb la plataforma Twitter i aquesta explicació li sembli innecessària. Al contrari, he cregut vital dedicar-li un petit espai perquè és el canal a través del qual les persones interessades en la llengua catalana i el seu ús en videojocs, o altres àmbits, poden conèixer notícies de la manera més ràpida. A més a més, persones noves en el món del videojoc poden dirigir-se a plataformes d'ús general, com és Twitter, per descobrir altres xarxes i plataformes amb contingut específic per jugadors catalans.

Una plataforma que destaca per la varietat de recursos que ofereix a la comunitat de videojugadors catalanoparlants és www.gaming.cat. Qualsevol aficionat dels videojocs que visiti aquesta plataforma es veurà convidat a provar de jugar als jocs en català dels quals informa la web. La pàgina web serveix com a repertori de termes i centre de suport per tot jugador novell. La plataforma va encara més lluny i informa de quina formació hi ha disponible per persones que desitgin treballar en el món dels videojocs.

Aquesta plataforma en línia té les portes obertes a tota mena de jugadors que vulguin jugar en català. Un altre dels seus recursos més destacables és l'accés a grups de Discord i Telegram, ambdues són aplicacions que serveixen per enviar missatges. En aquests grups, la plataforma et permet trobar companys per jugar en català, el suport de la comunitat i actualitzacions de les novetats i esdeveniments en els jocs catalans.

He volgut descriure amb detall els recursos que ofereix la web www.gaming.cat amb l'objectiu que serveixi d'exemple al lector de la gran varietat d'eines que es poden trobar en plataformes dedicades a fomentar l'ús del català en videojocs i altres plataformes d'entreteniment. Cal recalcar que la creació d'una comunitat de parla catalana és extremadament important per fomentar la llengua, ja que jugadors catalanoparlants, que formen parts d'altres comunitats on no es parla el seu mateix idioma nadiu, trobaran més còmode jugar en castellà o en anglès per tal d'estar més integrats amb el seu grup i per la facilitat de trobar la gran majoria de jocs en aquests idiomes. En canvi, quan un jugador s'integra en una comunitat de jugadors de parla catalana, li serà més senzill buscar i accedir a jocs en català gràcies al fet que les altres persones de la comunitat comparteixen recursos per fer que la cerca, sovint una mica soporífera, de jocs en català (oficials o no oficials) més planella.

Certament, ja he estat parlant de recursos útils per a jugadors que a la vegada impulsen l'ús del català. Tot i això, en el següent apartat m'agradaria seguir parlant de dues plataformes que són de vital importància per la comunitat de jugadors catalans; Twitch TV i Youtube Gaming. Encara que plataformes com les que he anomenat en aquest apartat ajudin a crear comunitats, les xarxes de les quals parlaré a continuació són on es mantenen vives aquestes comunitats.

4. 2. Twitch TV i Youtube Gaming

Twitch TV va ser creada el 2011, i al 2014 Amazon la va comprar en veure la seva popularitat entre els usuaris de videojocs. L'objectiu de Twitch és ser una plataforma de referència per a la comunitat de jugadors en línia, aquesta dada la fa ressaltar davant d'altres xarxes que ofereixen tota mena de continguts sense tenir un públic específic, com són Twitter o Instagram.

Twitch és una de les anomenades plataformes de reproducció en continu, hi trobem creadors i consumidors de contingut. Els creadors de contingut acostumen a fer vídeos relacionats amb videojocs, ja pot ser jugant-hi o parlant sobre el seu funcionament. Aquests vídeos són sovint en directe, la qual cosa permet que els consumidors es puguin comunicar amb el creador a través del xat. Gràcies al xat en directe els creadors tenen l'oportunitat d'interactuar amb els seus espectadors i crear així una sensació de proximitat entre ells.

Hi ha altres plataformes que són útils i famoses per la creació de continguts en línia, una d'elles seria Youtube Gaming, una branca de la famosa plataforma que es vol especialitzar en el contingut sobre videojocs. Tant Twitch com Youtube Gaming són plataformes específiques per a jugadors, però cap de les dues són exclusives per a catalanoparlants.

Quina diferència hi ha entre Youtube Gaming i Twitch i perquè és tan important parlar-ne en aquest estudi? Per les persones que volen trobar creadors de contingut i grups de persones que facin servir el català com a idioma principal és relativament fàcil trobar-se dintre de Twitch, només han de fer servir el *tag*, una eina de cerca semblant al *hashtag*, que ens mostra el contingut en català. Aquí és on Youtube Gaming perd rellevància quan parlem de la comunitat de jugadors catalans, ja que els hashtags i l'algoritme de la plataforma no donen tanta facilitat per poder trobar contingut exclusivament en català.

Un exemple de la presència del català en la plataforma Twitch és el canal anomenat Creadors TV. Aquest canal agrupa i dona suport a gran part dels creadors de contingut en català dins de la plataforma, la seva presència ha anat creixent de manera exponencial. Actualment, fins i tot hi ha l'opció de poder associar-s'hi com una organització oficial. La creació d'una comunitat específica per a creadors de contingut en català accentua la situació de l'idioma, ja que no seria necessària si l'ús del català no es trobés en perill.

La creació de contingut en català en línia no només comporta crear vídeos i parlar amb els espectadors, també implica promocionar i participar en esdeveniments relacionats amb els dos interessos comuns de la comunitat; el català i els videojocs. Un bon exemple dels esdeveniments als quals em refereixo és l'Indiedevday, el qual es va celebrar el passat nou i deu d'octubre del 2021. Aquest acte es va celebrar a través del

seu canal de Twitch i va consistir en la participació de creadors de continguts i de persones relacionades amb la creació de jocs. L'objectiu d'aquest esdeveniment sense ànim de lucre era reivindicar i impulsar la presència i la importància dels videojocs, paral·lelament, els usuaris catalans van tenir l'oportunitat d'alçar la seva veu per reclamar la presència del seu idioma en els videojocs.

Dintre d'aquest esdeveniment, dues plataformes de les quals ja hem parlat, www.gaming.cat i els usuaris de Creadors TV, van col·laborar entre ells i l'organització per dur a terme conferències que parlessin sobre la creació de videojocs en català. Aquest tipus de conferències tenen la missió de despertar interès en jugadors catalanoparlants que normalment juguen en castellà i cridar l'atenció de les grans empreses perquè tinguin més iniciativa a l'hora d'incloure el català com a opció en els seus videojocs.

5. Pràctica de traducció

5. 1. Què és “Dark Souls”

Dark Souls és un joc de rol disponible en diverses plataformes (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch o Microsoft Windows). És un dels jocs més desitjats per part del públic; és desafiant, però molt divertit.

En aquest joc, no agafen al jugador de la maneta i el guien durant la seva història, sinó que ha d'explorar el món per trobar-la. Durant l'aventura, el jugador veurà una terra màgica plena de vistes panoràmiques d'una bellesa abstracta. Anirà a fortaleses, ciutats al cel i fins i tot a les catacumbes d'un cementiri. No obstant això, hi ha un parany, els enemics. El joc posarà a prova els límits del jugador. MORIRÀ, una vegada i una altra. Tot i això, en aquesta mort el jugador trobarà una força que pensava que mai arribaria a tenir; la perseverança. Això ho guiarà tot, ho impulsarà a més desafiaments. Lluitarà a través dels dimonis dels seus malsons, una massa de cloïsses i crancs maleïts i , fins i tot, el mateix senyor dels no-morts, però al final només hi ha dos resultats; *Victòria Aconseguida* o *Has Mort*.

5. 2. La terminologia especialitzada basada en software

Aquest apartat vol fer un petit incís en la complexitat del lèxic que es fa servir entre els jugadors en línia. Els jocs més populars entre les comunitats de jugadors solen ser jocs que originalment són en anglès, per tant, hi ha moltes paraules que defineixen accions concretes que es segueixen fent servir en anglès tot i jugar en altres idiomes com el castellà i el català. Aquestes dades no semblen sorprenents quan pensem en el fet que les comunitats de jugadors en línia normalment no es defineixen a ells mateixos amb les paraules catalanes, sinó que s'anomenen *gamers* que juguen *online*.

Els termes que es fan servir de manera diària entre els jugadors catalanoparlants tenen definicions molt específiques lligades al món dels videojocs, de manera que

gairebé es poden classificar com a argot *gamer*. Luis Morales presenta un estudi al voltant d'aquest fenomen i explica:

Los videojuegos multijugador en línea se distinguen y caracterizan por esa necesidad de comunicación instantánea que ayuda a lograr la meta final que se propone en todo juego, que es ganar, en tanto que se consolida una mayor eficacia por medio del uso de terminología, en cuanto a forma, sencilla y, en cuanto a significación, específica. (Morales, 2015:6)

El treball de Morales ens presenta les raons per les quals és necessari perpetuar l'ús de paraules d'origen anglès entre els jugadors en línia. Altrament, la part lingüísticament interessant d'aquest fenomen és el fet que els termes anglesos no s'empren en la versió anglesa original, en realitat s'adapten a la llengua nadiua del jugador. Aquesta no és una circumstància present exclusivament entre els jugadors catalans, és una situació que es dona també en castellà i en altres llengües flexives.

Una de las tendencias más notables de los últimos cincuenta años ha sido el modo en que el inglés, a medida que se convertía en lengua global, se iba infiltrando en otras lenguas mediante el préstamo de una cantidad sin precedente de términos ingleses. (Crystal, 2005:59).

De manera que en el món dels jugadors en línia ens trobem un repertori de paraules d'origen anglès que no s'han traduït al català, sinó que s'han adaptat a la llengua a partir de la seva forma anglesa. Les paraules que més es fan servir són verbs, així que he recopilat alguns verbs d'origen anglès que els jugadors han adaptat a la parla catalana de manera col·lectiva alhora que inconscient:

- *Banejar* (de l'anglès Ban): prohibir l'entrada a algú a algun lloc.
- *Buffejar* (de l'anglès Buff): donar augments de potència o de duració.
- Carrilejar o fer carry (de l'anglès Carry): ajudar a un personatge de menor nivell quan el jugador té un nivell superior.
- *Deletejar* (de l'anglès Delete): matar ràpidament.
- *Farmejar* (de l'anglès Farm): buscar recursos durant un període llarg de temps i de manera repetitiva.
- *Feedejar* (de l'anglès Feed): Morir donant punts a l'enemic perquè es faci més fort.
- *Tankejar* (de l'anglès Tank): aguantar els cops de l'enemic perquè la resta del grup el pugui atacar sense rebre mal.

En aquesta petita selecció es pot comprovar com els verbs anglesos sovint mantenen la seva forma d'origen i se'ls hi afegeix el sufix -ejar. Segons www.enciclopedia.cat, aquest sufix vol dir "fer una acció relacionada amb" i es fa servir per crear verbs. Un cop el verb en anglès conté el sufix -ejar la paraula passa a funcionar igual que un verb en català. Per tant, els jugadors l'empren i la conjuguen com si fos un verb català més.

El llistat d'anglicismes que els jugadors en línia fan servir cada dia amb la seva pròpia adaptació al català és molt més extens de la petita mostra present en aquest apartat. Tot i això, aquest és un camp d'estudi digne d'un treball propi. Aquí només he intentat humilment obrir la finestra a aquest possible camp d'investigació lingüística relacionat amb el món dels videojocs.

5.3. Anàlisi traductològica

Abans d'endinsar-nos en aquest nou apartat, vull recalcar que, a fi d'elaborar la següent anàlisi traductològica, he seleccionat alguns fragments de la traducció feta prèviament per mi mateix. La traducció de la qual parlo la trobareu en l'annex número 4. La traducció d'aquest joc en concret ha sigut un repte, ja que el text amb el qual he hagut de treballar es trobava completament desordenat. Això no és cap errada per part de la productora del joc, tot al contrari, decideixen donar materials als traductors aficionats de forma desordenada per tal d'evitar que es puguin filtrar dades sobre el joc de manera involuntària o inclús voluntàriament.

Aquesta ha sigut una dificultat afegida a l'hora de treballar amb el text, hi ha paraules o frases que manquen el context i és tot un misteri descobrir-ne el propòsit. Encara més, com a traductor he hagut de desxifrar frases que mancaven context escrit, però també hi ha diàlegs que poden tenir un sentit completament diferent quan estan acompanyats de les imatges del joc. El text l'he pogut obtenir gràcies a la comunitat de traductors del grup C Trencada, els quals m'han ofert la possibilitat de participar en aquest projecte.

Respecte als recursos que he fet servir per ajudar-me a elaborar aquesta anàlisi, hi ha un llibre indispensable; el llibre *Thinking Spanish Translation*, el qual trobareu citat en la bibliografia d'aquest treball. Aquest manual m'ha servit com a guia principal i el glossari, l'he fet servir com a referent a l'hora de parlar dels diferents significats connotatius de les paraules i d'altres reptes presentats al llarg de la traducció.

Tot i que aquest llibre m'ha sigut de gran ajuda, no vull deixar de mencionar allò que és evident; he basat el meu treball en la defensa de l'ús del català en els diferents medis d'entreteniment, tot i que el document que m'ha guiat en la meva anàlisi està dirigit a la traducció anglès-espanyol. En aquest cas, m'he vist forçat a fer servir els millors recursos al meu abast i aquest llibre presenta de manera clara les pautes per fer una anàlisi traductològica adient. Els conceptes presentats són extremadament fàcils d'extrapolar al català en comptes de l'espanyol.

Per concloure, voldria destacar que gran part del text traduït reflecteix l'ús oral de la llengua. Aquesta oralitat del text va canviant de diàlegs a formes de narrativa oral. Aquests han sigut formats que he tingut constantment present per tal d'oferir una traducció tan natural com ha sigut possible.

Sense més dilació, a continuació trobareu en negreta la frase o segment en anglès (versió original), seguit de la línia corresponent en la traducció de l'annex i la traducció en català. Després de cada segment es troba una breu anàlisi.

What foolishness (line 15) - Quin atreviment...

Una de les traduccions de la paraula *foolishness*, segons el Cambridge Dictionary, inclou; "the quality of being unwise, stupid, or not showing good judgment". L'expressió conforma un significat connotatiu afectiu, per tant, he decidit prendre un estil de traducció comunicatiu. *Atreviment* "és el fet d'atrevir-se" i *atrevir-se* és "fer o dir sense vergonya una cosa que no està bé o que pot molestar els altres" segons el DIEC (Diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans). D'aquesta manera no es perd el significat de l'actitud del parlant. Ja que les connotacions d'aquesta expressió es poden interpretar com que l'interlocutor ha rebut una ofensa davant les accions del receptor.

Why trespasseth upon the Great Lord's tomb, whilst thou art (line 16) - Com podeu haver ultrapassat la tomba del Gran Senyor, quan sou

Les paraules *trespasseth*, *whilst* o *thou* són formes formals arcaiques de la llengua anglesa. Aquest detall és un exemple de pèrdua traductològica, ja que no hi ha cap forma de reflectir aquestes formes arcaiques en català. Per tant, aquestes expressions antigues i en desús es perden a l'hora de traduir-les. Per tant, perden sentit connotatiu associatiu.

Spot my summon signature easily by (line 70) - Pots localitzar la meva marca fàcilment gràcies a

Segons el Cambridge Dictionary, *summon* és “to order someone come to a particular place” i *signature* és “used to refer to the special thing for which a person or place is particularly known”. Per tant, *My summon signature* es traduiria com la *meva signatura de convocació* si decidís traduir de forma literal. Aquesta combinació de paraules no m’ha semblat orgànic en català i per això m’he decidit per la reducció. La pèrdua traductològica és mínima i el significat es transmet millor. Per la seva part, *marca* és un “senyal” segons el DIEC. Amb *summon signature* el jugador es crea una imatge mental més metafòrica que amb *marca*, però hem de tenir en compte que parlem d’un joc i que el jugador té la imatge de la *marca* o *signature* davant seu, per tant, no el canvi de paraula no crea una gran distorsió de la seva percepció.

We'll laugh it off, shall we? (line 80) - Riem-nos-en, no trobes?

La paraula *shall* és un modal verb que es fa servir per a fer suggeriments. La paraula té significat denotatiu; segons el Collins Dictionary, *shall* es fa servir “in questions in order to make offers or suggestions”. Per tal de convenir una traducció adient a la *question tag* formada per *shall we*, m’he decantat per una expressió catalana que també denota suggeriment.

To assist you (line 107) – de donar-te un cop de mà

En aquest cas he decidit fer una ampliació del verb *assist*, definit com “to help” segons el Cambridge Dictionary. He pensat a fer una simple traducció literal d’aquesta línia, la qual vindria a ser; ajudar-te. En canvi, he jutjat adient donar a aquesta línia una traducció més col·loquial, recurrent a la traducció comunicativa, per tal que el resultat global de la traducció sigui menys rígid i més proper al català emprat en el dia a dia dels catalanoparlants. Segons el DIEC, *donar un cop de mà* és un “acte ràpid, atrevit, etc., per a la consecució de quelcom”.

Oh, no, dear me. (line 110) - Oh, no, disculpa’m

Aquesta expressió és una partícula il·locucionària, ja que està integrada en el diàleg per mostrar la intenció del parlant i el seu valor en la frase recau totalment en el sentit afectiu.

Si cerquem *dear me* en el Collins Dictionary ens trobarem amb una sèrie de definicions connotatives que ens mostren les possibles interpretacions de l’expressió: “An expression of surprise or disappointment. ; An expression of mild dismay or regret. ;A polite exclamation expressing surprise, distress, sympathy, etc.”. Aquesta pot il·lustrar un sentiment de sorpresa, decepció, consternació, lament, entre d’altres. Per poder decidir quina traducció seria la correcta m’he basat en el context. L’interlocutor fa un comentari i després es disculpa dient que era una broma. He cregut adient decidir que en aquest context concret, l’expressió denota penediment pel comentari fet prèviament i per això es disculpa.

What if I am seen as a laughing stock, as a blind fool (line 163) - I si sóc la riota de tothom, talment un boig

Aquesta línia en concret em sembla molt interessant, ja que està composta per dos modismes. Per *laughing stock* he pogut trobar una expressió força equivalent. Segons els Collins Dictionary significa “to seem ridiculous” i *la riota de tothom* reflecteix un significat gairebé igual. Segons el DIEC “la persona o la cosa que n’és objecte (del riure)”.

D’altra banda, la traducció literal de *blind fool* seria *ximple cec*. Aquesta expressió no té sentit si la traduïm de forma literal i no he trobat cap definició en els diccionaris d’anglès, però podem entendre que el significat seria; ximple que és incapaç de veure o entendre. Crec que traduir-ho com *un boig* suposa una pèrdua traductològica

mínima, d'aquesta manera l'expressió pateix una reformulació, però segueix transmetent un significat semblant.

Well, I suppose they wouldn't be far off! (line 165) - Bé, suposo que no anirien equivocats!

Far off es defineix com “a long time before or after the present” o “a great distance away”, segons el Cambridge Dictionary. Aquesta definició literal no té sentit en la frase, ja que no es parla sobre l'espai ni el temps, sinó sobre persones que estan *far off*, deixant a entendre que estan lluny de la veritat. Per tant, si estan lluny de la veritat vol dir que, reformulant l'expressió, estan *equivocats*.

...You are a godsend, to come at this moment... (line 269) - ... Ets un regal del cel, arribant just en aquest moment...

Segons el Collins Dictionary, “If you describe something as a godsend, you are emphasizing that it helps you very much”. M'ha semblat més adient traduir-ho per la frase feta *regal del cel*, tot i que l'expressió no té entrada als diccionaris, significa objecte o persona que és de gran ajuda.

Oh, heavens, thank you. (line 374) - Oh, pels déus, gràcies.

Heavens posa un xoc semblant a *godsend* en l'exemple anterior, són partícules il·locucionàries. En aquest cas és més adient referir-se *als déus* que al *cel*.

As promised, I will share my sorceries. (line 393) - Tal com vaig prometre, compartiré els meus encanteris

I am afraid that you are unable to learn sorcery. (line 409) - Em temo que no ets capaç d'estudiar bruixeria.

He decidit analitzar aquestes dues línies juntes, ja que em sembla interessant confrontar el significat connotatiu reflectiu de *sorcery-sorceries*. Segons el Collins Dictionary, *sorcery* és “magic performed by using the power of evil spirits.”. Per això, a la línia 409 ho he traduït com *bruixeria*; conjunt de pràctiques màgiques en què

s'invoquen forces sobrenaturals, segons el DIEC (Diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans).

En canvi, en la línia 393 *sorceries* es refereix a una altra definició de la paraula. Segons el Collins Dictionary; “the art, practices, or spells of magic, esp black magic,[...] in order to produce preternatural effects in the world”. Per això, en aquest context ho he traduït com *encanteris*, “influència màgica” segons el DIEC, en comptes de *bruixeria*. És un cas curiós veure com la mateixa paraula s'ha de traduir de manera diferent depenent del context.

I wish to lay down my plans before I visit (460) - Vull preparar-me bé abans de visitar

Lay down es pot definir com “if rules or people in authority lay down what people should do or must do, they officially state what they should or must do” segons el Collins Dictionary. En aquest fragment es pot veure un exemple de reducció, ja que fer una traducció literal com *desitjaria preparar els meus plans* seria redundant en català i no seria un ús natural de l'idioma.

Don't frown with regret; peer forward with your head high. (line 416) - No t'amarguis de penediment; segueix endavant amb el cap ben alt.

En aquest fragment trobem la paraula *frown*, la qual no es pot traduir de manera literal perquè no existeix paraula en català per l'acció de “to bring your eyebrows together so that there are lines on your face above your eyes”, definició del Cambridge Dictionary . Encara més, *arrufar les celles* s'entén en català, però és un modisme que no transmet el mateix significat denotatiu. Per tant, crec que utilitzar el verb *amargar-se* convé un significat semblant.

The thought offends me so, I could simply die! (line 446) - El simple fet de pensar-ho m'ofèn, em moro de ràbia!

Aquí trobem un exemple d'ampliació, ja que *I could simply die* perd sentit si ho traduïm al català sense afegir-hi res més. Adoptant una traducció comunicativa; *Moro de ràbia* és un modisme que ja existeix en català i fa que la frase sigui més natural a l'oïda d'un catalanoparlant.

Time is a resource (line 473) - El temps és or

Time is a resource conté un significat connotatiu associatiu. Traduir-ho de forma literal com *el temps és un recurs* seria un error per part del traductor, jo mateix en aquest cas, ja que estaria obviant el fet que aquesta expressió és un proverbi, el qual té, afortunadament, un altre modisme equivalent en català; *el temps és or*.

I will rest a while, then return to Firelink Shrine. (line 538) - Descansaré una mica i després tornaré al Santuari d'Enllaç del Foc.

En aquest fragment trobem un nom propi d'un lloc; *Firelink Shrine*. Davant un nom propi que conté un significat concret, he hagut de prendre la decisió sobre si traduir-lo de forma literal o no. M'ha semblat adient recórrer a un calc lèxic perquè d'aquesta manera el jugador no perdrà l'oportunitat d'entendre el significat del lloc en el joc.

And he has the nerve to go risking life and limb! (line 631) – I té el valor de fer-ho jugant-s'hi la vida!

Per una banda, aquest fragment ens presenta la paraula *nerve*, la qual de forma literal es podria traduir com *nervi*, però en el Cambridge Dictionary trobem que també es pot definir com “the courage or confidence necessary to do something difficult, unpleasant or rude”. Per aquesta raó he pres la decisió de traduir-la com *valor*; “Coratge a emprendre grans afers, a afrontar els perills sense por”, segons el DIEC.

D'altra banda, *risking life and limb*, expressió idiomàtica, pateix una reducció, ja que en català jugar-se la vida no necessita més afegits. Sonaria artificial traduir *jugant-s'hi la vida i les extremitats*.

The nerve! (line 796) - La gosadia!

M'ha semblat interessant analitzar de nou una línia que conté la paraula *nerve* de nou, ja que en aquest cas he pres la decisió de traduir-ho d'una altra manera. En aquest context *the nerve* funciona amb un significat connotatiu afectiu, traduir *el valor!* no funcionaria en català. En canvi, *gosadia* pot significar “atreuiment extraordinari” segons el DIEC i encaixa millor amb la intenció d'aquesta exclamació.

I suppose he has his head buried in those tomes? (line 671) – Suposo que deu tenir el nas ficat en aquells llibres, oi?

En aquest fragment trobem de nou un modisme, *to have someone's head buried in books/tomes* vol dir que “to be reading” segons el Cambridge Dictionary. Aquesta expressió és molt expressiva i té una connotació més enllà de la definició literal, ja que transmet que la persona que llegeix està immersa en la lectura. *Tenir el nas ficat en llibres* és una traducció comunicativa del modisme.

I am pleased beyond words. (line 716) – Em complau més del que puc expressar en paraules.

Aquí tenim un altre exemple d'ampliació. *Beyond words* és una expressió idiomàtica que vol dir “that one has been left speechless, whether literally or figuratively” segons The Free Dictionary. Traduir aquesta expressió com *em complau més enllà de les paraules o sense paraules* és, definitivament, una construcció que no funciona en català. Per tal de crear una traducció comunicativa que funcioni, m'he decantat per ampliar breument les paraules que formen la traducció.

I have lost all those who were close to me. (line 839) – Vaig perdre tots els que m'estimaven.

En aquest fragment trobem *those who were close to me*, de forma literal es traduiria com *aquells que m'eren propers*. En canvi, té un altre tipus de definició quan parlem de persones; “People who are close know each other very well and like each other a lot, or who see and talk to each other a lot”, segons el Cambridge Dictionary. He decidit reflectir aquest vincle entre el parlant i els altres personatges fent servir el verb *estimar*, aquest canvi lèxic dona un sentit molt més clar per a un catalanoparlant.

6. Conclusions

A tall de conclusió vull retornar a una de les preguntes que plantejava al principi d'aquest treball; quina és la feina ja feta amb relació a la presència del català en l'àmbit de l'entreteniment. Al llarg d'aquest treball he visitat diversos àmbits en els quals el català té més o menys importància i vull parlar sobre cadascun d'aquests àmbits de forma separada abans d'exposar les meves conclusions globals.

A l'inici d'aquest projecte investigava sobre el català i la seva situació dins el món dels videojocs, el que he descobert és que la presència dels videojocs en l'economia espanyola i catalana ha arribat per quedar-se. Aquest és un sector que factura més i més cada any i, per tant, no se li hauria de treure la vista de sobre. Malauradament, tot i que segons les dades indiquen que Catalunya és part del motor que fa funcionar aquesta indústria, les dades de videojocs que es poden jugar en català són molt baixes, fins i tot molts dels videojocs produïts en territoris catalanoparlants no tenen opció de jugar-se en català.

Seguidament, he cercat informació sobre la presència en els medis televisius de contingut en català, de qualitat, dirigit al públic adolescent. Els resultats que he pogut recopilar mostren com la televisió en català va tenir moments d'evident esplendor, durant els quals es treballava per produir contingut en català que fos innovador i de valor. Lamentablement, avui dia els continguts de la televisió catalana tenen un enfocament dirigit a la informació i deixa un espai mínim a l'entreteniment, i encara menys a l'entreteniment juvenil.

El català té una presència baixa en els dos àmbits mencionats anteriorment, serà perquè no hi ha demanda? Tot al contrari, hi ha tanta demanda per poder jugar a videojocs en català que hi ha persones individuals i grups que es dediquen a treballar en traduccions, oficials i no oficials, de jocs de forma totalment altruista. El procés de traducció d'un videojoc comporta molta feina, tal com he exposat en el segon punt d'aquest projecte i ho he pogut experimentar jo mateix a l'hora de fer la meva pròpia traducció del *Dark Souls*. Per tant, crec que s'ha de valorar l'esforç de persones que es dediquen a traduir amb l'única recompensa de poder jugar en la seva llengua, i amb l'objectiu de pressionar empreses i govern perquè siguin ells els encarregats d'assegurar la presència del català en el món dels videojocs.

Per part del món televisiu també he recopilat dades que exhibeixen que els adolescents segueixen consumint contingut televisiu, encara que les plataformes d'*streaming* estiguin guanyant terreny a la televisió convencional. Els adolescents no poden consumir contingut audiovisual en català perquè el contingut dirigit a la seva franja d'edat és gairebé inexistent en aquesta llengua, només els hi queda aferrar-se al contingut produït entre els anys noranta i dos mil.

Les xarxes socials i altres plataformes que existeixen per donar suport a l'ús del català creen consciència sobre la importància de l'idioma en diversos àmbits, inclòs videojocs i produccions audiovisuals. Hem vist en l'apartat 4 d'aquest treball com les plataformes ofereixen una plèthora de recursos per promoure la llengua. L'existència de creadors i col·lectius que fan servir la seva presència a internet per defensar el català és un indicador més de la demanda existent per una gran part de catalanoparlants que volen gaudir del seu temps d'oci en català.

Davant de tanta evidència de demanda, hom creuria que el mercat està preparat per respondre a la demanda i proporcionar al públic amb contingut audiovisual i videojocs en català. Molt al contrari, la situació actual del català no sembla gaire esperançadora. Les grans empreses, tant nacionals com internacionals, no mostren interès a oferir els seus continguts en múltiples idiomes, ja que això comporta directament una inversió de més diners.

Generalment, les grans empreses incorporen nous idiomes als seus serveis quan saben que guanyaran nous consumidors, als quals no podien arribar amb anterioritat. Aquest raonament perd força amb la comunitat catalanoparlant perquè hi ha un gran nombre de catalans que no prioritzen la llengua a l'hora de consumir videojocs o televisió. Amb això vull dir que quan un català jugar a jocs no disponibles en català està cedint terreny a altres llengües sense prioritzar la seva. Òbviament, no és fàcil restringir els productes que consumim en el nostre temps d'oci a aquells disponibles en català quan els catalanoparlants són, habitualment, persones bilingües i capaces d'entendre altres llengües. Només vull fer evident aquesta dada que juga en contra de l'expansió de la llengua catalana.

Tanmateix, al llarg d'aquest treball he trobat que des dels diversos àmbits d'entreteniment s'apel·la a l'ajuda provinent del mateix lloc: el govern. Sembla que les veus que lluiten per la defensa del català tenen una demanda en comú, la defensa de la llengua per part del govern. És cert que el govern té el poder de pressionar les grans

empreses i exigir una quota mínima decent de productes, videojocs i audiovisuals, en català. No només això, sinó que el govern també té a les seves mans donar suport a les organitzacions que ja es dediquen a promoure l'ús del català. Aquesta demanda sembla concordar amb les dades que certifiquen que idiomes amb menys parlants, però amb un govern propi, tenen a la seva disposició un major nombre d'opcions d'entreteniment en la seva respectiva llengua nadiua.

Amb tot plegat, aquest projecte ha fet l'esforç de mostrar la situació actual del català en l'oci, d'intentar trobar les causes per aquesta circumstància i per aventurar alguna solució. Potser les darreres conclusions deixen el futur del català en un estat d'incertesa, però m'agradaria acabar amb una nota d'optimisme. Sempre que hi hagi persones i col·lectius, com són Joan Sanz, Projecte C Trencada i altres amb presència a les xarxes socials, disposats a reivindicar l'ús del català en els diversos àmbits d'oci i a pressionar empreses i govern, el català no tindrà la batalla perduda i seguirà sent una llengua viva gràcies a aquestes persones que s'involucren amb l'idioma de manera altruista.

7. Bibliografia

Llibres i revistes

Cardús, Salvador (2018). “*Televisió i identitat nacional. Esplendor i declivi de la televisió autonòmica catalana*”. *Revista centre d’estudis Jordi Pujol*, 06, p.36-52.

Crystal, D. (2005). *La revolución del lenguaje*. Madrid, Alianza Editorial.

DEV - Desarrollo Español de Videojuegos (2021). *Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc 2020*. Barcelona: ICEC.

Santamarina-Rubio E, Serral Cano G, Pérez C, Ariza C i Grup col·laborador enquesta FRESC (2016). *La salut i els seus determinants en l’alumnat adolescent de Barcelona. Enquesta FRESC 2016*. Barcelona: Agència de Salut Pública de Barcelona.

M. Haywood, Louise; Thompson, Michael i Hervej, Sándor (2009). *Thinking Spanish Translation*. Segona edició, Routledge.

Morales, Luis (2015). *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 02.

Recursos electrònics

Cambridge UP (2021). *Cambridge Dictionary* [en línia]. [Consulta: 15 de novembre de 2021]. Disponible a: <<https://dictionary.cambridge.org/>>.

Collins (2021). *Collins Online Dictionary* [en línia]. [Consulta: 15 de novembre de 2021]. Disponible a: <<https://www.collinsdictionary.com/>>.

Enciclopèdia (2011). *Gran enciclopèdia Catalana* [en línia]. [Consulta: 22 de novembre de 2021]. Disponible a: <<https://www.enciclopedia.cat/gran-enciclopedia-catalana/>>.

Farlex (2021). *The Free Dictionary* [en línia]. Consulta: 22 de novembre de 2021]. Disponible a: <https://www.thefreedictionary.com/>.

Institut d'Estudis Catalans (2019). *Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans* [en línia]. Consulta: 22 de novembre de 2021]. Disponible a: <<https://dlc.iec.cat/>>.

Language solutions (2019). “*La localització de videojocs*” [en línia]. [Consulta: 4 d'octubre de 2021]. Disponible a: <<https://www.at-languagesolutions.com/ca/atblog/localizacion-de-videojuegos/>>.

Lleonart Fernández, Arnau (2021). “*Els perills per al català de la llei de l'audiovisual espanyola*” [en línia]. [Consulta: 10 d'octubre de 2021]. Disponible a: <<https://www.vilaweb.cat/noticies/llei-audiovisual-perills-catala/>>.

Plataforma per la llengua (2016). “*La situació dels videojocs i jocs d'ordinador en català en el mercat.*” [en línia]. [Consulta: 4 d'octubre de 2021]. Disponible a: <https://www.plataforma-llengua.cat/media/upload/pdf/el-catala-als-videojocs_1456489127.pdf>.

Rius Llorens, Arnau (2021). “*La importància de la tele convencional*”. [en línia]. Nació digital: SCG Aquitània SL. [Consulta: 7 d'octubre de 2021]. Disponible a : <<https://www.naciodigital.cat/elripolles/opinio/23406/importancia-tele-convencional>>.

Roldan, Miquel; Larrayola, Marc (2021). “*Doblatge en català: "No pot ser que TV3 emeti publicitat de pel·lícules en castellà*””. [en línia]. El món de la tele. [Consulta: 7 d'octubre de 2021]. Disponible a : <<https://elmondelatele.cat/2021/08/doblatge-en-catala-amb-la-desaparicio-del-3xl-sha-abandonat-als-adolescents/>>.

Sanchis, Vicent ; Larrayola, Marc (2021). “*El director de TV3 repassa els seus quatre anys al capdavant de la cadena i analitza els reptes de futur*”. [en línia]. El món de la tele. [Consulta: 7 d'octubre de 2021]. Disponible a : <<https://elmondelatele.cat/2021/04/vicent-sanchis-tv3-es-lider-per-que-ho-fem-be-i-millor-que-les-altres-cadenes/>>.