



Universidad de Concepción

Facultad de Humanidades y Arte
Departamento de Idiomas extranjeros
Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros

No apto para jugadoras

Estudio de percepción sobre el uso de lenguaje no sexista en la traducción del manual de instrucciones del juego de mesa *Black Hat*



Tesina para optar al grado de Licenciado en Translatología

Estudiantes tesistas: Linett Mujica y Luis Ñancuvil

Profesora Guía: Carolina Cabezas

Concepción, 15 de marzo de 2021

Agradecimientos

Primero que todo, nos gustaría agradecer a la editorial Fractal Juegos por su colaboración en las etapas iniciales de este trabajo y por haber inspirado el tema de esta investigación. Quisiéramos dar las gracias a nuestra profesora guía, Carolina Cabezas por su apoyo académico y emocional durante este proceso. Estamos particularmente agradecidos por su paciencia. También nos gustaría agradecer a Felipe Candia por sus valiosos comentarios y recomendaciones. Y, finalmente, damos las gracias a nuestras parejas por su apoyo incondicional.



Contenido

Ilustraciones	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
Introducción	1
Marco teórico	3
1. Lenguaje, género y sexismo	3
1.1. Lenguaje	3
1.2. Género y sexismo	5
1.3. Lenguaje Inclusivo	11
1.4. Conciencia de género e inclusión las industrias de entretenimiento	18
2. Juegos de mesa	21
2.1. Definición de juego y juego de mesa	21
2.2. Manuales de instrucciones de juegos de mesa.....	22
2.3. Historia y rol social de los juegos	25
2.4. Juegos e inclusión.....	28
3. Traducción.....	32
3.1. Funcionalismo	33
3.2. El proceso de traducción.....	34
3.3. El rol y el poder del traductor	36
3.4. Traducción feminista.....	39
3.5. Traducción de manuales de juegos de mesa.....	41
Preguntas de investigación	45
Objetivos	45
Metodología	47
Análisis y discusión de resultados.....	53
Conclusiones.....	77
Referencias.....	80
Anexo 1	88
Anexo 2	91
Anexo 3	95



Tablas

Tabla 1 - Género.....	58
Tabla 2 - Rango etario	59
Tabla 3 - Nivel educacional.....	60



Ilustraciones

1. Frecuencia de juego	61
2. Composición del grupo de juego.....	62
3. Uso de manuales de instrucciones	63
4. Conocimiento del lenguaje inclusivo	65
5. Para qué se usa el lenguaje inclusivo según los usuarios.....	66
6. Selección de usos del lenguaje inclusivo 1	68
7. Selección de usos del lenguaje inclusivo 2	69
8. Identificación del uso del lenguaje inclusivo	70
9. Opiniones sobre el manual traducido.....	72
10. Percepción de la calidad de información del manual.....	74
11. Nivel de satisfacción con el manual	75
12. Disposición a recomendar un manual que hace uso de lenguaje inclusivo	76



Resumen

El lenguaje inclusivo ha surgido como una alternativa para la visibilización de realidades de género diferentes del masculino en diversos idiomas. Este fenómeno no solo ha surgido en idiomas con género gramatical, como el español o el alemán, sino que también en lenguas que, a pesar de considerarse más neutras, reproducen un sesgo de género, como es el caso del inglés. El lenguaje inclusivo se utiliza cada vez con más frecuencia, y su uso está permeando en áreas de la sociedad y en actividades otrora consideradas mayoritariamente masculinas. Tal es el caso de su uso en los juegos de mesa, particularmente en los manuales de instrucciones. Para explorar la percepción de este fenómeno desde distintas perspectivas, en primera instancia se analizan las traducciones y respuestas entregadas por estudiantes de traducción en un proceso de entrevistas. Posteriormente se recopila información proveniente de los usuarios de juegos de mesa mediante la aplicación de una encuesta. Se concluye que existe una actitud positiva hacia el uso de lenguaje inclusivo, sin embargo, debido a que no hay una definición única ni normas claras al respecto, existe cierta resistencia por parte de los traductores y de los usuarios de juegos de mesa, hacia su uso.

Palabras clave: juegos de mesa, lenguaje inclusivo, manuales de instrucciones, proceso de traducción

Abstract

Inclusive language has emerged as an alternative for the visibilization of gender realities different from the masculine in various languages. This phenomenon has arisen not only in languages with grammatical gender, such as Spanish or German, but also in languages that, despite being considered more neutral, still reproduce a gender bias, as is the case of English. Gender-inclusive language is being used more and more frequently, and its use is spreading in areas of society and in activities that were once considered mostly male dominated. Such is the case of its use in board games, particularly in rulebooks. In order to explore the perception of this phenomenon from different perspectives, we first analyze the translations and answers given by translation students in an interview process. Subsequently, information is collected from board game users through the application of an online survey. We conclude that there is a positive attitude towards the use of inclusive language, however, due to the lack of a single definition and clear rules, translators and board game users.

Keywords: board games, gender-inclusive language, rulebooks, translation process

Introducción

La traducción de manuales instructivos de juegos de mesa es un tema muy poco estudiado desde la traductología. Los únicos estudios que hay al respecto se han centrado en identificar los problemas de traducción que surgen del trabajo con determinadas lenguas (Verhoeven, 2018) o con aspectos propios de los juegos de mesa, como la multimodalidad y el impacto que puede tener en la traducción (Evans, 2013).

En el presente trabajo se aborda el uso del lenguaje inclusivo en manuales instructivos de juegos de mesa. Con relación a este tema se busca identificar la manera en que los traductores lidian con el elemento del lenguaje inclusivo, desde su detección hasta la elección de usarlo o no. Parte importante en la toma de decisiones durante este proceso es el conocimiento que posee el traductor sobre la cultura meta (Vásquez- Ayora, 1977) y sobre el receptor del texto meta (Reiss y Vermeer, 1996), es decir los usuarios. Es por eso que también se indaga en la percepción que tienen los aficionados a los juegos de mesa hacia el uso del lenguaje inclusivo en sus manuales de instrucciones.

Para abordar este tema, en el marco teórico de este trabajo se abordarán tres ejes centrales: lenguaje y género, juegos de mesa, y traducción. En el primer capítulo nos referimos a la importancia de la representación de género en el uso de la lengua. En el segundo capítulo se aborda la historia de los juegos de mesa

y la importancia que estos han adquirido. Finalmente se discute sobre los manuales de juegos de mesa y el lenguaje inclusivo desde la perspectiva de la traductología.

En este trabajo se hace un uso del lenguaje guiado por las normas actuales del español para invitar a quienes lo lean a reflexionar sobre el uso del lenguaje inclusivo. Si en aquellas ocasiones en que hacemos uso del masculino genérico solo piensan en imágenes masculinas, cabe cuestionarse si es que el actual uso de la lengua representa al género femenino y/o identidades diferentes del masculino y si es que un uso más consciente de la lengua podría ser un paso para al menos visibilizar las desigualdades aún presentes en la sociedad hispanohablante.



Marco teórico

1. Lenguaje, género y sexismo

1.1. Lenguaje

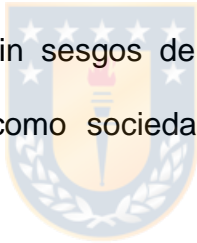
El lenguaje ha sido uno de los principales aludidos en este último tiempo cuando se hace referencia a temas de género y equidad. Esto sucede, en parte, porque existe la creencia de que éste, además de servir como una forma de comunicarnos, tiene influencia en la forma en que pensamos y que, al cambiar el lenguaje, estamos cambiando formas que están intrínsecamente arraigadas en la sociedad, idea que resulta interesante de estudiar si se tiene en cuenta la teoría del lenguaje en cuanto a la injerencia de la cultura en éste y viceversa.

Según Luria (1977, como fue citado en Frías, X., 2002:2), por ejemplo, el lenguaje es “un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos”. Así, las palabras generan en nosotros la imagen de una cosa u otra, lo que, conforme a Ríos (2010), nos ayuda a visualizar el mundo que nos rodea considerando nuestros preceptos socioculturales. Luria plantea además que las palabras no sólo constituyen un medio de comunicación, sino que permiten al hombre asimilar la experiencia acumulada por generaciones enteras de otros hombres.

Asimismo, en la teoría del lenguaje de Vygotsky (1987, como se citó en Ríos, 2010) se propone que, desde el punto de vista de la comunicación, el significado de cada palabra es una generalización o un concepto. Sin embargo, debido a la evolución histórica del lenguaje, el nexo entre palabra (significado) y pensamiento (significante) no es constante. En el lenguaje se permite la codificación y decodificación de los significados, por lo que para Vygotsky este puede considerarse como una herramienta de reconstrucción del pensamiento, en donde las palabras tienen un papel destacado tanto en el desarrollo del pensamiento como en el desarrollo histórico de la conciencia en su totalidad.

A diario somos testigos del funcionamiento de estas teorías, ya que, como usuarios de una lengua, tenemos la capacidad de nombrar elementos de la realidad, lo que, junto con las nociones de nuestra cultura, construye nuestra cosmovisión. Así, las palabras son más que un significado, pues llevan parte de nuestras experiencias y de nuestra cultura, por lo que “[e]in Begriff muss somit nicht unbedingt in jeder Kultur und in jeder Situation die gleichen charakteristischen Eigenschaften aufweisen” (Kádríc et al., 2012:88). Esto se ve claramente reflejado en los nombres que recibimos incluso antes de ser capaces de cumplir un rol en la sociedad, ya que, a partir de nuestro sexo biológico, seremos llamados hombre o mujer y dependiendo de nuestra cultura aprenderemos las diferencias que implica ser uno o lo otro. De esta manera, muchas de nuestras proyecciones se verán cargadas de las concepciones que la sociedad en la que nos encontramos insertos tiene de estos posibles roles.

Autores como Pierre Bourdieu (2000) han estudiado aquellas construcciones sociales, en donde la división entre los sexos, aparentemente natural, termina generando desigualdades que parten de la base de una jerarquización de las relaciones sociales dominadas por lo masculino. Tales desigualdades han llevado a considerar que la visión androcéntrica del mundo se hace patente incluso en la forma en la que utilizamos el lenguaje. Por ejemplo, en español se cuestiona el uso de elementos como el género gramatical masculino para denominar grupos heterogéneos. Además, debido al surgimiento de formas inclusivas en el lenguaje, se han presentado diversas propuestas para un uso del lenguaje más consciente, sin sesgos de género, que pueda permear en la perspectiva que tenemos como sociedad sobre la realidad y, con suerte, cambiarla.



En ese sentido, Ríos (2010) señala en su trabajo que una reformulación en el pensamiento influenciado por el significado que tengamos de lo que nos rodea puede representar un cambio en la visión y expectativas de uno mismo y de su entorno, por lo que el lenguaje puede considerarse como una herramienta de reconstrucción del pensamiento.

1.2. Género y sexismo

Dada la importancia del lenguaje para la humanidad, no resulta sorprendente que sea visto como una herramienta para proponer nuevas formas de nombrar la

realidad, y a partir de esto construir una nueva representación de ella. Esta es la idea principal de realizar una revisión del lenguaje desde una perspectiva de género: potenciar un cambio en la sociedad en donde todos los participantes de ésta sean visibilizados y cuenten con igualdad de oportunidades.

Según las palabras de Pujal (1993), seguramente muchos coinciden en que nos encontramos en una época que se podría clasificar como positiva de cara a la consecución de una condición social igualitaria para las mujeres, por esta razón realizar cambios en el lenguaje puede parecer un tanto radical, sobre todo si tomamos en cuenta los avances que se han logrado en el último tiempo y los esfuerzos constantes por construir un mundo menos desigual. Sin embargo, autores como Goyeneche (2005) explican que históricamente el hombre ha tenido un lugar privilegiado, lo que ha permeado en el lenguaje, y que finalmente termina por ayudar a perpetuar formas de pensamiento aceptadas por una sociedad patriarcal y sexista.

A partir de las diferencias biológicas que definen a los seres humanos como hombre o mujer, también conocidas bajo el concepto de sexo, se estableció que cada uno contaba con capacidades diferentes, por lo que además de atribuir a cada sexo características y comportamientos diferentes (construcción social conocida como género), se les asignaron distintos roles de género. Así, la mujer terminaría por cumplir un rol reproductivo, mientras que el hombre, uno productivo. Estos roles o estereotipos de género terminaron por calar en el ideario

de las personas, por lo que incluso hoy en día podemos observar cómo los miembros de la sociedad e incluso los medios de comunicación muestran comportamientos discriminatorios que están socialmente aceptados.

De acuerdo con la Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres (CONAVIM) del Gobierno de México, dichas conductas discriminatorias, así como la inequidad y la violencia contra las mujeres tienen sus raíces en los desequilibrios históricos y estructurales entre hombres y mujeres (tal como explicaba Goyeneche), lo que hace necesario romper con los estereotipos de género y cuestionar los roles y normas sociales que los fomentan. En este contexto, se ha planteado la idea de que existe un sesgo en el lenguaje que no sólo invisibiliza a la mujer en el discurso, sino que, además contribuye a la mantención de estereotipos sexistas en la sociedad. De ahí que se implemente la perspectiva de género para el estudio del lenguaje. Esta herramienta conceptual permite identificar, cuestionar y valorar la discriminación, desigualdad y exclusión de las mujeres (CONAVIM, 2018).

El sexismo puede darse en el lenguaje cuando se emite un mensaje que resulta discriminatorio por razón de género debido a su forma, lo que se conoce como sexismo lingüístico (Goyeneche, 2005). En ese sentido, de acuerdo con Bengoechea (2003), uno de los fenómenos más graves en la lingüística que resultan ser un claro reflejo de la visión androcéntrica del mundo y de la lengua es el uso del género gramatical masculino como neutro, algo que viene a reforzar

la presencia del género-sexo masculino y que causa la desaparición del género-sexo femenino. A modo de ejemplo explica que la mujer tiene un lugar provisional en la lengua, ya que a partir de su infancia deberá aprender su identidad lingüística (niña) para renunciar inmediatamente a ella, ya que en ocasiones entrará en la categoría de “niños” (los niños pueden salir al recreo), mientras que en otras no debe darse por aludida (los niños no deben usar el pelo largo en la escuela), por lo que, permanecerá toda su vida frente a una ambigüedad de expresión a la que terminará por habituarse. La autora añade que el uso del masculino universal produce imágenes mentales masculinas, hecho demostrado por experimentos en los que se hizo ilustrar a jóvenes frases como “los egipcios tenían profundos conocimientos de las técnicas de fabricación de tejidos”, representada sistemáticamente con dibujos que mostraban a varones, a pesar de que la frase se refiere a una actividad que es estereotípicamente femenina. Esto tendría una explicación psicolingüística y cognitiva: una persona aprende primero el significado masculino y femenino de una palabra, y posterior a eso, el proceso de generalización (uso del genérico masculino), lo que a nivel cognitivo produce una interpretación primeramente masculina de lo referido antes que genérica.

Por otra parte, Danielle Gaucher y Justin Friesen (2011) publicaron en el *Journal of Personality and Social Psychology* un estudio sobre cómo el lenguaje utilizado en anuncios de trabajo ayudaba a perpetuar la inequidad de género. En su estudio analizaron el efecto del lenguaje utilizado en diversos anuncios de trabajo

y encontraron que éstos presentaban una fraseología mayormente masculina cuando hacían referencia a empleos tradicionalmente dominados por los hombres. Además, cuando esto ocurría, las mujeres se interesaban menos en postular a esos puestos. En esa misma línea, Dries Verweken et al. (2013) realizaron un estudio sobre las percepciones de los niños con respecto a trabajos estereotípicamente masculinos y cómo pueden verse influenciados por la forma de describir la ocupación, por ejemplo, con nombre masculino y femenino; ingeniero/ingeniera, o utilizando el masculino genérico. Los resultados indicaron que las ocupaciones presentadas con su nombre en femenino y masculino incrementaban el acceso mental a la imagen de mujeres trabajadoras en esas profesiones y que favorecían el interés de las niñas en ocupaciones estereotípicamente masculinas. Estos y otros estudios evidencian que la forma en la que utilizamos el lenguaje puede tener un efecto sobre la reproducción de estereotipos.

Asimismo, Bengoechea (2003) menciona fenómenos léxicos y estructurales de uso común en la lengua que reproducen una concepción androcéntrica de la realidad. Algunos de ellos son sexistas, puesto que representan a la mujer de forma sesgada, parcial y discriminatoria, por ejemplo:

a) Asociaciones verbales que superponen a la idea de mujer otras ideas como debilidad, labores domésticas, pasividad, infantilismo, etc. y que suponen una minoración de las mujeres.

b) Mención de las mujeres únicamente en su condición de madres, esposas, etc., es decir, en función de los y las demás con quienes se relacionan.

c) La existencia de un orden jerárquico al nombrar a mujeres y hombres, ordenamiento que refleja y reproduce la jerarquía social: padre y madre (como en la cédula de identidad). Mientras que otros fenómenos se consideran androcéntricos, ya que ocultan la presencia femenina o está subordinada a la masculina.

d) La ausencia de nombres para denominar profesiones en femenino.

e) La falta de simetría al denominar a mujeres y hombres: el nombre de pila, o el nombre seguido del apellido se suele utilizar para referirse a las mujeres; el apellido para hombres.

f) La ocultación de la mujer en el lenguaje por el empleo reiterado de voces masculinas en sentido genérico (los bilbaínos, los directivos...), y, como consecuencia, la identificación de lo masculino con la humanidad. Tal ocultación tiene unas implicaciones importantes en el desarrollo de la identidad personal y social.

Dado el contexto, no resulta sorprendente que haya esfuerzos por introducir usos inclusivos a la lengua. Sin embargo, a pesar de las opciones que han surgido desde los propios hablantes, parece no haber consenso sobre cuál es la mejor forma de utilizarlo ni consciencia de lo que se busca con esta propuesta.

1.3. Lenguaje Inclusivo

De acuerdo con Hellinger (2011:565, como se citó en Motschenbacher, 2014) podemos decir que el lenguaje, además de ser una herramienta para la transmisión de significado referencial, sirve para comunicar, mantener y cambiar ideologías, actitudes y estereotipos. Se usa tanto para excluir como para incluir, por lo que tiene potencial para proteger o destruir relaciones sociales. Es dentro de este contexto que surge la discusión en torno a la inclusión mediante el lenguaje.

En la presente investigación se trabajará con tres lenguas en las que se utilizan distintas denominaciones para esta forma de uso del lenguaje. Esto se debe a que cada comunidad lingüística tiene sus propias particularidades, ya sea por las características propias de la lengua o de la cultura en que están inmersas. En inglés, por ejemplo, se puede hablar de *gender-fair language* y *non-sexist language*. Motschenbacher (2014) agrega, además, las denominaciones *LGBT-friendly language* y *Non-heteronormative language*, las cuales tienen un enfoque en la diversidad sexual. Por su parte, en alemán los términos más utilizados son *gendergerechte Sprache* y *genderneutrale Sprache*. De estas denominaciones se puede inferir que la forma de usar el lenguaje a la que se alude tiene que ver con el género, sexo biológico u orientación sexual de las personas. En español, a pesar de existir el término de “lenguaje no sexista”, el término más conocido y utilizado es el de “lenguaje inclusivo”. Cada una de estas denominaciones trae

consigo distintas propuestas y enfoques, las cuales pueden coincidir o no en ciertos aspectos, ya que han surgido como resultado de los diferentes movimientos feministas o como un producto del esfuerzo de los hablantes por economizar el uso de la lengua (Baron, 1986, como fue citado en Hord, 2016).

Un aspecto relevante del término “lenguaje inclusivo” es que se usa en distintos contextos, lo que puede causar confusión entre los hablantes. Por un lado, su uso no es exclusivo para abarcar temas de género, ya que en algunos casos puede aludir a un uso del lenguaje correcto y respetuoso para referirse a personas con discapacidad o a recomendaciones para nombrar y escribir sobre los pueblos indígenas (Guías de lenguaje inclusivo, s.f.). Sin embargo, en el marco de esta investigación, no se encontró información que respalde la prevalencia de una de las sugerencias de uso del lenguaje por sobre otras, así como tampoco propuestas que busquen la invisibilización de otros. Siendo así, en adelante nos referiremos a “lenguaje inclusivo”(a partir de ahora sin comillas) como una herramienta conceptual que propone el empleo de la perspectiva de género en el lenguaje para una utilización consciente de este, ya que en su uso se reconoce la inequidad de género presente en la sociedad y la necesidad de cambios. Además, este término abarca las formas que han desarrollado los hablantes de distintas lenguas para representar estas ideas.

El lenguaje inclusivo se puede definir como aquel que tiene como objetivo contribuir a la eliminación de estereotipos de género, sesgos sexistas y otras

formas de discriminación relacionadas con el género de una persona. Chenlo (2014, como fue citado en Pesce y Etchenzahar, 2019) lo define como aquel uso del lenguaje en el cual no se reconoce al género masculino como genérico de la humanidad. Por su parte, Sczesny et al. (2016, como fue citado en Pesce y Etchenzahar, 2019) afirman que su uso se orienta a la superación de la asimetría estructural de género que presentan muchos idiomas, intentando confrontar los estereotipos y la discriminación que se transmite a través del lenguaje.

La discusión del uso del lenguaje inclusivo no solo se lleva a cabo desde la lingüística, sino que también se abarca en los medios de comunicación y en la política (Von Behring, 2018). Pero independientemente de donde se lleve a cabo la discusión, su uso crea a menudo polémica. En los debates se suele incluir la pregunta de si realmente es necesario cambiar aspectos morfológicos de la lengua que podrían resultar poco prácticos de acuerdo a algunos académicos. La Real Academia Española indica que el uso de la “@” o de las letras “e” y “x” como marcas de género inclusivo es ajeno a la morfología del español, además de innecesario, ya que el masculino gramatical ya cumple esa función como término no marcado de la oposición de género (Real Academia Española, 2020). De acuerdo con Litosseliti (2006:20) “attempts of intervention are often faced with ridicule claims that change is too difficult or impractical, or that it interferes with our freedom of speech”. En cuanto a la aplicabilidad del lenguaje inclusivo, Motschenbacher (2014:252) comenta:

“the very notion of applicability clashes with a recommendation of linguistic practices that are likely to be met with various kinds of sanctions, particularly from people who insist that language use should adhere to normative grammar or who do not sympathise with the idea that other people’s (let alone their own) gender identities are subverted.”

Además, suele existir la creencia de que este uso de la lengua cambiaría cada palabra de género gramatical masculino a uno neutro. Sin embargo, el lenguaje inclusivo es utilizado sólo cuando se hace referencia a personas, no así cuando se habla de animales o cosas (Chenlo, 2014). También se pone en duda el factor de inclusividad que tiene realmente, ya que hay quienes consideran que su uso en sí resultaría excluyente para quienes no saben usarlo (Gil, 2020: 71), ya sea por su falta de conocimiento o entendimiento del tema. Sin embargo, consideramos que el uso del lenguaje inclusivo, aunque sea dentro de círculos con mayor educación, representa un acto de reconocimiento y de visibilización en la sociedad actual de miembros que han sido históricamente invisibilizados, lo que se puede atribuir a la visión androcéntrica del mundo que se tenía desde los orígenes del lenguaje, mientras que hay quienes afirman que el lenguaje no es sexista en sí mismo, sino que lo es la forma en que lo utilizamos (Lledó, 1988:8-9).

Los siguientes apartados tienen como objetivo presentar las diferentes propuestas que han surgido para el uso del lenguaje inclusivo en las tres comunidades lingüísticas abordadas en este trabajo: países de habla hispana,

países de habla inglesa y países de habla germana. Se busca ilustrar que el fenómeno del lenguaje inclusivo es algo que ha surgido en distintas partes del mundo y que, si bien no existen reglas universales para su uso, los hablantes han encontrado distintas formas de emplearlo, lo que ha sido documentado en distintas guías. Por ejemplo, diversas organizaciones nacionales e internacionales promueven el uso del lenguaje inclusivo, entre ellas podemos encontrar a la ONU (2019) con su “Lista de Verificación para Usar el Español de Forma Inclusiva en cuanto al Género”, el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile (2016), además de universidades de diversos países del mundo que recomiendan el uso de lenguaje inclusivo en sus respectivas lenguas.



1.3.1. Lenguaje inclusivo en español

“En el mundo hispánico, el lenguaje inclusivo puede definirse como la planificación de un conjunto de cambios léxicos y gramaticales que permiten visibilizar, en ocasiones de manera creativa, el justo reclamo a favor de la igualdad de género” (Gil, 2020:66). Esta visibilización se hace necesaria dado a que el extendido uso del género gramatical masculino para referirse a los dos sexos y géneros no consigue representar a la mujer ni a las disidencias sexuales. Es por eso que se han propuesto diversas guías para el uso del lenguaje inclusivo. Tal es el caso de la Guía de Lenguaje Inclusivo de Género (2016) del Gobierno de Chile, en la que se entregan recomendaciones sobre el uso de

estrategias y recursos ya existentes en la lengua en las que se evita el uso de determinantes específicos de género. En otras guías se incluyen estrategias para abordar el uso de pronombres y determinantes sin género, algunas de las cuales incluyen la sustitución del pronombre 'uno' (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016). Otros han propuesto estrategias como la doble mención (chicos y chicas), el reemplazo por sustantivos abstractos ('el estudiantado' en vez de 'los estudiantes'), la terminación '-e' para sustantivos y adjetivos que hacen referencia a seres humanos, así como el uso de barras diagonales (los/as trabajadores/as), la arroba (l@s trabajador@s) y la 'x' (lxs trabajadorxs) en los textos escritos. "El uso del morfema '-e' presenta, además, una ventaja sobre soluciones similares que buscan sustituir el morfema '-o' de las palabras, como el '@' o la 'x', puesto que tiene realización fonética y puede por ello usarse en interacciones orales" (Gil, 2020:67).

1.3.2. Lenguaje inclusivo en alemán

Von Behring (2018:13-19) entrega una recopilación de ejemplos de uso de lenguaje inclusivo en alemán. La autora menciona que, además del uso extendido del masculino genérico, en algunas instancias es posible encontrar el uso de un femenino genérico. Se distingue entre formas neutras y formas que visibilizan géneros diferentes al masculino. Entre las formas neutras indica las expresiones indiferentes del género (*die Person, das Kind, der Mensch, das Individuum*), el uso de conceptos abstractos (*das Kollegium* o *die Presse*),

participios sustantivados y adjetivos sustantivados en plural (*Studierende* y *die Schöne*, respectivamente), además de abreviaturas que representan tanto el género masculino como el femenino de palabras más largas (*Hiwi* para *Hilfswissenschaftler* o *Azubi* para *Auszubildener*). Entre las formas utilizadas para visibilizar a la mujer y también, parcialmente, a personas de otros géneros (como intersexuales y personas no binarias) encontramos: guiones, paréntesis, barra diagonal, *Gender-Sterchen* (*), entre otros. En cuanto a las formas pronunciables, se habla en la literatura principalmente de tres posibilidades: 1) nombrar ambas formas (*Lehrer und Lehrerinnen*); 2) la pronunciación sin pausa de la forma completa (*Lehrerinnen*) – homónimo del plural femenino; 3) Pronunciación de las formas con *Gender-Sternechen*, *Binnenl*, y similares mediante el uso de una pausa oclusiva glotal antes del sufijo, lo que también podrá servir para representar la diversidad sexual y de género en el lenguaje hablado (Bussman y Hellinger, 2005, Diewald y Steinhauer, 2017, como se citó en von Behring, 2018). Otras formas de evitar la invisibilización de la mujer en el idioma alemán es el uso de formas pasivas para evitar el uso de denominaciones personales específicas de género.

1.3.3. Lenguaje inclusivo en inglés

El inglés no cuenta con marca de género a nivel gramatical, pero el género se expresa mediante los distintos pronombres con los que cuenta la lengua. De acuerdo a Strahan (2008), las principales estrategias disponibles en inglés para

el uso de pronombres inclusivos son: evitar el uso de referentes singulares y con esto el uso de pronombres singulares; repetir el sustantivo para evitar el uso de pronombres; usar *he or she* en conjunto; y usar *they* como pronombre singular. Con respecto al uso de *they* como pronombre singular neutro, Bodine (1975) señala que “prior to the beginning of the prescriptive grammar movement in English, singular ‘they’ was both accepted and widespread” (1975:129).

1.4. Conciencia de género e inclusión las industrias de entretenimiento

En el marco de la generación de conciencia de género han surgido diversos estudios que vienen a mostrar de forma más o menos empírica las desigualdades entre las personas según su sexo. De esta manera, surgen investigaciones que describen la forma que tenemos las personas para distribuir nuestro tiempo entre las diversas actividades que realizamos durante el día y cómo esta capacidad que pareciera ser dependiente sólo de la voluntad de las personas es condicionada por una brecha de género. Según el informe “Coste de oportunidad de la brecha de género en ocio”, las mujeres invierten más tiempo en tareas relacionadas con el hogar que los hombres, lo que resulta en que las mujeres tengan en promedio una hora y 37 minutos menos de tiempo libre al día que los hombres (ClosinGap, 2019). Pero, además de la cantidad, la calidad de dicho tiempo también se vería afectada, sobretodo en la esfera familiar en donde las madres son las responsables de atender a los hijos debido a los roles de género.

Los beneficios del tiempo de ocio en la salud física y mental de los individuos han motivado su investigación desde diversas áreas, incluyendo la psicología, en donde se ha estudiado junto a la perspectiva de género para determinar su impacto, teniendo en cuenta las brechas de género existentes. Para Sánchez-Herrero (2008), el tiempo libre y el ocio constituyen un aspecto importante en la vida, porque permiten a los individuos tener la oportunidad de relajarse después de terminar las tareas obligatorias, pero además porque les ofrece una oportunidad para el crecimiento personal. De igual manera, este tiempo es ideal para el disfrute de la vida, y puede crear capital social de relaciones esenciales para el bienestar (Coleman, 1988, como se citó en Sánchez-Herrero, 2008).

A estas desigualdades en la división del tiempo entre hombres y mujeres se unen otras barreras que siguen presentes en la sociedad y que aún determinan decisiones y comportamientos en distintos ámbitos de la vida. Estudios como el *Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment (CARD)*, buscan visibilizar estas diferencias con el objetivo de procurar mayor inclusión en la industria del entretenimiento. En su primer informe *Inclusion or Invisibility*, llevado a cabo durante el año 2016, develaron que a pesar de los distintos esfuerzos por lograr mayor inclusión en la sociedad, industrias como la cinematográfica aún funcionan como un “club de chicos blancos heterosexuales” en términos de representación, ya que las mujeres constituyen menos de un tercio de los personajes con diálogos en los largometrajes, un 10,8% de los guionistas y un 3,4% de todos los directores de un estudio cinematográfico de renombre. Por otra

parte, si bien las diferencias en representación disminuyen en la “pantalla chica”, los personajes femeninos se presentan más sexualizados que sus contrapartes masculinas, por lo que, de acuerdo con CARD, muchas industrias están atrasadas en cuanto a inclusión tanto en escena como detrás de ella.

Otra industria que ha estado progresando en temas de inclusión en este último tiempo es la de los juegos de mesa. Esto se debe en parte a que la creación de juegos de mesa, a diferencia de los videojuegos, no requiere en su producción tantos conocimientos técnicos. Esto ha abierto la posibilidad de que nuevas y diferentes voces que han experimentado el racismo, sexismo, homofobia y violencia característicos de industrias como la de los videojuegos participen del proceso de diseño (Trammel et al., 2014).

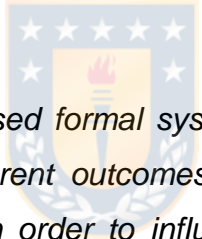
Si bien este medio lleva años en auge, su popularidad ha dado un salto importante en el contexto de la pandemia COVID-19. De acuerdo con el periódico digital El Tiempo, los juegos de mesa, de tablero y de cartas, entre otros, están más vivos que nunca, puesto que además de existir desde hace años, se han creado versiones digitales de estos aptos para computadores y celulares. De igual manera, se deduce que el mercado en formato digital de éstos ha crecido, de acuerdo a lo estipulado en el informe *Games and Puzzles Market Size de Grand View Research*, en donde se expone que en el año 2019 el valor de la industria rondaba los 12 mil millones de dólares y se espera un crecimiento anual de un 18,6% entre los años 2020 y 2027.

2. Juegos de mesa

Debido al alcance de los juegos de mesa, a su naturaleza socializadora y a la diversidad y variedad de actores involucrados en su producción, dedicaremos este capítulo a definir el concepto de “juego de mesa”, explicar el rol histórico que han tenido en la sociedad y cómo estos constituyen una herramienta útil para la inclusión.

2.1. Definición de juego y juego de mesa

De acuerdo con Juul (2003):



“a game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable”.

Salen y Zimmerman (2004) comparan las definiciones de “juego” propuestas por otros autores (Parlett, C. Abt, Huizinga, Caillois, Suits, Crawford, Costikyan, Avedon y Sutton-Smith) y proponen a partir de ellas como definición de juego: *“a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”* (11). De acuerdo a estas definiciones, parte fundamental de lo que separa al juego de formas más libres de entretenimiento es la presencia de reglas.

En cuanto al concepto “juego de mesa”, Catalán (2020:27) lo define como “*aquel que necesita una mesa, o superficie plana para ser realizado*”, lo diferencia de un juego de tablero en que este último “*necesita una superficie de juego delimitado, que forma parte del mismo donde transcurre el juego*”. Además, comenta que, si bien se utilizan como sinónimos, el concepto de juego de mesa es más amplio. Esta misma relación entre los términos existe en inglés, donde el concepto de *tabletop game* engloba el de *boardgame* (Catalán, 2020:27). En alemán se utiliza el término *Spiel* en general para todo tipo de juego, ya sean digitales o analógicos, de la misma forma que en inglés con *games* y en español con “juegos”. *Brettspiel* sería el equivalente del español “juego de mesa” o “juego de tablero”, a la vez que del inglés *board* o *tabletop game*. Es de destacar que hasta mediados del siglo XX se solía diferenciar los juegos de tablero de los juegos de naipes y de los juegos de dados (Palomar, 2012), pero debido a que hoy en día es común encontrar juegos en que todos estos elementos coexistan, esta diferenciación no nos parece relevante. Por consiguiente, en esta investigación usaremos el término “juego de mesa” (de ahora en adelante sin comillas) para referirnos a todo tipo de juego que necesite ser jugado preferentemente, pero no exclusivamente, sobre una superficie plana.

2.2. Manuales de instrucciones de juegos de mesa

Ya hablamos de las características que definen el concepto de juego y de cómo las reglas son un elemento que lo diferencian de formas más libres de

entretención. Hay autores que consideran las reglas como un componente inseparable del juego, ya que estos serían interdependientes. *“If we consider a context with players, boards and pieces, and rules, it appears that these elements cannot be separated for a complete understanding of a board game”* (De Voogt, 1998:6. como se citó en Pujol, 2009).

En cuanto a los elementos que componen los manuales de instrucciones de juegos de mesa, Evans se refiere a ellos en su artículo *Multimodality and Play*:

“The rules of a board game must include certain information that allows the players to play the game: how to set up the game, what the function of the pieces is, how a round takes place, and what the victory conditions are. This information may be more or less complex, depending on the game, and may be supplemented by further information for special cases” (Evans, 2013).

Además de los componentes formales que conforman este tipo de manuales, hay ciertas características que, de acuerdo con Salen y Zimmerman (2004), todas las instrucciones poseen: limitan las acciones de los jugadores: son explícitas y libres de ambigüedades; son compartidas por todos los participantes y son fijas; son vinculantes y repetibles. Con respecto a este último punto, podemos citar a Evans (2013), de acuerdo a quien *“the written form of the game – the rulebook – does not change, but the experienced or played form varies each time the game is played”*. Esto quiere decir que el juego puede ser jugado de forma diferente cada vez, ya que las decisiones de los jugadores siempre producirán diferentes

resultados (2013, Evans). En cuanto a estas características, Salen y Zimmerman (2004) añaden que “[a]lthough some games question and violate these characteristics, these are the common traits of game rules considered from a strictly formal point of view”.

Los manuales de instrucciones de juegos de mesa corresponden, como su nombre lo indica, al tipo de texto instructivo. Dentro de la tipología textual de Reiss (1971/2000, como se citó en Munday, 2016) los manuales de instrucciones de juegos de mesa corresponden a textos operativos “as they produce the conditions for the game to take place”. Con respecto a este tipo de texto podemos destacar que deben tener un lenguaje lineal, directo y claro, además de presentar un orden y secuencias lógicas.

Kussmaul (1995) se refiere a los textos instructivos en su libro *Training the Translator*. En él examinó manuales de instrucciones en inglés y alemán para identificar las estructuras lingüísticas más frecuentes. De acuerdo con el autor, en los instructivos alemanes se suele observar una prevalencia de la voz pasiva, mientras que en los manuales en inglés el imperativo es la forma más usada. De manera similar, Alley (1996:204) considera que “instructions often include sentences written in the second person (with the word “you”). Moreover, instructions include sentences written in the imperative mood”.

Según Maes et al. (1996, como fue citado en Verhoeven, 2018), quienes escriben textos instructivos deberían siempre enfocarse en el usuario de los productos,

quien exige de manera implícita que las instrucciones sean claras y no le causen inconvenientes al momento de usar el producto. Las oraciones ambiguas o vagas pueden causar que no se lleve a cabo las acciones o que lo haga incorrectamente.

En cuanto al uso de los manuales de instrucciones durante las partidas, Evans (2013) observa que los jugadores deben conocer las reglas para poder jugar, pero en muchas ocasiones es posible que el manual no se use durante el juego dado que los jugadores ya han internalizado las reglas, sin embargo, las reglas siguen operando a lo largo de la partida.

2.3. Historia y rol social de los juegos

A lo largo de la historia han surgido diferentes formas de jugar y las motivaciones detrás de esta actividad han sido discutidas por autores como Sutton-Smith (2009:18-34), quien considera el juego como algo divertido que mejora el estado emocional de los seres vivos y que tiene como efecto en ellos una mejor disposición ante la vida y ante la creación de vínculos sociales. Sutton-Smith se refiere a seres vivos, dado que no solo son los seres humanos quienes juegan. Con respecto a esto podemos considerar a Pujol (2009), quien considera el juego como *“a very meaningful and important cultural element and not only as a biological, animal like function”* (26). De acuerdo a él, la principal diferencia desde las formas más primitivas de juego hasta las más modernas es el nivel de

abstracción que estas presentan y requieren. *“That is because in board games man finds himself playing less physically and more in another signification level, characterized for being almost fully theoretical and symbolic, where actions are limited to abstract moves”* (Pujol, 2009:29). Además, señala que en las formas de juego desarrolladas por los humanos es necesario conocimiento cultural y habilidades sociales.

Según lo anterior, no resulta sorprendente que como especie hayamos descubierto diferentes formas de llevar a cabo esta actividad, cuyos orígenes se sitúan incluso antes de la invención de la escritura. Uno de los primeros registros que se tiene de juegos son algunas piezas halladas en Turquía que datan del año 5000 a.C. (Attia, 2016). Estas piezas y otros elementos lúdicos encontrados posteriormente en diferentes partes del mundo permitieron reconstruir parte de la historia y tener una idea no solo de cómo funcionaban, sino que además de cuál era su lugar en la vida de las personas. De acuerdo a Catalán (2020:31) *“Todas las civilizaciones crearon juegos en un tablero, primero como un entretenimiento para las clases dominantes, para sacerdotes o reyes, convirtiéndolos en una parte de su aprendizaje y de su enseñanza, para luego pasar a todos los niveles sociales”*. En ese entonces los juegos eran populares entre los adultos, sin embargo, en algún momento de la historia jugar pasó a ser una actividad mayoritariamente infantil.

Durante el siglo XX, los juegos renacieron y su recepción fue tal que comenzaron a utilizarse como herramienta u objeto de estudio en diversas áreas de conocimiento, como, por ejemplo, la educación. James Paul Gee (2003), uno de los interesados en esta materia, considera que los juegos no sólo son una fuente de entretenimiento, sino que además son una herramienta idónea para emplear métodos de enseñanza sofisticados y eficaces. Los juegos también han tenido influencia en la psicología, en relación, por ejemplo, con el desarrollo cognitivo de los niños y el retraso de su deterioro en ancianos.

El avance tecnológico permitió la creación de juegos digitales. De acuerdo con Trammel et al. (2014), este cambio produjo que el estudio de sus equivalentes analógicos quedase al margen. Los videojuegos se convirtieron en parte clave de la intersección entre los medios digitales y la cultura popular. No obstante, los juegos analógicos, en lugar de desaparecer, aprovecharon para mejorar, entre otras cosas, su calidad y forma de distribución. Esto representó un avance muy importante, ya que su estudio permitiría obtener una idea de las formas en que los juegos producen cambios sociales (Trammel et al., 2014).

Por otra parte, la necesidad del ser humano de jugar ha estado a menudo asociada a costumbres religiosas o representaciones de actividades llevadas a cabo por las distintas culturas. Esta idea fue discutida por Fargas (1997:10; citado en Pujol, 2009), para quien *“each game (as play according to rules) has become a manifestation of the human culture where it was played, and a cohesionant*

element within this same culture". Evidencia de esto es la forma en que los juegos han estado relacionados en un nivel simbólico con ritos fúnebres, la siembra y la cosecha, el enfrentamiento contra otros grupos o la relación con uno mismo, como se discute en el trabajo de Chevalier y Gheerbrant (1999).

Hoy en día el juego de mesa es visto como una instancia para interactuar con otros de una manera presencial, donde lo importante es la sociabilidad, el disfrute y la abstracción al realizar una actividad placentera (Catalán, 2020). Sin embargo, debido a la pandemia del Coronavirus, ha surgido como una actividad que se puede realizar incluso a distancia. Y es en este contexto que ha sido un aporte en la salud mental de millones de personas en el mundo. Entre sus beneficios para la salud mental se cuentan la reducción del estrés, mejora de relaciones interfamiliares y disminución de problemas mentales, entre otros (Valverde, 2020).

2.4. Juegos e inclusión

A medida que la industria de los juegos de mesa ha ido creciendo, también ha crecido el interés por la influencia que tienen en los individuos, ya que muchos de ellos son utilizados en áreas como la educación y la psicología como herramientas cognitivas. En consecuencia, hay quienes han decidido aprovechar el potencial de los juegos para generar espacios de reflexión, como sucede con "Bolsa de género", proyecto de Communitas Consultora que a través de una trivía

presenta temas de género, feminismo y sexualidades, cuyo objetivo es generar una conversación amena en donde todos los participantes tienen la oportunidad de ir aprendiendo y transformarse en agentes de cambio.

Por otra parte, y teniendo en cuenta su influencia en la cognición humana, hay quienes han investigado la falta de representación y diversidad presentes en la industria de los juegos de mesa. Por ejemplo, después de haber estudiado la participación de las mujeres en la producción de los mejores 200 juegos de mesa según la plataforma *Board Game Geek*, y su representación en las portadas de los primeros 100 juegos de la lista, Tanya Pobuda (2018) obtuvo como resultado que un 93,5% de la muestra de diseñadores estaba representada por hombres blancos, mientras que las mujeres y los hombres de color tuvieron una representación de 2,4% y 4,1% respectivamente, no hubo mujeres de color representadas en la muestra. En cuanto a la representatividad en las portadas se determinó que era más probable ver un *alien* o ganado en la portada que a una mujer (Ryan,s.f., como se citó en Pobuda, 2018). Así, llegó a la conclusión de que, de acuerdo con la teoría de cultivo (Gerbner, 2002, como fue citado en Pobuda, 2018), la falta de representación de las mujeres en las portadas de los juegos de mesa las lleva a pensar que simplemente no es una actividad para ellas, y plantea que aquello producido por el mundo del entretenimiento (televisión, juegos, etc.) es un reflejo de las dinámicas de poder del mundo real, ya que puede dar a conocer u ocultar grupos dentro de la sociedad y que esta

invisibilización en los medios puede tener un impacto verdaderamente negativo en aquellos marginalizados.

En cuanto a la redacción de manuales de juegos de mesa, estos presentan enunciados cortos que pretenden ser claros y precisos para no dar cabida a ambigüedades. Esto muchas veces es visto como una barrera para el uso de lenguaje inclusivo, ya que este suele recurrir a estrategias como la expansión de oraciones con elementos complementarios de género o con marcas tipográficas poco usuales en el caso de español y alemán, lo que puede resultar incómodo para la lectura, o en el caso de inglés, el uso del pronombre 'they' como singular que puede resultar ambiguo. Y, a diferencia de la mayoría de textos instructivos, donde el uso de lenguaje inclusivo (mediante el uso de formulaciones neutras) es la norma, la mayoría de los juegos de mesa opta por la utilización de pronombres con marca de género masculina (Jones y Pobuda, 2020).

A pesar de las críticas, varios autores de juegos de mesa han optado por el uso del lenguaje inclusivo. En *Heaven & Ale*, de los alemanes M. Kiesling y A. Schmidt, por ejemplo, se utiliza el femenino a lo largo de todo el manual (Spielerin y Spielerinnen). También en los juegos *Corruptia* y *Tough Calls* de la editorial chilena Fractal Juegos se utiliza de forma consecuente la doble mención (jugadoras y jugadores) en sus manuales. Además, existen iniciativas como *Spielköpfe*, una plataforma que ofrece talleres y productos como cubiertas y barajas de naipes inclusivos para fomentar el intercambio de ideas sobre temas

difíciles como el sexismo. Para sus creadoras es importante que esto no sólo se difunda en el ámbito académico, sino que sea algo accesible para todos, de ahí que se utilice un juego tan común como los naipes. Este y otros proyectos como el ya mencionado Bolsa de Género, buscan generar procesos de cambio hacia un mundo más justo y equitativo para todos.

“Änder’ dein Spiel, um zu ändern, wie du denkst” (Spielköpfe)



3. Traducción

En el primer capítulo discutimos la importancia de la comunicación como parte de la vida humana, y cómo la forma en que utilizamos el lenguaje es crucial en la percepción de nosotros mismos y del mundo que nos rodea. Cada mensaje emitido, ya sea de forma oral o escrita, constituye un texto que cobra sentido dentro de un contexto determinado y, debido a que cada cultura constituye un contexto diferente, siempre ha existido la necesidad de construir puentes que permitan la comunicación entre ellas. Esta tarea ha sido llevada a cabo principalmente por traductores e intérpretes.

La traducción como actividad cuenta con una larga tradición, no obstante, se le considera una disciplina reciente debido a que su estudio teórico comenzó apenas a mediados del siglo XX en Europa (Munday, 2016:13) y se caracterizó, más que nada, por ser descriptivo y explicativo. Es también durante los años 70 y 80 del siglo pasado que surgen los enfoques funcionalista y comunicativo de la mano de autores como Katharina Reiss y Hans J. Vermeer. Hoy en día, la traductología se ha consolidado como rama de estudio y abarca temas muy amplios, además destacan nuevas tendencias en la disciplina y la creciente cantidad de estudios multidisciplinarios le ha permitido romper con su eurocentrismo a la vez que se expande a partir de los cimientos de los logros de las últimas décadas (Baker y Saldanha 2009: xxii, en Munday, 2016).

3.1. Funcionalismo

De acuerdo con la teoría funcional de la traducción, los textos siempre forman parte de una situación, una cultura, o como lo llama Vermeer (1983:48) un *Weltkontinuum*. Esto quiere decir que los textos siempre se sitúan en un contexto de uso más amplio, y adquieren su significado solamente a través del receptor, quien los entiende de acuerdo a su propio contexto sociocultural. En vista de que toda persona está moldeada por parámetros sociales, hábitos de vida y experiencias, su conocimiento del mundo también está moldeado por la cultura. Es, entonces, decisivo para la traducción el conocimiento del receptor del texto meta (TM) y sus expectativas de la traducción, que debe convertirse en una parte coherentemente interpretable de su *Weltkontinuum*. La forma en que entendemos algo siempre depende de la cultura, elemento que dentro del funcionalismo abarca todos los aspectos socialmente determinados de la vida humana.

Dentro del funcionalismo también destaca el concepto de propósito. Este se aborda en la teoría del *Skopos* de Reiss y Vermeer (1996), para quienes la traducción está determinada por un propósito, el cual depende del receptor del TM. Teniendo esto en cuenta, el traductor debe preguntarse para qué se utilizará la traducción, quién es el receptor y cuál es la cultura en que este está inmerso. Holz-Mänttari (1984, como fue citado en Kadrick et al, 2011) complementa la teoría del *Skopos* de Reiss y Vermeer al enfatizar el *Handlungsaspekt* además

del aspecto comunicativo. De acuerdo con ella, el traducir requiere aptitudes y competencias profesionales. La tarea de los traductores es escribir textos que funcionen por encima de las barreras lingüísticas y culturales, basándose en las interacciones del cliente y el conocimiento de los destinatarios. Entonces, el traductor debe analizar la situación en que se recibe el texto, el material del texto de origen disponible y el grupo destinatario con sus expectativas y requisitos de comprensión. En esta misma línea, Christiane Nord (1997) señala que el principio primordial que condiciona cualquier proceso de traducción es la finalidad a la que está dirigida la acción traslativa. Esta se caracteriza por su intencionalidad, que es una característica definitoria de cualquier acción.

3.2. El proceso de traducción

La traducción, como menciona Yebra (1989: 29), puede considerarse como un proceso o como el resultado de este proceso. Ya que este apartado tiene como objetivo la discusión de la traducción como proceso, nos guiaremos por palabras de Nida (1982) para quien “*Translating consists in reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source-language message, first in terms of meaning and secondly in terms of style*” (20).

La forma de traducir, incluyendo las técnicas o estrategias que se van a utilizar, se rige por el conocimiento que los traductores, consciente o inconscientemente ponen en práctica al ejercer la profesión. Yebra (1989, 30) señala que las fases

del proceso de traducción son dos: la fase de comprensión y la fase de expresión. La primera corresponde a una actividad semasiológica (relativa al significado) en que el traductor busca el sentido del TO. La segunda, en tanto, es una actividad onomasiológica (relativa al nombre), en que el traductor busca las palabras y expresiones para reproducir el contenido del TO en el TM. La fase de comprensión, si bien no es traducción propiamente tal, es indispensable para esta y es también donde se diferencia el lector traductor del lector común.

Vásquez-Ayora (1977: 385) también se refiere al proceso de traducción y lo divide igualmente en dos grandes etapas: la preparación del proyecto de traducción y la revisión o evaluación. La primera consiste en la lectura del texto, el análisis de su especialidad funcional, la ejecución de la traducción y la consulta que se lleva a cabo durante el proceso. Mientras que la revisión consiste en la lectura de la versión traducida, la lectura del TO, la comparación de TO con la versión y la lectura final.

Vásquez-Ayora (1977, 385-396) explicita las fases del procedimiento práctico y las aptitudes con las que el traductor debe contar. En primer lugar, se menciona la importancia de la lectura del texto para la identificación de características y problemas propios de este. Esta fase del análisis es tan importante como la búsqueda de equivalencias en la LM. Critica el hecho de que muchos traductores abordan un tema sin tener en cuenta ni una remota idea de la clase de texto y sus exigencias, el nivel de lengua en que está escrito, la visión del autor y la

situación. Aquí, Vásquez-Ayora también menciona la tipología textual de Katharina Reiss como uno de los elementos que se pueden identificar para facilitar el proceso de traducción. Luego hace mención del acervo cultural e intelectual del traductor como parte de la preparación profesional y como preparación inmediata a la traducción, lo cual está determinado por sus experiencias con textos relacionados con el tema concreto que se aborda en la traducción. Además del conocimiento de las lenguas señala la importancia de la capacidad de comprender el comportamiento de las estructuras y manejarlas en forma más productiva. Añade a esto la documentación y señala que esta corresponde a las lecturas referidas a la preparación inmediata del tema. Esto se logra mediante la consulta de obras del mismo tema, artículos, traducciones anteriores, glosarios y la consulta con colegas. Finalmente, al producto de la traducción, Vásquez-Ayora lo denomina proyecto de traducción, ya que, de acuerdo con él, este no constituye una versión final. Esta se lograría sólo después de la evaluación y crítica por parte de un revisor. Sin embargo, consideramos que esta visión resulta un tanto idealista y que, en el contexto laboral actual, un traductor que trabaja de forma independiente realiza todas las etapas del proceso mencionado.

3.3. El rol y el poder del traductor

Ebenso wie sich Rednerinnen oder Autorinnen an eine Zuhörerinnen- bzw. Leserinnenschaft wenden, kommunizieren auch Translatorinnen durch

ihre Translate mit ihren Adressatinnen. Dies bedeutet, dass die Prinzipien und Grundlagen kommunikativen Handelns auch in der Translation die entscheidende Basis bilden. (Kadric et al., 2011:1)

Como hemos visto, la traducción es una actividad facilitadora de la comunicación, por lo que siempre tiene lugar en una situación concreta y tiene un objetivo específico. Estos factores determinan la elección de los medios y la forma en que se organiza la comunicación. Es por esto que el texto origen (TO) no puede considerarse sagrado ni la vara que determina el aspecto de la traducción. Esto se opone a la noción que se tuvo por mucho por la que se consideraba que una buena traducción era aquella en que el lector no se daba cuenta de que estaba leyendo una traducción (Venuti, 2004). Después de todo, el TO constituye una mera fuente de información, de la cual el traductor selecciona los elementos relevantes para los destinatarios de acuerdo al encargo de traducción.

Para Nord (2009) el rol del traductor es actuar como mediador entre la cultura de origen, la cual está emitiendo el mensaje, y la cultura receptora de dicho mensaje. Esto, debido a que el traductor conoce ambas culturas y la intención tanto del emisor en la cultura de origen como del receptor en la cultura meta. Entonces, el rol del traductor no sólo será traspasar una idea de un idioma a otro, sino que también ser el intermediario entre dos culturas, o, en palabras de Kadric et al. (2011), “über Sprach- und Kulturbarrieren hinweg auf der Grundlage der Intentionen einer Auftraggeberin und in Kenntnis der Adressatinnen einen

funktionierenden Text zu verfassen". Y de esta forma, lograr una comunicación efectiva.

Fischer (2008) además de referirse al rol del traductor, se enfoca en el poder que estos poseen como agentes de la lengua. De acuerdo con Fischer, el conocimiento y la visión de mundo de los traductores influyen en los textos que traducen, por ende, deben conocer las particularidades de cada cultura y lengua con la que trabajan. Ella considera que una traducción constituye un texto nuevo que permite la trasmisión de ideas a través de barreras lingüísticas. Los traductores deben tener conocimientos sobre las diferentes culturas, pero también tienen la oportunidad de influir y dar forma a las culturas por sí mismos. La traducción no solo acerca culturas, sino que también crea cultura. Esto les brinda un gran poder y es por eso importante que sean conscientes de sus decisiones para no solo producir una reproducción del original, sino que participar activamente de estos cambios.

Debido a la cantidad de traducciones a las que tienen acceso las personas, los traductores tienen el potencial de moldear el discurso imperante. Sin embargo, si los traductores no tienen consciencia de las prácticas discursivas de la sociedad y de su poder para cambiarlas, es muy probable que trabajen, sin saberlo, en favor de las clases dominantes.

3.4. Traducción feminista

La traducción ya era una actividad llevada a cabo por mujeres en el siglo XIX aun cuando su participación era limitada en la sociedad. Esta tradición traductora fue posible porque esta se consideraba una actividad reproductiva secundaria que podía realizarse en silencio. Se toleraba porque se le consideraba inferior y por lo tanto no dañaba la condición de hombre. Es por estas razones que las traductoras feministas encontraron importante cambiar esta imagen (von Flotow, 1997). Mediante sus esfuerzos lograron convertir la traducción en una forma de expresión pública con la que salir del anonimato y marginación (Castro, 2008).

La relación entre traducción y feminismos se remonta hacia los años 70 del siglo pasado y tiene su origen en la provincia franco-canadiense de Quebec. Fue en ese entonces que las feministas centraron cada vez más su atención en el lenguaje, al darse cuenta de que este no es sólo una herramienta de comunicación, sino que también tiene un efecto transformador de la realidad. De acuerdo con Fischer (2008) las feministas reconocieron pronto este potencial del lenguaje y trataron de denunciar el discurso patriarcal. “Sie finden Wege um dagegen vorzugehen, sodass nicht nur Frauen, sondern auch andere Geschlechter und Lebensformen sichtbar gemacht werden und in Zukunft einen gleichberechtigten Platz in der Gesellschaft bekommen” (Fischer 2008:43).

Las aportaciones de los feminismos contemporáneos han ayudado a superar nociones obsoletas como equivalencia, cuestionar los roles de género y escritura,

desconfiar de las jerarquías tradicionales y sospechar de los estándares universales que definen la fidelidad en la traducción (Castro, 2008). Cuestionaron la posibilidad de realizar una traducción fiel y objetiva, demostrando que la neutralidad ideológica en la traducción es una ficción del patriarcado y que la intervención en los textos está presente siempre, irremediabilmente, a la hora de traducir.

“Übersetzungsstrategien zum Umgang mit patriarchalen Texten gibt es vor allem von Luise von Flotow, die ebenfalls zu den feministischen Übersetzerinnen aus Kanada gehört” (Wegner, 2013:4). De acuerdo con la autora, las principales estrategias adoptadas por la traducción feminista son la complementación, el prefijado, el pie de página, y el secuestro, todos ellos enfoques intervencionistas, destinados a descubrir la evidencia de que los hombres han dominado las expresiones lingüísticas y las normas de traducción.

Además del (utópico) lenguaje libertario que busca la modificación de la lengua (con alteraciones semánticas, neologismos o innovaciones lingüísticas) para cuestionar la norma lingüística actual, existen otras estrategias de lenguaje inclusivo entre las que destaca la neutralización o generalización. La segunda gran estrategia es la feminización o especificación, que consistente en hacer abiertamente visibles a las mujeres en el lenguaje, promoviendo unas marcas de género gramatical explícitas y simétricas cuando se designa a referentes humanos con el propósito de traer a la vida cotidiana la existencia de mujeres

para así cambiar mentalidades (Castro, 2008). La idea de la traducción feminista es presentar las acciones, los pensamientos y los sentimientos de las mujeres y, al romper con los valores patriarcales, la práctica de la traducción es capaz de transmitir la diversidad de las perspectivas femeninas de una manera que tiene un impacto real en los lectores (Kaiser-Cooke, 2001, como fue citado en Wegner, 2013: 3).

Reescribir un contenido no suele constituir un problema de traducción cuando ambas lenguas utilizan similares marcas de género y tampoco cuando ninguna de ellas utiliza marcas de género, sin embargo, estos sí surgen cuando el género está gramaticalizado de forma diferente en las dos lenguas (Castro, 2008). En esta coyuntura, la persona que traduce se planteará cómo aportar la información sobre el sexo de la persona en cuestión para no perder la información que el sufijo femenino o masculino aporta en la lengua origen. De igual modo, es frecuente que afloren dilemas de traducción cuando en la lengua con género gramatical se presenta un masculino genérico.

3.5. Traducción de manuales de juegos de mesa

A pesar de la relevancia que los juegos de mesa tienen en la economía de varios países y que son considerados un producto editorial, no se ha profundizado en el estudio de la traducción y la localización de estos. Empero, existen autores pioneros en el área como Verhoeven (2018) que indaga en los problemas de

traducción a los que pueden verse enfrentados los profesionales en el proceso de traducción de manuales de juegos de mesa desde el inglés al neerlandés. En tanto Evans (2013) se refirió a la multimodalidad de los distintos elementos presentes en un juego, desde la caja y las piezas hasta las instrucciones impresas en elementos del juego. De acuerdo con el autor:

“This can aid translation of games, as the illustrations clarify the relationship between rules and play. In addition, as the rules tend to appear as a booklet they can be printed independently of the pieces: in some cases all that is necessary to create a foreign language version of a game is a translation of the rule book” (Evans, 2013:19).

Podríamos decir, entonces, que las traducciones de juegos de mesa se benefician de la multimodalidad de los distintos medios utilizados para transmitir información en los juegos, desde el formato hasta las imágenes y la selección de colores, y cómo estos interactúan entre sí.

La traducción de los componentes se suele considerar al momento de concebir un nuevo juego, pero la dedicación con la que esto se lleva a cabo depende de los recursos y los conocimientos de los creadores y editoriales involucradas en el proceso. Muchas veces son personas independientes las encargadas del proceso completo, y publican su producto sin intermediarios. Dentro de este panorama es común que la traducción sea llevada a cabo por personas bilingües aficionadas a los juegos de mesa. Si bien esta práctica está bastante extendida en este ámbito, se debe destacar el hecho de que se suele dar crédito a quienes

traducen (sean traductores profesionales o no), y, a pesar de que a menudo son los *fans* quienes traducen los juegos, la traducción de manuales de instrucciones (de juegos de mesa u otros productos) no debe tomarse a la ligera, ya que un pequeño error puede ser crucial y provocar cambios en la forma en que se entiende y por ende se utiliza el producto.

Los traductores traducen reglas existentes, y estas reglas deben funcionar como un texto independiente en la LM, por lo que el traductor debe saber cómo escribir un manual de instrucciones y entender su función (Verhoeven, 2018:9). Estas reglas deben ser redactadas con claridad en la LO y muy a menudo los creadores se ayudan de elementos visuales para transmitir un mensaje más claro. De la misma forma “the rules for board games need to be translated in such a way to produce the most easily usable text” (Evans, 2013:21).

A pesar de que la claridad en los manuales es una característica primordial, estos a menudo pueden resultar complejos para una audiencia no familiarizada con el pasatiempo, sobre todo en el caso de juegos de mayor dificultad. Este es por supuesto un problema no solamente de las traducciones como se mencionó anteriormente, sino que de la redacción en general, lo que ha llevado a que en muchas ocasiones surjan “reglas de la casa” para ciertos juegos, lo que cambia la forma en que este se diseñó.

Por último, la complejidad de los manuales aumenta si sus características definitorias le sumamos la complejidad adicional que genera el uso de estructuras

nuevas de la lengua o formas no estandarizadas como las del lenguaje inclusivo. Debido a las distintas formas en que se puede manifestar, representa un elemento morfológico de la lengua sobre el que los traductores deben poseer cierto acervo cultural. No solo deben ser capaces de reconocerlo en el TO sino que ser capaces de traspassarlo apropiadamente al TM.



Preguntas de investigación

- ¿De qué forma se enfrentan los estudiantes de la carrera Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros de la UdeC a un encargo de traducción en cuyo TO hay presencia de lenguaje inclusivo?
- ¿Cuál es la percepción que tienen los usuarios de juegos de mesa sobre el uso de lenguaje inclusivo en una versión traducida y editada del manual de instrucciones del juego de mesa Black Hat?



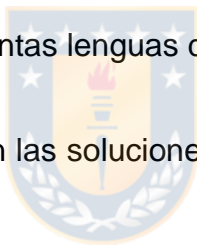
Objetivo general:

Evaluar la percepción que tienen los usuarios de juegos de mesa sobre las soluciones dadas por estudiantes de traducción para el uso de lenguaje inclusivo en segmentos del manual de instrucciones del juego Black Hat desde sus versiones en inglés y alemán al español.

Objetivos específicos:

- I. Comparar el uso de lenguaje inclusivo en las versiones en inglés y en alemán del manual de instrucciones del juego de mesa Black Hat.

- II. Describir los mecanismos utilizados por los estudiantes de la carrera de Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros de la Universidad de Concepción al momento de traducir los manuales del juego de mesa Black Hat desde sus versiones en inglés y alemán.
- III. Analizar las soluciones propuestas por estudiantes de cuarto año de la carrera de Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros.
- IV. Evaluar el conocimiento que tienen los alumnos de la carrera de traducción/interpretación en Idiomas Extranjeros sobre el uso del lenguaje no sexista en sus distintas lenguas de estudio.
- V. Determinar cuáles son las soluciones más aceptadas por los usuarios de juegos de mesa.



Metodología

Esta investigación se enmarca dentro de una metodología mixta ya que se estudia un fenómeno complejo del que se quieren explorar distintos niveles para así lograr una perspectiva amplia y profunda (Hernández et al., 2014) Además, al tener dos preguntas de investigación sobre distintos aspectos de un fenómeno más amplio, un método mixto es la forma más lógica de abordarlas.

Para alcanzar los objetivos de esta investigación nos basamos en un diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS) de modalidad comparativa. Se escogió esta modalidad por sobre una derivativa, ya que, si bien se toman en cuenta los resultados del análisis de los primeros datos, la segunda fase de recopilación de datos no se construye sobre la primera (Hernández et al., 2014:551-552).

Corpus

El corpus del estudio se obtuvo de los manuales de instrucciones del juego de mesa Black Hat, correspondientes a la versión internacional estándar del juego, la cual incluye instrucciones en inglés y alemán. Se utilizaron las versiones más recientes de los manuales, la 1.3.2, del 8 de mayo de 2016, que fueron obtenidas del sitio oficial del estudio de diseño de juegos finlandés Dragon Dawn Productions. El juego fue publicado en 2015 por el estudio de diseños de juegos finlandés Dragon Down Productions. Fue co-creado por Timo Multamäski, co-creado, editado y traducido al alemán por Thomas Klausner.

Muestra

Inicialmente se contactó a estudiantes de dos secciones de las asignaturas Metodología y Práctica de la Traducción II en busca de voluntarios para el estudio, pero finalmente se llevó a cabo un muestreo por conveniencia debido a la baja convocatoria. En total participaron cinco estudiantes de la carrera de Traducción/Interpretación en Idiomas extranjeros de la Universidad de Concepción que estaban cursando entre el octavo y décimo semestre del programa.

El universo de la segunda parte del estudio son personas desde los 18 en adelante que juegan a juegos de mesa y que siguen las redes sociales de la editorial chilena Fractal Juegos. Mediante esta multiplicidad de observaciones buscamos producir datos más ricos al considerar diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis (Todd et al., 2004, citado en Hernández et al., 2014). Para el acceso a la encuesta se publicó su link en una historia de Instagram que estuvo disponible por una semana y se obtuvo un total de 204 respuestas.

Técnicas de recolección de la información

Con el fin de cumplir los objetivos expuestos, en primera instancia se identificó en el corpus la incidencia de lenguaje inclusivo. A partir de este se desarrolló un TO para la traducción, el cual consistió en dos versiones reducidas del manual

(ver anexos 1 y 2), donde se omitieron la descripción de los componentes, los ejemplos de las jugadas y reglas adicionales para que la traducción fuera solo del tipo instructivo. Se verificó que tanto la versión inglesa como la alemana fueran equivalentes en cuanto a su contenido para que esto no provocara demasiadas variaciones entre las traducciones de los dos grupos.

El TO para la traducción fue enviado por correo e incluyó el mensaje: “el siguiente texto corresponde al manual de instrucciones del juego de mesa Black Hat. Black Hat es un juego de mesa para 2-6 jugadores que gira en torno a las actividades llevadas a cabo por los Black Hat, un tipo particular de hackers. Se requiere que el texto sea traducido al español, para su comercialización en Hispanoamérica”.

Como parte del ejercicio se les informó a los participantes que la traducción debía realizarse por cuenta propia utilizando cualquier fuente de información, pero era importante que lo hicieran sin ayuda de traductores automáticos. Esto para garantizar que cada decisión fuera llevada a cabo de forma consciente. Se omitió cualquier mención al lenguaje inclusivo para observar la forma en que cada participante resolvería dicho elemento en su traducción.

Por un lado, se analizan datos obtenidos de un grupo de individuos que están próximos a desempeñar la actividad profesional de traducción y, por el otro, se recopila información de un grupo de individuos inmersos en una actividad de ocio.

Instrumentos

Tras la recepción de las traducciones realizadas por los estudiantes de traducción se desarrolló una entrevista semiestructurada. Se prefirió esta modalidad ya que nuestra intención no era imponer ni interpretaciones ni respuestas, sino que solamente guiar el curso de la entrevista hacia los temas de interés para el estudio (Díaz-Bravo et al, 2013). También era conveniente debido a que sus características nos permitirían obtener información mediante la formulación de preguntas abiertas que dieran cabida a segmentos largos de respuestas a partir de los cuales recopilar los datos necesarios para la investigación.

La entrevista (ver anexo 3) estuvo dividida en dos ejes temáticos principales. Por un lado, los referidos al encargo y proceso de traducción y, por otro, el lenguaje inclusivo. En la primera parte se les preguntó sobre el tiempo utilizado para completar el encargo, a la vez que la distribución de este, y sobre las fases de su proceso de traducción con base en lo postulado por Vásquez-Ayora (1977) y Yebra (1989): lectura y análisis; identificación de características y dificultades; documentación; acervo cultural e intelectual; revisión; etc. En la segunda parte se indagó en el conocimiento que los estudiantes manejaban sobre el uso del lenguaje inclusivo en su lengua materna y en sus lenguas de estudio. Ya que la mayoría no utilizó lenguaje inclusivo en sus traducciones, nos enfocamos particularmente en este fenómeno y se les pidió ofrecer una solución que incluyera lenguaje inclusivo.

Sobre la base de las traducciones obtenidas, se creó una versión que combinara los distintos aspectos de las cinco versiones. Posteriormente esta versión fue editada para que cada sección tuviera concordancia con el resto. Esta traducción fue incluida como parte de un cuestionario en que se preguntaba sobre el uso de lenguaje inclusivo en este tipo de texto. En dicha encuesta también se incluyeron las diferentes soluciones propuestas por los estudiantes para el uso de lenguaje inclusivo en el manual de instrucciones.

La encuesta (ver anexo 4) se elaboró bajo el diseño exploratorio debido a que nuestro propósito era el de identificar las dimensiones del problema de investigación (Vieytes, 2004), y fue además transversal, ya que solo se aplicó una vez. Esta se elaboró en la plataforma *QuestionPro* y fue compartida a través de la red social Instagram mediante la cuenta de la editorial chilena de juegos de mesa Fractal Juegos. Adicionalmente, se ofreció un juego de cartas como premio a sortear entre quienes completaran la encuesta, para así fomentar la participación.

Análisis de datos propuesto

Para el análisis de entrevistas, estas fueron transcritas y sometidas a un análisis de contenido, ya que parte fundamental de este tipo de análisis es realizar inferencias (Hostil, 1969; Stone et al. 1966. Como fue citado en Andréu, 2002), en nuestro caso, a partir de información obtenida de una cantidad limitada de participantes. Este tipo de análisis también se justifica en que, al ser esta una

fase de recolección de datos cualitativos, no solo se consideran los datos textuales, sino que también los no textuales que cobran sentido dentro de un contexto determinado (Andréu, 2002), en este caso, el proceso de traducción. Posteriormente se resumieron las entrevistas y los datos obtenidos a partir de su comparación manual se agruparon en categorías para observar las diferencias y semejanzas entre los discursos de los participantes con respecto a los temas tratados. La interpretación de los datos obtenidos se realiza sobre la base del marco teórico de este trabajo y se hace uso de la narración descriptiva de categorías y de las relaciones que emergen de ellas.

Se llevó a cabo un análisis descriptivo de los datos obtenidos mediante la encuesta, los cuales se analizaron tras un procesamiento estadístico básico, donde se calculó la frecuencia de respuesta y porcentaje que estas representan. Posteriormente, las respuestas se grafican y se presentan en el apartado de análisis y discusión de resultados para facilitar la lectura de los datos.

Análisis y discusión de resultados

Las traducciones recibidas fueron cinco, de las cuales tres corresponden a la dirección inglés-español y dos a la dirección alemán-español. Nos referiremos a los traductores y a sus respectivas traducciones por las abreviaciones TA (traductor/traducción alemán-español) y TI (traductor/traducción inglés-español), además de un número asignado para facilitar su referencia.

Traducciones

Solo en una de las traducciones (TA1) se hizo uso de lenguaje inclusivo. En su caso particular, esta persona hizo uso de la barra diagonal y doble mención de manera similar que en el TO. Ninguna de las personas que trabajó con la versión inglesa del manual hizo uso de lenguaje inclusivo, lo cual creemos que se debe a que su uso pasaba más bien desapercibido en inglés. La forma de uso de lenguaje inclusivo en la versión en inglés es más sutil que en la versión alemana, donde este se vuelve notorio debido al uso de barras diagonales y marcas textuales propias del uso del lenguaje inclusivo, mientras que en inglés, como ya se mencionó anteriormente, se utilizaron formulaciones estandarizadas que a la vez resultan neutras en cuanto al género.

Entrevistas

En la fase de lectura, los participantes comentan que, en general, la terminología fue el elemento del encargo que más les llamó la atención, además tuvieron

dificultades para comprender el texto, motivo por el cual la mayoría dedicó bastante tiempo de la documentación a buscar explicaciones más detalladas que las entregadas por el TO. Como parte de la documentación se observa que todos consultaron textos paralelos, entre ellos manuales de juegos de mesa populares (los más mencionados fueron Monopoly y Uno). Este fue el recurso más utilizado y preferido por los participantes. En este mismo proceso de documentación, todos, a excepción de TA2, consultaron videos a fin de comprender mejor el juego y dar con soluciones de traducción más acertadas. En algunas instancias esto no fue suficiente para comprender a cabalidad el juego, lo que deja entrever la dificultad que conlleva la comprensión de este tipo de textos.

Pudimos observar cómo la lengua del TO fue un factor determinante en la calidad de las traducciones, principalmente en cuanto a la terminología utilizada. En el caso de los traductores de las TA, la terminología fue más acertada, lo que pudo deberse a que en alemán los términos de los juegos de mesa suelen asociarse más con ese contexto y no son tan polisémicos como sus equivalentes en inglés.

Los cinco estudiantes expusieron diferentes grados de familiaridad con el tema del lenguaje inclusivo. T11 fue quien entregó menos antecedentes al respecto e, incluso, se le tuvo que ofrecer una definición para continuar con el cuestionario. TA2 demostró mediante su respuesta estar informado sobre el tema, pero también se puede inferir que no le había prestado mucha atención previo a la discusión, ya que no dudó en usar el masculino genérico. Por su parte, los

traductores de la TA1, TI2 y TI3 fueron quienes más se extendieron durante la entrevista con respecto a las distintas formas de uso de lenguaje inclusivo y demostraron un amplio conocimiento e interés sobre el tema. Resulta interesante destacar que, si bien conocían diferentes usos del lenguaje inclusivo, quienes trabajaron con el TO inglés no se percataron de su uso en el manual, por lo que quizá la identificación de este elemento en los textos ingleses requiera más por parte del acervo cultural e intelectual de los traductores.

Sobre la importancia de usar lenguaje inclusivo en este tipo de textos, TA1 indicó que su uso en manuales instructivos es muy importante. TA2 menciona que es importante por el alcance que puede tener, mientras que TI1, si bien lo considera importante, cree que es difícil de aplicar en textos instructivos. Finalmente, TI2 y TI3 consideran que su uso no es muy importante, y que este cobra más relevancia en textos de otras áreas. Independientemente de qué tan a favor o en contra estuvieran del uso del lenguaje inclusivo, casi todos (exceptuando TA2) indicaron las especificaciones del encargo de traducción como un factor crucial al momento de usarlo o no. Cabe destacar que, debido a que en el encargo no se especificó el uso de lenguaje inclusivo ni cómo se debía abordar, obtuvimos, en su mayoría, versiones en las que se usó el masculino genérico. En el caso de TA1 la traductora se mantuvo fiel a la intención del TO y utilizó una forma de lenguaje inclusivo en la LM que fuera equivalente al uso dado en la LO. Sin embargo, posteriormente indicó que hubiera preferido utilizar alguna forma de lenguaje inclusivo que no representara el binario de género. TA2 no utilizó

lenguaje inclusivo en su versión final del TM, ya que decidió apegarse a las normas de uso oficiales del español, donde el masculino puede utilizarse de manera genérica. El resto, como se mencionó con anterioridad, no notó el uso de lenguaje inclusivo en el TO y como no estaba presente en el encargo, no lo consideraron para el TM.

Con respecto al rol del traductor ante los cambios en el uso de la lengua, solo una persona se refirió a que este debía tener una actitud pasiva y que debíamos apegarnos a la norma (TA1), mientras que el resto hizo énfasis en la importancia que tiene el traductor en la difusión de los cambios en el uso la lengua (en particular TI1 y TA2). TI3 comentó que “no hay forma en que la manera en que nos desempeñamos profesionalmente no esté allegada a nuestras ideas personales”, pero que esta intervención en el texto debía realizarse cuando la oportunidad lo amerite y el cliente esté de acuerdo, mientras que TI2 indica que el traductor debe estar al tanto de los cambios en el uso de la lengua para sugerir su uso y hacer que el cliente se lo cuestione. Este es un factor que también mencionó TI1, cuando agregó a su respuesta que, para incluirlo, el cliente debía aceptarlo primero.

Finalmente, las alternativas para el uso de lenguaje inclusivo propuestas por los traductores para evitar el uso del masculino genérico en los manuales son: el uso de ‘-e’ (TA1); “jugadores y jugadoras” (TA2); alguna forma impersonal como

'persona' o 'participantes' (T11); los y las jugadoras o quizá la '@' o la 'x' (T12); y 'les jugadores' (T13).

Encuesta

El análisis presentado a continuación reúne los resultados obtenidos de la encuesta aplicada. Las preguntas de la encuesta fueron divididas en cuatro partes con el fin de presentar los resultados de manera clara.


La primera parte corresponde a los datos generales de los encuestados, la segunda trata en general sobre sus hábitos de juego y su relación con el tipo de texto a analizar, es decir, los manuales de juegos de mesa. La tercera parte contiene los conocimientos previos de los usuarios sobre lenguaje inclusivo y sus percepciones en cuanto al uso de lenguaje inclusivo en el manual presentado.

1. Perfil de la muestra

La muestra (203) estuvo formada por seguidores de la página de Instagram de la editorial y distribuidora de juegos de mesa Fractal Juegos, de los cuales un 62,56% se identificó con el género masculino, 34,98% con el género femenino y 2,45% con otro género no especificado (Tabla 1). Es preciso señalar que el universo estaba compuesto por 19.700 individuos y que a todos se les dio la oportunidad de participar en la encuesta, por lo que llama la atención la menor participación del género femenino. No así con el caso de personas que se

identifican con un género no binario, porque si bien es difícil estimar su incidencia poblacional, ya que las cifras oficiales muchas veces son escasas o nulas, existen declaraciones como la de Shane Cienfuegos, presidente de la agrupación Neutres Chile, para el medio de comunicación digital El Desconcierto, en donde se indica que las personas no binarias son posiblemente la comunidad más desconocida de la población LGBTIQ+ (Jerez, 2019). Población cuyas cifras también se desconocen, no obstante, de acuerdo con la organización MOVILH (s.f.), el movimiento de la diversidad sexual concluye que a nivel mundial compone entre el 7 y 10 por ciento del total de toda población.

Tabla 1 - Género



Género	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	127	62,56
Femenino	71	34,98
Otro	5	2,46
Total	203	100

El rango de edad de los participantes oscila entre los 18 y 47 años. La tabla 2 muestra que el rango predominante en esta encuesta fue el de 27 a 41 años de edad con un 59,61%. Este resultado no es del todo sorprendente si se tiene en consideración que es el grupo etario corresponde a la generación Y, también conocida como la generación de los *Millennials*, que se caracteriza por dedicar más tiempo a aquellas actividades que producen placer. Además, son conocidos

por ser nativos digitales, por lo que es esperable que tengan una mayor presencia en redes sociales que generaciones previas al desarrollo digital. En ese sentido, la escasa representación de la generación X podría deberse al medio por el cual fue distribuido la encuesta. Lo interesante de estos datos es que la generación Z o *Centennials* también presenta una baja participación en comparación con la generación Y, a pesar de ser una generación marcada por el Internet.

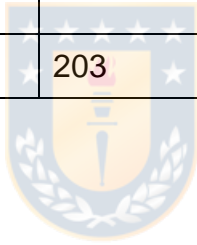
Tabla 2 - Rango etario

		Total	
		Frecuencia	Porcentaje
Edades	18 - 26	76	37,44%
	27 - 41	121	59,61%
	42 - 47	6	2,96%
Total		203	100%

En relación con el nivel de estudios, la tabla 3 muestra que un 48,28% de los encuestados contaba con educación superior completa. Además, un 27,59% habría alcanzado la educación superior, pero estaba incompleta al momento del estudio. El nivel de educación mínimo registrado fue el de educación media completa con un 6,4%, mientras que el 17,73% restante habrían alcanzado el nivel máximo de educación registrado en la encuesta, es decir, educación de posgrado completa o incompleta.

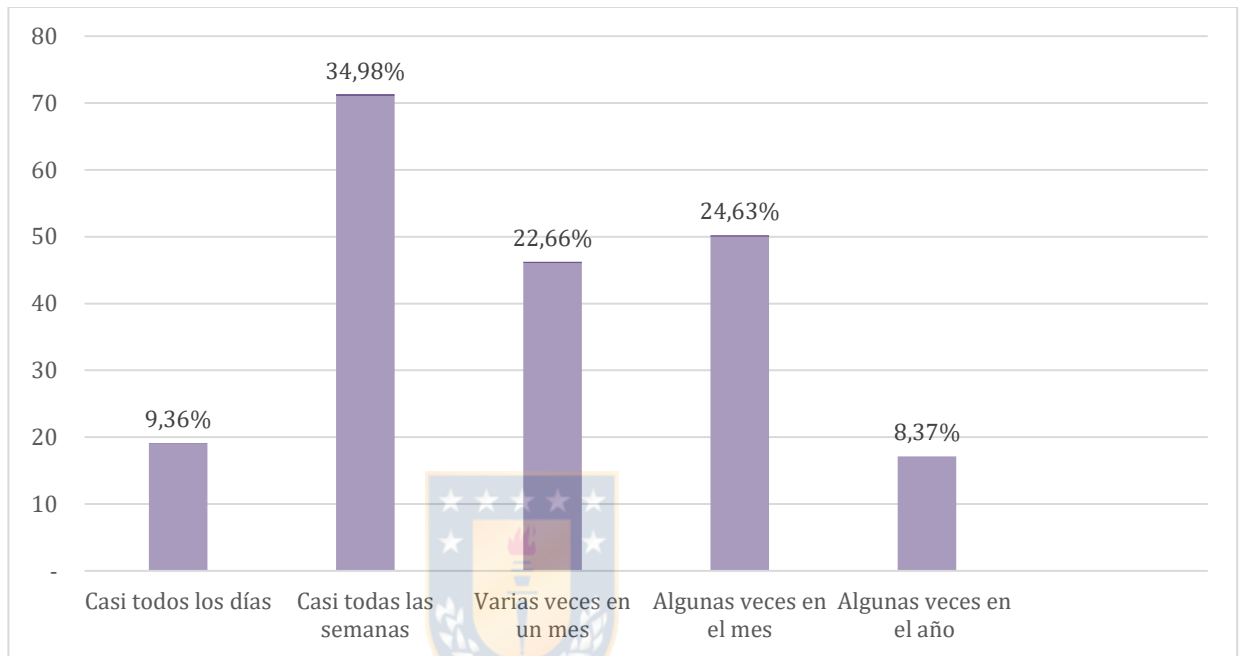
Tabla 3 - Nivel educacional

Nivel educacional	Frecuencia	Porcentaje
Educación Media Completa	13	6,4
Educación Superior (Técnico/Universitaria) Incompleta	56	27,59
Educación Superior (Técnico/Universitaria) Completa	98	48,28
Educación de Posgrado Completa o Incompleta	36	17,73
Total	203	100



2. Hábitos de juego:

Ítem 1: ¿Con qué frecuencia juega juegos de mesa?

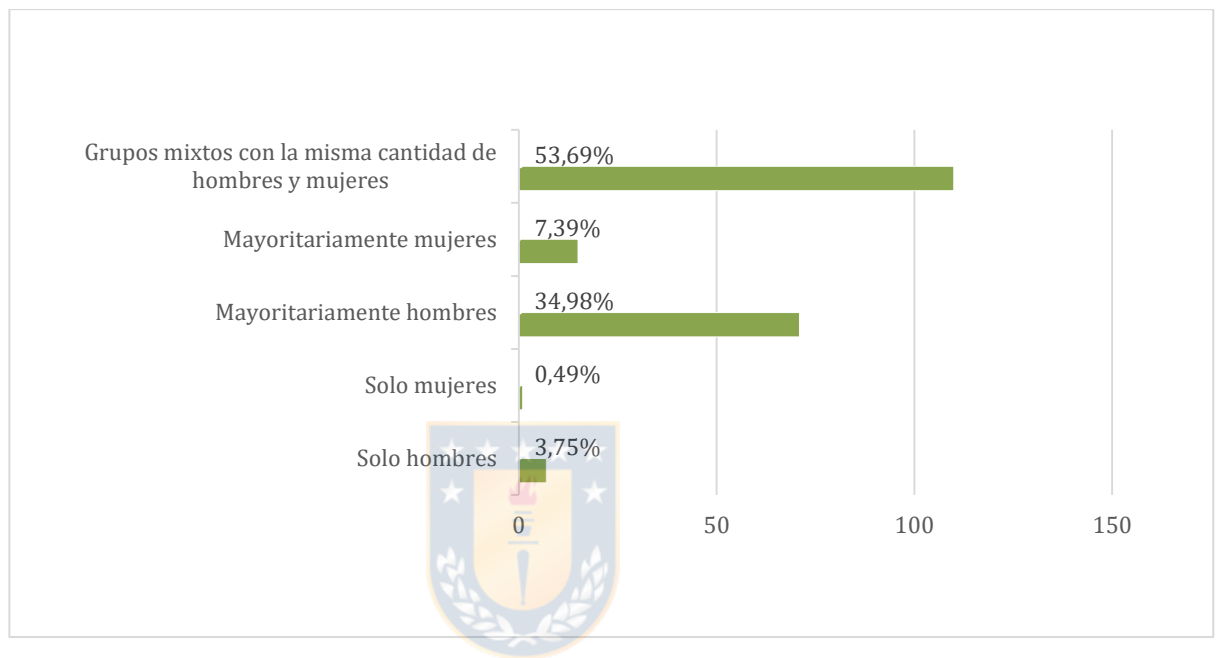


1. Frecuencia de juego

Se puede observar que un 34,98% de los encuestados juega casi todas las semanas, por lo que se infiere que es un grupo que tiene un amplio conocimiento de diferentes mecánicas de juego, así como de terminología específica como consecuencia de tratar frecuentemente con manuales de juegos de mesa. Asimismo, un 9,36% indicó jugar casi todos los días, representado posiblemente a aquellos usuarios de juegos de mesa que invierten más dinero en esta actividad. Las opciones “varias veces en un mes” y “algunas veces en un mes” tienen un porcentaje similar, diferenciándose sólo en 1.97 puntos porcentuales. Debido a la similitud entre las opciones y al hecho de que los usuarios no podían

justificar su elección, se hace difícil determinar cuáles son las características de cada grupo.

Ítem 2: ¿Cómo se compone, por lo general, su grupo de juego?

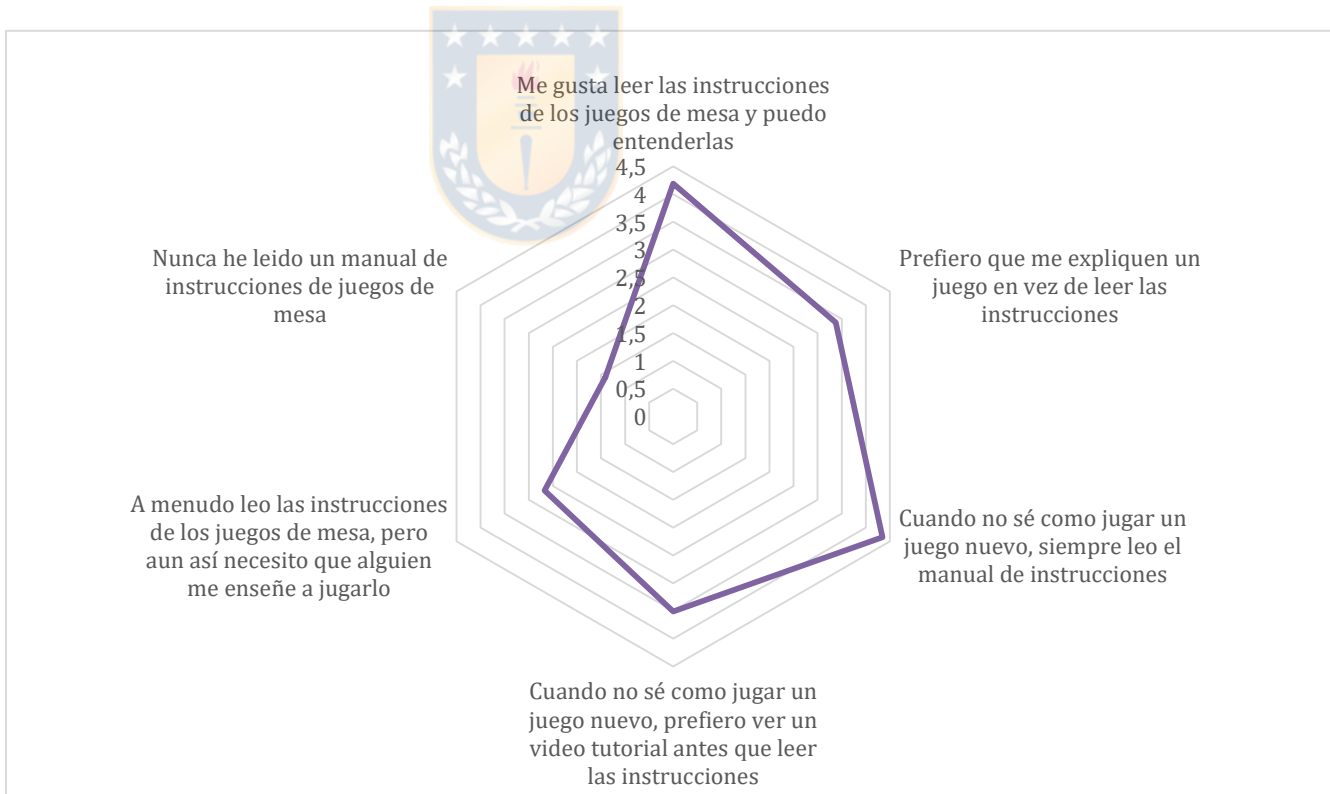


2.Composición del grupo de juego

Como se observa en el gráfico 2, los grupos de juego de los participantes son en su mayoría mixtos con la misma cantidad de hombres y de mujeres con unos 53,69%, seguidos por grupos compuestos mayoritariamente por hombres con un 34,98%, mayoritariamente por mujeres con un 7,39%, sólo por hombres con un 3,45% y sólo por mujeres con un 0,49%. Resulta interesante observar que, si bien la mayoría de los participantes se identificaba con el género masculino (127), solo un 34% del total de participantes admite jugar en grupos completamente masculinos, lo que evidencia diversidad de género de los grupos de juego. Sorprende, sin embargo, que sólo una persona señalara jugar en grupos

completamente femeninos incluso si se toma en cuenta que sólo 72 mujeres (35,2%) participaron en la encuesta. Creemos que esto no hace más que reforzar la percepción que tienen las mujeres sobre este pasatiempo; que no es una actividad para ellas (Gerbner, 2002, como fue citado en Pobuda, 2018). Y, si bien la opción más popular fue la de “Grupos mixtos con la misma cantidad de hombres y mujeres”, no se puede descartar el que los participantes seleccionaran la opción que consideraban más políticamente correcta.

Ítem 3: ¿Qué tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones?



3. Uso de manuales de instrucciones

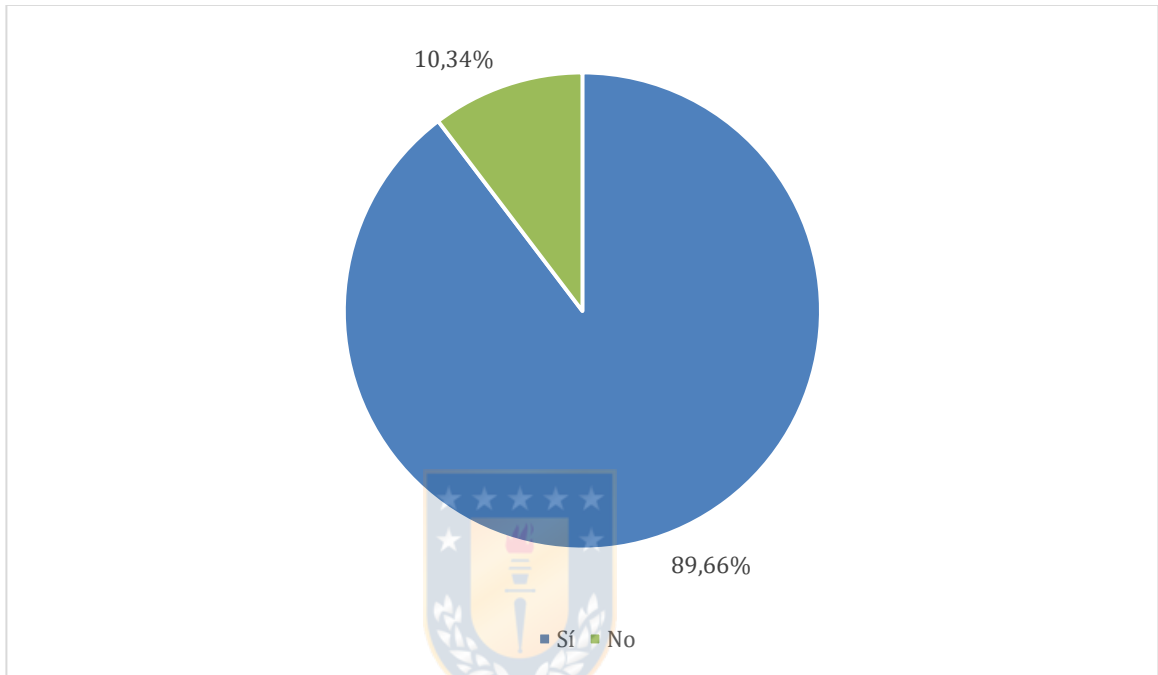
En cuanto a la relación de los usuarios con el manual de instrucciones, las opciones más seleccionadas por los participantes fueron “cuando no sé cómo

jugar un juego nuevo, siempre leo el manual de instrucciones” y “me gusta leer las instrucciones de los juegos de mesa y puedo entenderlas” con un 87,19% y un 83,84% respectivamente. De esta información se desprende que la actitud de los participantes de la encuesta en cuanto a los manuales de juegos de mesa es en su mayoría positiva. Sólo un 28,18% afirmó nunca haber leído un manual de instrucciones. Por otra parte, como se puede observar en el gráfico 3, las opciones “cuando no sé cómo jugar un juego nuevo, prefiero ver un video tutorial antes que leer las instrucciones” y “prefiero que me expliquen un juego en vez de leer las instrucciones” obtuvieron de igual manera resultados positivos, por lo que podríamos decir que no todas las opciones son excluyentes entre sí.



3. Lenguaje inclusivo:

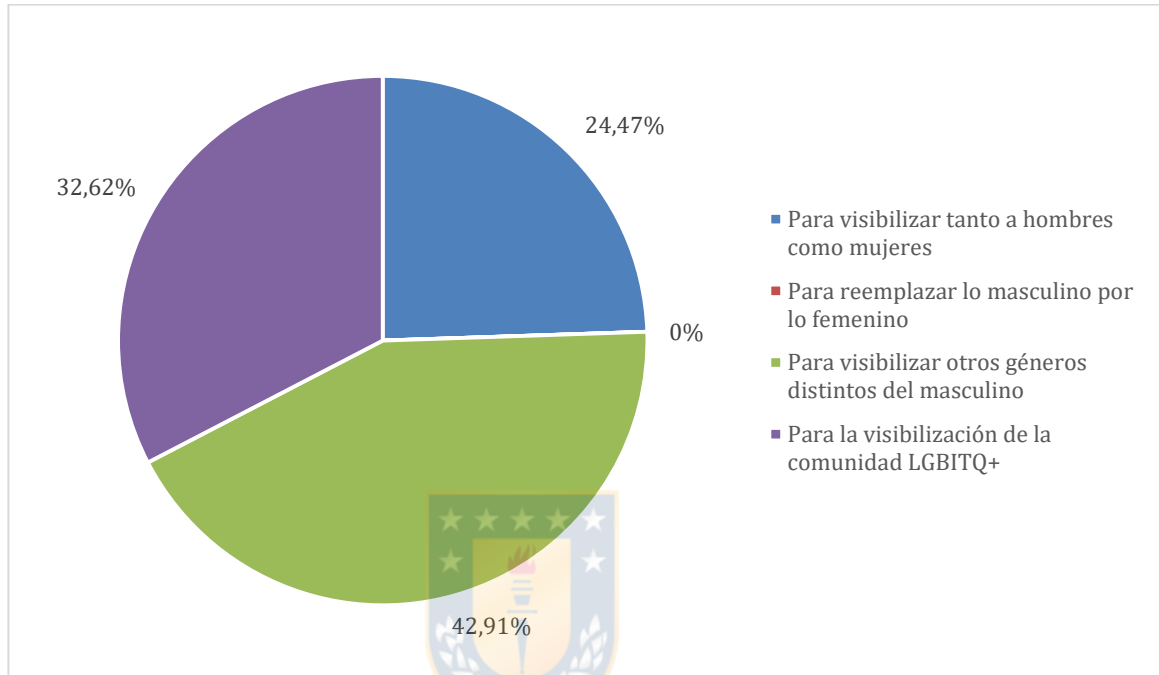
Ítem 4: ¿Sabes qué es el lenguaje inclusivo?



4. Conocimiento del lenguaje inclusivo

La mayoría de los encuestados respondió saber lo que es el lenguaje inclusivo, con un 89.66%.

Ítem 5: ¿Para qué se usa el lenguaje inclusivo? Marque las opciones que considere correctas.



5. Para qué se usa el lenguaje inclusivo según los usuarios

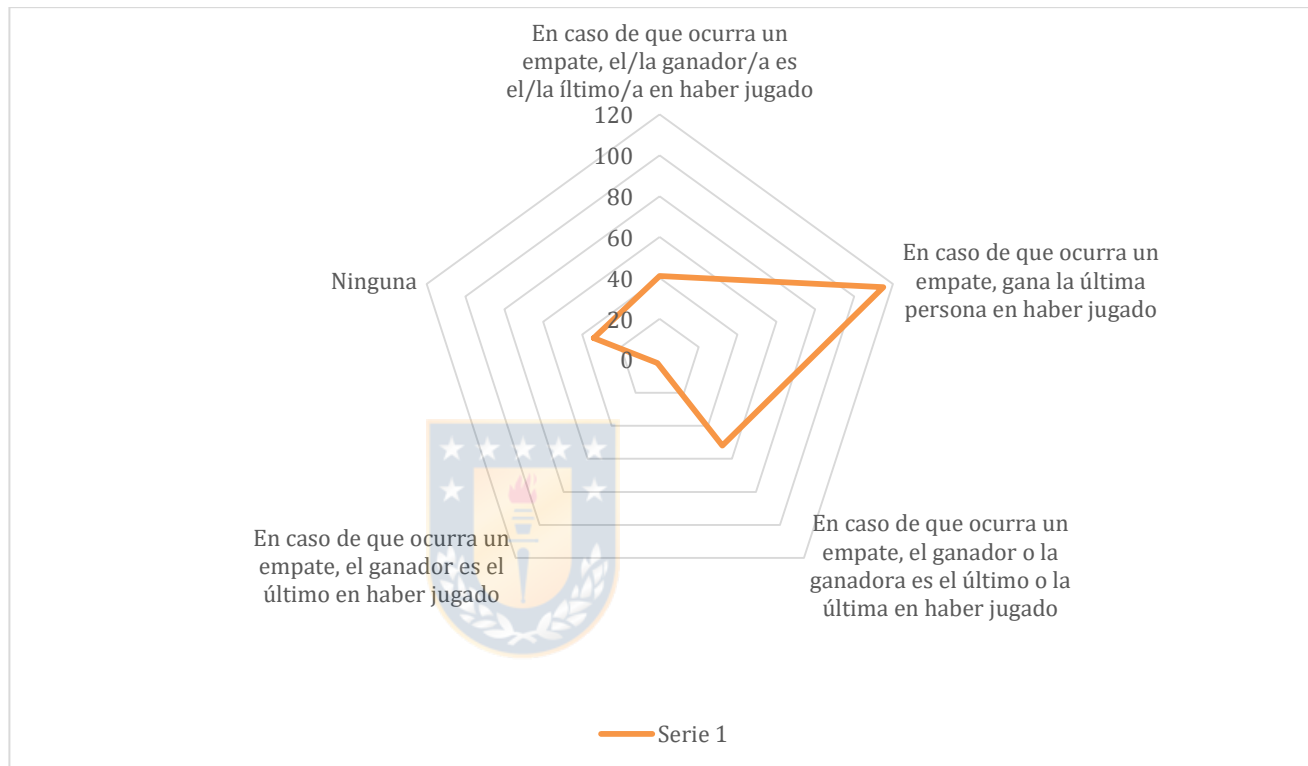
A partir de esta pregunta se puede inferir que los participantes de este estudio sí saben para qué se usa el lenguaje inclusivo. Resulta interesante que, además del hecho de que nadie marcó el distractor “para reemplazar lo masculino por lo femenino”, la opción menos votada fue la de “para visibilizar tanto a hombres como mujeres” (24,47%). Esto nos hace suponer que los usuarios de juego de mesa están conscientes de que el foco del uso del lenguaje inclusivo está en las mujeres y la diversidad sexual. Hay que recordar que, ya que debido a que se podía marcar más de una alternativa, el porcentaje mostrado corresponde a las

opciones más seleccionadas por los participantes y no al porcentaje total de participantes.



3.1. Uso de lenguaje inclusivo en el manual de Black Hat:

Ítem 6: según su conocimiento, ¿en cuál de las siguientes oraciones se hace uso del lenguaje inclusivo?

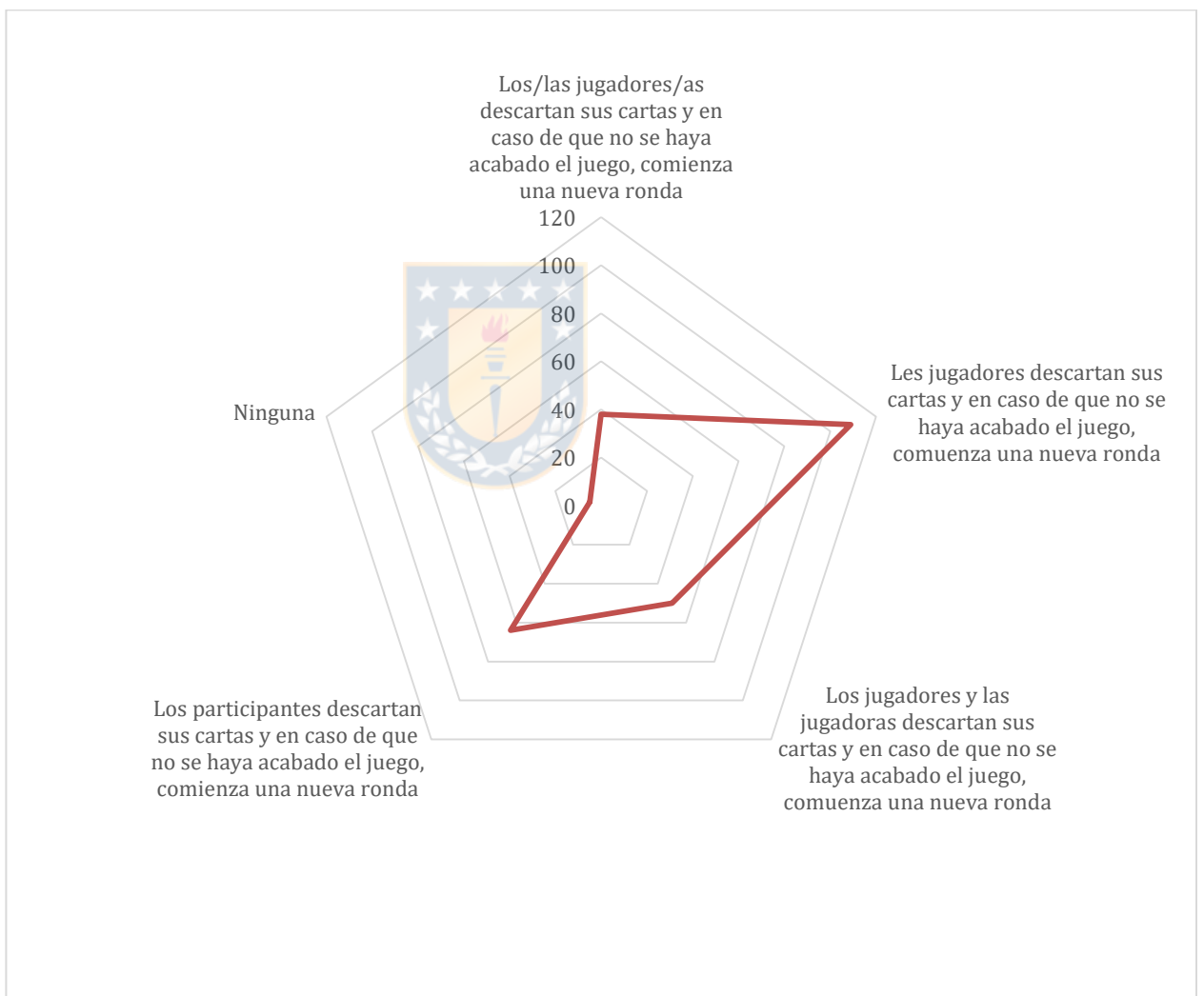


6. Selección de usos del lenguaje inclusivo 1

De acuerdo con la mayoría de los encuestados, en la oración “en caso de que ocurra un empate, gana la última persona en haber jugado” hay uso de lenguaje inclusivo (46,91%). Cabe destacar que un 13,99% de los participantes no notó uso de lenguaje inclusivo en las oraciones. Además, un 0,82% indicó que la oración “en caso de que ocurra un empate, el ganador es el último en haber jugado” tenía uso de lenguaje inclusivo. Esta era una pregunta de selección

múltiple, por lo que los usuarios podían seleccionar desde una hasta todas las opciones.

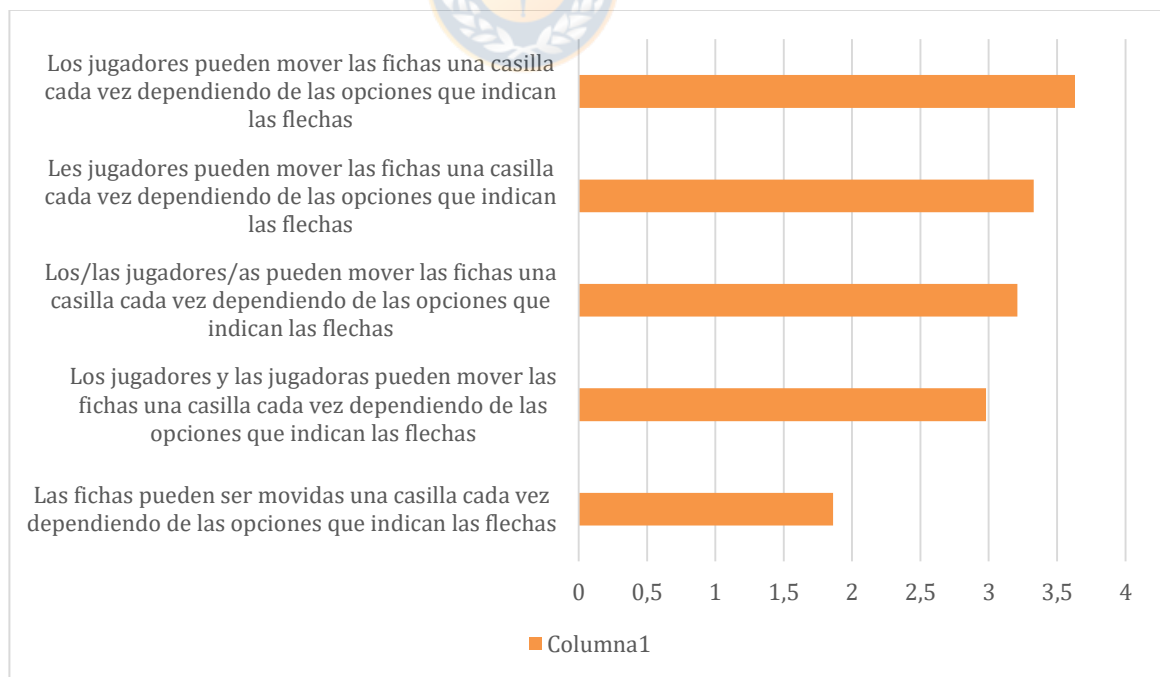
Ítem 7: según su conocimiento, ¿en cuál o cuáles de las siguientes oraciones se hace uso del lenguaje inclusivo?



7. Selección de usos del lenguaje inclusivo 2

De acuerdo con la mayoría de los participantes (40,75%), en la oración “les jugadores descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda” hay uso de lenguaje inclusivo. Cabe destacar que un 24,15% indicó que en la oración “los participantes descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda” hay uso de lenguaje inclusivo. Un 1,89% indicó que no había uso de lenguaje inclusivo en las oraciones.

Ítem 8: ordene las siguientes oraciones del 1 al 5 de acuerdo con qué tan apropiado le parece su uso en un manual de instrucciones, siendo 1 muy apropiado y 5 nada apropiado.

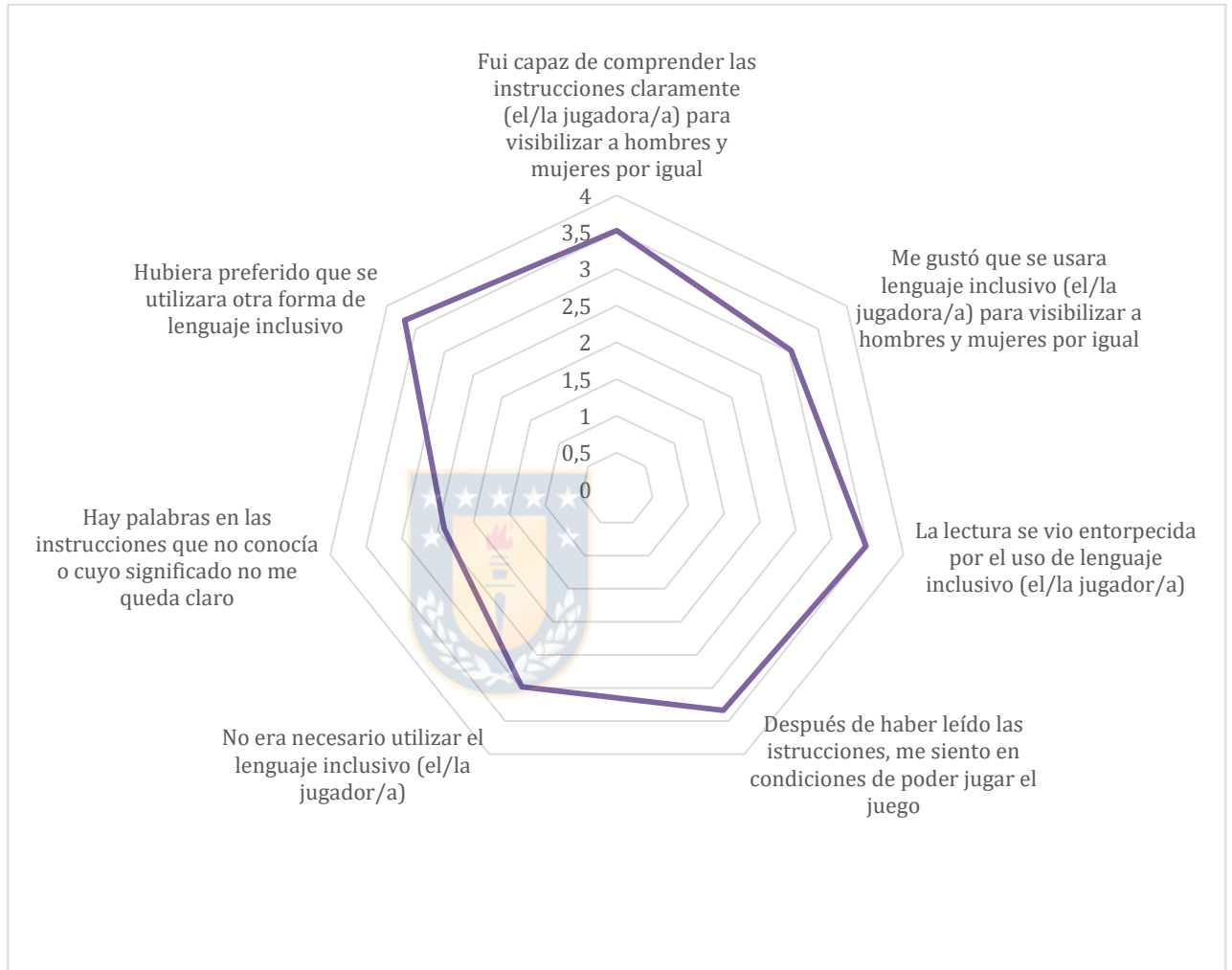


8. Identificación del uso del lenguaje inclusivo

Si bien la calificación media para las oraciones es 3, lo que se podría clasificar como “neutro”, la opción más apropiada de acuerdo con la votación de los participantes es “las fichas pueden ser movidas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas”, mientras que la más inapropiada sería “los jugadores pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas” que es la opción sin lenguaje inclusivo.



Ítem 9: con respecto al manual que acaba de leer, por favor marque las casillas según corresponda.



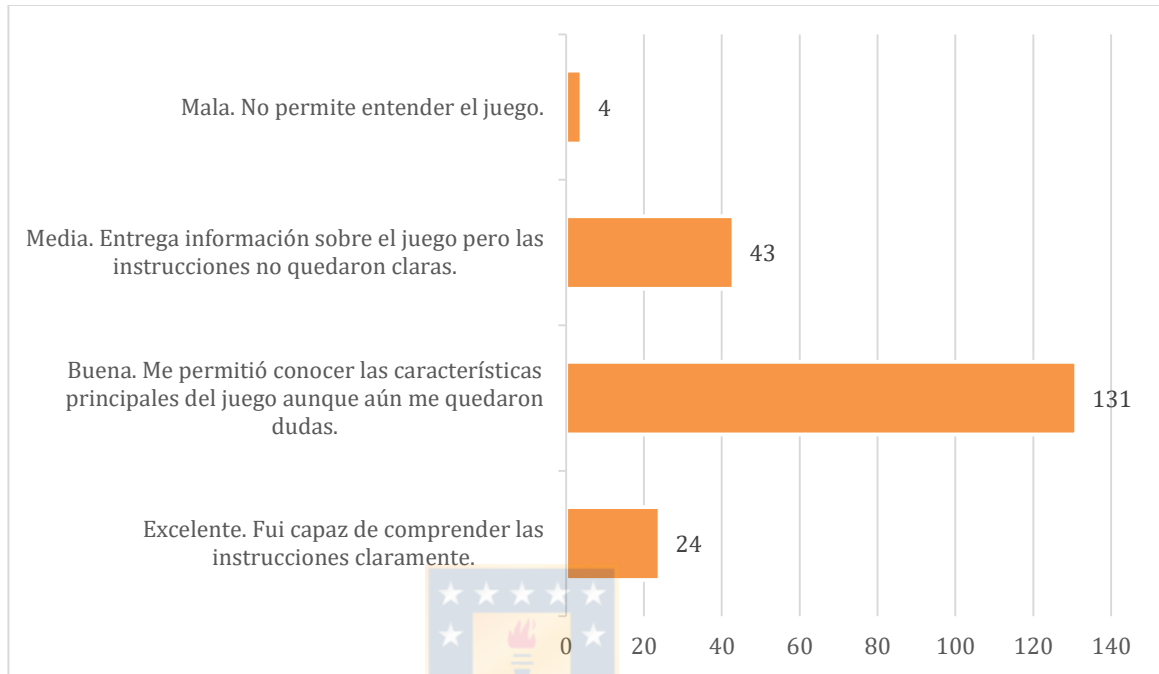
9. Opiniones sobre el manual traducido

En relación con la percepción de los participantes respecto al uso del lenguaje inclusivo en el manual de instrucciones, las respuestas resultaron bastante polarizadas. Por ejemplo, por un lado, hay un 60,49% a quienes les gustó que se usara lenguaje inclusivo, mientras que otro 59,51% expresa que no era

necesario. Asimismo, un 70,44% indicó que fue capaz de comprender claramente las instrucciones con lenguaje inclusivo, mientras que un 69,56% indica que la lectura se vio entorpecida por este. Por otra parte, un 73,60% está de acuerdo en que hubieran preferido que se utilizara otra forma de lenguaje inclusivo. A pesar de las diversas opiniones, un 66,80% afirma que después de haber leído las instrucciones se siente en condiciones de poder jugar el juego, por lo que se podría decir que el manual está cumpliendo con su función. Cabe destacar que un 48,08% de los participantes mencionó desconocer el significado de algunas de las palabras utilizadas en el manual.



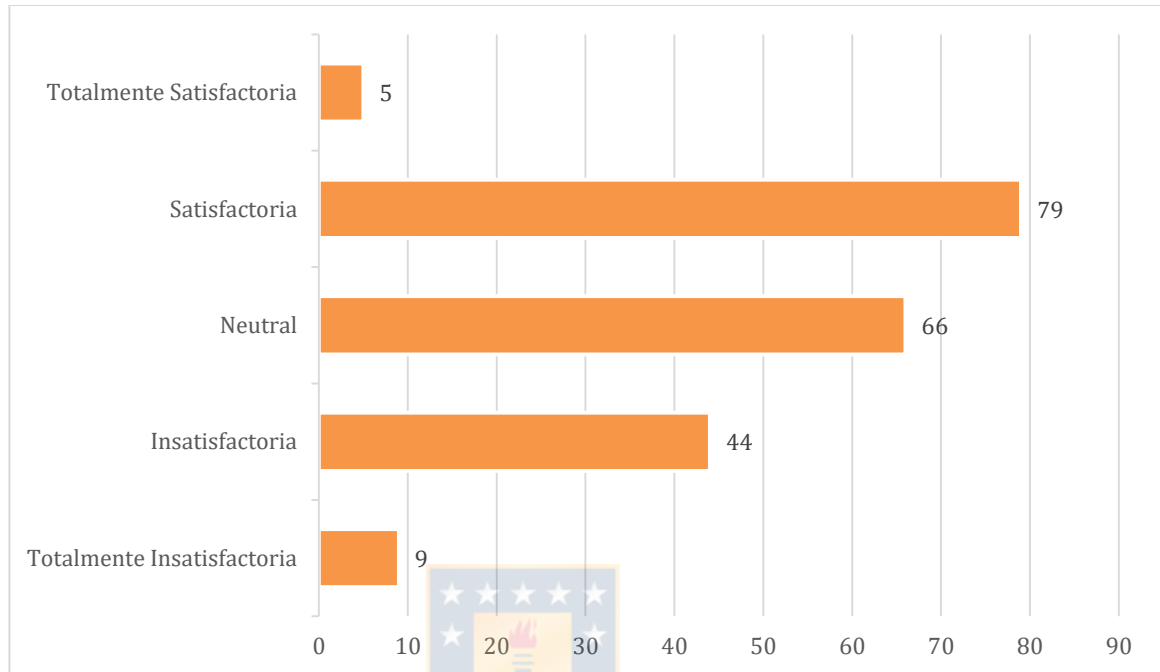
Ítem 10: ¿Qué opina de la calidad de la información entregada en el manual?



10. Percepción de la calidad de información del manual

Del gráfico 10 se desprende que la mayoría de los encuestados estuvo satisfecho con la calidad de la información entregada en el manual, con un 64,85% que la consideró buena y un 11,88% excelente. Sólo un 1,98% indicó que la información no permitía comprender el juego.

Ítem 11: ¿Cómo calificarías tu experiencia con un manual de este estilo?

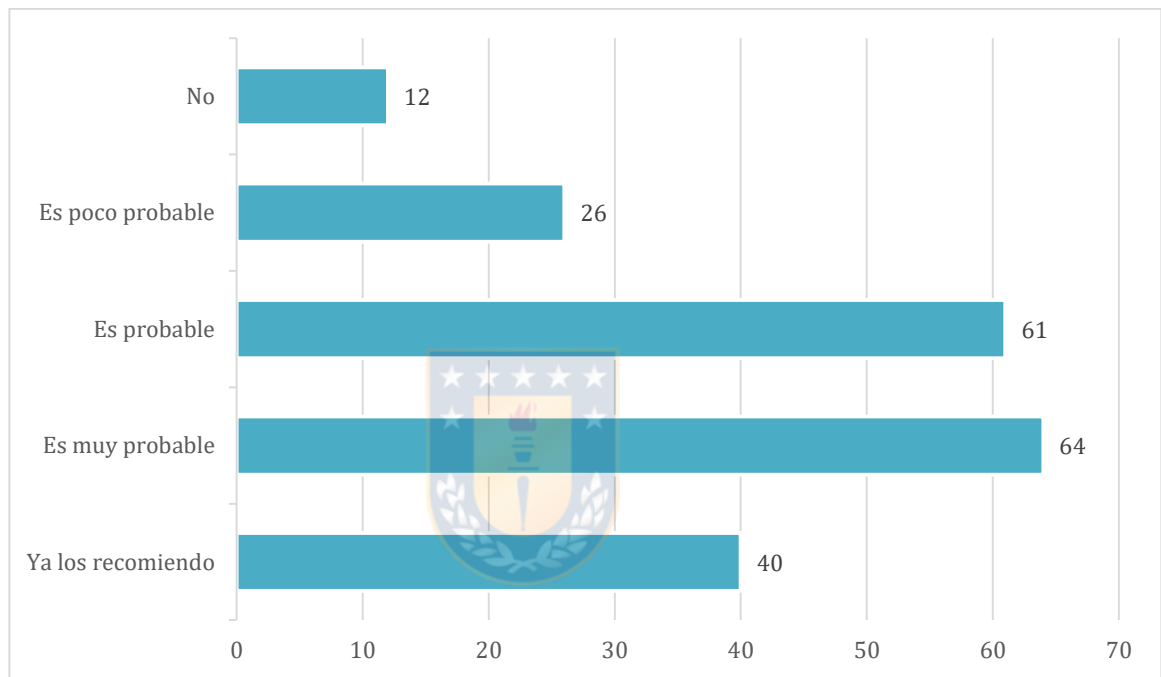


11. Nivel de satisfacción con el manual

Si bien sólo un 2,48% considera su experiencia con un manual escrito en lenguaje inclusivo como totalmente satisfactoria, la mayoría de los participantes califica su experiencia de forma positiva (39,11%). Es importante mencionar que, si bien las respuestas muestran una tendencia positiva, los resultados se encuentran divididos. Esto llama la atención, considerando que, a partir de los resultados del ítem 10, un 64,85% de los participantes opina que la información entregada por el manual es buena y un 11,88% excelente. Además, según las opciones del ítem 9, a un 60,49% de los participantes les gustó que se usara lenguaje inclusivo en el manual, un 70,44% señaló haberlo comprendido claramente y un 66,80 indicó

que podría jugar tras haber leído el manual. Esto nos hace preguntarnos a qué se debió que la tasa de satisfacción no fuera más alta.

Ítem 12: ¿Recomendaría juegos que utilizan lenguaje inclusivo en sus manuales?



12. Disposición a recomendar un manual que hace uso de lenguaje inclusivo

A partir de los datos del gráfico 12, se evidencia una actitud positiva en cuanto al uso de lenguaje inclusivo en los manuales de juegos de mesa, específicamente entre aquellos usuarios que ya recomiendan juegos que lo utilizan en sus manuales (19,8%). Por otra parte, sólo un 5,94% no recomendaría juegos que utilizan lenguaje inclusivo en sus manuales, de lo que se podría inferir que aquellos que indican que es poco probable que recomendaran este tipo de manuales, podrían cambiar de opinión en el caso de que mejorara su experiencia.

Conclusiones

En este estudio se pretende medir el nivel de satisfacción de los usuarios de manuales de juegos de mesa con respecto al uso de lenguaje inclusivo en estos. En términos generales los resultados de este estudio muestran, por una parte, que, si bien los usuarios en su mayoría demuestran saber cuál es objetivo del uso de lenguaje inclusivo, no parece haber mayor acuerdo en cuanto a qué formas de uso son realmente inclusivas, lo que nos lleva a preguntarnos si es que realmente son conscientes del significado que transmiten las distintas formas en que se puede utilizar, además cabe la duda de si es que la caricatura que muchas veces se hace del uso de lenguaje inclusivo tiene una repercusión en la decisión de las personas de hacer uso de este.

Por otra parte, en cuanto al nivel de satisfacción, los usuarios de los manuales de juegos de mesa respondieron estar satisfechos en general con el uso que se dio de lenguaje inclusivo, aunque un porcentaje no menor se mostró neutro, por lo que creemos que sería interesante investigar cuáles son aquellos aspectos que se pueden mejorar con el objetivo no sólo de aumentar la satisfacción de los usuarios, sino que de introducir de mejor manera el uso del lenguaje inclusivo en los manuales y ayudar de así a generar cambios con respecto a los roles de género en espacios de socialización como los que se construyen alrededor de un juego de mesa.

Asimismo, consideramos que es necesario hablar sobre lenguaje inclusivo en espacios en los que la lengua constituye una de las herramientas más importantes de trabajo, puesto que, tal como lo indican los estudiantes de traducción que participaron en el estudio, independientemente del hecho de estar a favor o en contra del uso de lenguaje inclusivo, cuando se trabaja con una lengua hay que estar al tanto de sus diferentes usos para saber cómo abordar situaciones en las que se presenten estos cambios. Así, se considera que discutir los usos que se le da al lenguaje inclusivo en las distintas lenguas de trabajo de los traductores e intérpretes de la carrera de Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros de la Universidad de Concepción representaría una contribución a su formación profesional.



Debido a la situación mundial actual causada por el Coronavirus, la participación de los estudiantes de traducción fue menor que la planeada, por lo no se puede generalizar en cuanto a la visión que estos tienen de la profesión y del papel que podemos ejercer con respecto a cambios en el uso de la lengua, como lo es el lenguaje inclusivo. Sería interesante realizar un estudio similar con más personas para tener una perspectiva más amplia en la que se pueda tener en consideración, no sólo el género de los participantes, sino que también otros factores socioculturales.

Es necesario considerar, además, que esta investigación no estuvo exenta de limitaciones aparte de la ya mencionada. Por ejemplo, no contábamos con los

conocimientos necesarios sobre el uso de programas estadísticos que nos facilitaran el análisis de los datos y que a su vez garantizaran una mayor confiabilidad. Además, por razones de tiempo, no se tomaron en cuenta variables que podrían haber contribuido al estudio, como una variable de género, que nos hubiera permitido tener una idea de cómo percibe cada género el uso de lenguaje inclusivo en manuales de juegos de mesa. Estas limitaciones suponen que se haga una interpretación de los resultados con cautela, ya que no se considera que sea posible extrapolarlos a otras áreas o poblaciones.



Referencias

- Alley, M. (1996). Writing instructions en *The craft of scientific writing*, 195–206. Springer.
- Andréu, J. (2002). *Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada*. Fundación centro de estudios andaluces.
- Attia, P. (9 de febrero de 2016). *La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa*. Magnet. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>
- Bengoechea, M. (2003). *Guía para la revisión del lenguaje desde la perspectiva de género*. Universidad de Alcalá.
- Bodine, A. (1975). Androcentrism in Prescriptive Grammar: Singular 'they', Sex-Indefinite 'he', and 'he or she'. *Language in Society* 4(2), 129-46.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina* (J. Jordá, Trad.). Editorial Anagrama. (Obra original publicada en 1998).
- Castro, O. (2008). Género y traducción: elementos discursivos para una reescritura feminista. *Lectora* (14), 285-301.
- Catalán, A. (2020). *Cultura y juegos de mesa analógicos: los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto cultural en el siglo XXI* [Tesis de magister]. Universitat oberta de Catalunya.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1999). *Diccionario de los símbolos*. Herder
- ClosinGap (2019). *Coste de oportunidad de la brecha de género en ocio* (4). Autor.

- CONAVIM (22 de noviembre de 2018). *¿Qué es la perspectiva de género y por qué es necesario implementarla?*. <https://www.gob.mx/conavim/articulos/que-es-la-perspectiva-de-genero-y-por-que-es-necesario-implementarla>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2016). *Guía de lenguaje inclusivo de género*. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/01/guia-lenguaje-inclusivo-genero.pdf>
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica* 2, (7), 162-167. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Evans, J. (2013). Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 15-32. https://www.jostrans.org/issue20/art_evans.pdf
- Fischer, B. (2008). *Gender und Translation Theorie und Empirie der Geschlechter- und Machtverhältnisse in der translatorischen Ausbildung* [Tesis de master]. Universität Wien.
- Frías, X. (2002). Introducción a la psicolingüística. *Ianua. Revista Philologica Romanica*. Suplemento 6. <http://www.romaniaminor.org/ianua/sup/sup06.pdf>
- Gauscher, D. & Friesen J. (2011). Evidence That Gendered Wording in Job Advertisements Exists and Sustains Gender Inequality. *Journal of Personality and Social Psychology* 101(1), 109–128.
- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

- Gil, J. (2020). Las paradojas excluyentes del «lenguaje inclusivo»: sobre el uso planificado del morfema flexivo -e. *Revista Española de lingüística*, 50(1). 65-84. doi: <http://dx.doi.org/10.31810/RSEL.50.1.3>
- Goyeneche, M. (2005). Lenguaje y sexo. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (6) ,173-179. [Fecha de Consulta 8 de Marzo de 2021]. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3222/322240662016>
- Grand view research (2020). *Games And Puzzles Market Size, Share & Trends Analysis Report By Licensing (Licensed, Non-licensed), By Distribution Channel, By Type (Games, Puzzles), By Region, And Segment Forecasts, 2020 – 2027*. <https://www.grandviewresearch.com/>
- Guías de lenguaje inclusivo (sin fecha). <https://www.cultura.gob.cl/guias-lenguaje-inclusivo/>
- Hord, L. (2016) Bucking the Linguistic Binary: Gender Neutral Language in English, Swedish, French, and German. *Western Papers in Linguistics*, Vol. 3(1), Artículo 4.
- Jerez, C. (13 de julio de 2019). Neutres Chile, en el Día de la Visibilidad No Binaria: «No somos sujetos de políticas públicas, porque de lo que no se habla, no existe». *El Desconcierto*. <https://www.eldesconcierto.cl/nacional/2019/07/13/neutres-chile-en-el-dia-de-la-visibility-no-binaria-no-somos-sujetes-de-politicas-publicas-porque-de-lo-que-no-se-habla-no-existe.html>
- Jones,S. & Pobuda, T. (6 de diciembre, 2020). *An analysis of gender-inclusive language and imagery in top-ranked board game rulebooks*. *Analog game studies*.

<https://analoggamestudies.org/2020/12/an-analysis-of-gender-inclusive-language-and-imagery-in-top-ranked-board-game-rulebooks/>

Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, (edited by Marinka Copier and Joost Raessens) 30-45. Utrecht University.

Kadric, M., Kaindl k. & Cooke, M. (2012). Funktionale Ansätze in der Translationswissenschaft. *Translatorische Methodik* (77-91) Viena: Facultas.

Kussmaul, P. (1995). *Training the translator* (Vol. 10). John Benjamins.

Litosseliti, L. (2006) *Gender and Language: Theory and Practice*. Routledge.

Lledó, E. (1988). *El lenguaje, más que palabras. Propuestas para un uso no sexista del lenguaje*. Emakunde/Instituto Vasco de la Mujer.

Luria, A. R. (1985). *Introducción evolucionista a la psicología*. Martínez Roca.

Motschenbacher, H. (2014) Grammatical gender as a challenge for language policy: The (im)possibility of non-heteronormative language use in German versus English. *Lang Policy* 13, 243–261
<https://doi.org/10.1007/s10993-013-9300-0>

MOVILH (sin fecha). *Preguntas frecuentes*.
<https://www.movilh.cl/preguntas-frecuentes/>

- Munday, J. (2016) *Introducing translation studies: theories and applications*. Routledge
- Munday, J. (2016). *Introducing translation studies: theories and applications*. Routledge.
- Naciones Unidas (5 de julio de 2019). *Lista de verificación para usar el español de forma inclusiva en cuanto al género*. <https://www.un.org/es/gender-inclusive-language/>
- Nida, E. & Taber, C (1982). *The theory and practice of translation*. The united bible societies.
- Nord, C. (2007). *Translating as a purposeful activity: functionalist approaches explained*. St. Jerome.
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis* (2), 2, 209-243.
- Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa: creación y producción*. [Tesis de magister]. Universidad de Granada.
- Pesce, A. & Etchezahar E. (2019). Actitudes y Uso del Lenguaje Inclusivo según el Género y la Edad. *Búsqueda*, 6(23), e472. <https://doi.org/10.21892/01239813.472>
- Pobuda, T. (2 de diciembre de 2018). *Assessing gender and racial representation in the board game industry*. Analog game studies. <https://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/>
- Pujal, M. (2003). Mujer, relaciones de género y discurso. *Aprendizaje, revista de psicología social* 8 (2), 201-215.

- Pujol, J. (2009). *Traditional cosmological symbolism in ancient board games*. [Tesis de doctorado]. Universitat internacional de Catalunya.
- Real Academia Española (2020). *Informe de la Real Academia Española sobre el uso del lenguaje inclusivo en la Constitución Española, elaborado a petición de la Vicepresidenta del Gobierno*. https://www.rae.es/sites/default/files/Informe_lenguaje_inclusivo.pdf.
- Ríos, I. (2010, Mayo-Julio). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Razón y Palabra*, (72) <http://www.razonypalabra.org.mx/>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Defining Games*. En *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
- Sánchez-Herrero, (2008). La importancia de la perspectiva de género en la psicología del ocio. *Anales de psicología*, 24(1), 64-76
- Spielköpfe (sin fecha). *Philosophie*. <https://www.spielkoepfe.de/philosophie>
- Strahan, T. (2008). 'They' in Australian English: Non-Gender-Specific or Specifically Non-Gendered? *Australian Journal of Linguistics*, 28(1), 17-29, doi: 10.1080/07268600701877473
- Sutton-Smith, B. (2009). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press. <https://www.perlego.com/book/1133144/the-ambiguity-of-play-pdf>
- Trammel, A. Leigh, E. & Torner, E. (1 de Agosto de 2014). Reinventing analog game studies. *Analog Game Studies*. <https://analoggamestudies.org/2014/08/reinventing-analog-game-studies/>

- Valverde, E. (8 de mayo de 2020). *Aislamiento lúdico: Un vistazo al mundo de los juegos de mesa*. Oficina de bienestar y salud. <https://www.obs.ucr.ac.cr/aislamiento-ludico-un-vistazo-al-mundo-de-los-juegos-de-mesa/>
- Vásquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la traductología*. University Press.
- Venuti, L. (2004). *The Translator's Invisibility*. Routledge
- Verecken, D., Hannover, B. & Wolter, I. (2013). Changing (s)expectations: how gender fair job descriptions impact children's perceptions and interest regarding traditionally male occupations. *Journal of vocational behavior* 82(3), 208-220. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2013.01.008>
- Verhoeven, L. (2018). *The Translation of Board Games' Rules of Play* [Tesis de magister]. Utrecht University.
- Vermeer, J. (1983). *Aufsätze zur Translationstheorie*. Heidelberg.
- Vieytes, R. (2004). *Metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad: epistemología y técnicas*. Editorial De Las Ciencias.
- Von Behring, J. (2018). *Der Umgang mit dem Faktor Geschlecht und geschlechtersensibler Sprache in Berufsbezeichnungen: Eine Untersuchung am Beispiel ausgewählter Stellenanzeigen in Deutschland und Frankreich* [Tesis de bachiller inédita]. TH Köln.
- Von Flotow, L. (1997). *Translation and gender: translating in the 'era of feminism'*. St. Jerome y University of Ottawa.

Wegner, C. (2013). Feministische Übersetzungswissenschaft und die Genderdebatte in der Translation [Dossier]. *Probleme und Methoden der Übersetzungswissenschaft*. Universität Leipzig.

Yebra, V. (1989). *Teoría y práctica de la traducción*. Gredos



Anexo 1

El siguiente texto corresponde al manual de instrucciones del juego de mesa **Black Hat**. Black Hat es un juego de mesa para 2-6 jugadores que gira en torno a las actividades llevadas a cabo por los Black Hat, un tipo particular de hackers. Se requiere que el texto sea traducido al español, para su comercialización en Hispanoamérica. Las imágenes son solamente referenciales.



SETUP

Each player puts one pawn on 'Internet Cafe' and 'Public Server' on the left side of the game board and one on the number zero on the score board. If it's your first game, start the first round.

If you are not playing the game for the first time, randomly draw up to five tiles and place them on top of the game board, on the marked locations. There is no need to fill all locations, as the game board comes fully playable. The tiles add variety and sometimes are more complex.

Start the first round.

ROUND START

Shuffle the deck. Draw the topmost card. Count that many players in clockwise direction, starting from the player next to the dealer. Give the Black Hat to the player where the count ends.

Finally, discard the card used for distributing the Black Hat. Then each player is dealt a total of 10 cards (including the Black Hat). The player to the right of the player who was dealt the Black Hat card shall lead the first trick.

TRICKS

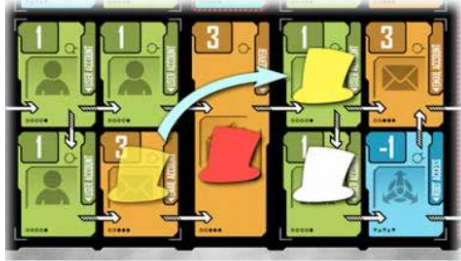
The active player, called the “lead”, may play one or more cards. When playing multiple cards, all must be the same rank. The other players, in clockwise order, then must also play cards to the trick. They can play one card or the same number of cards as the lead, their choice. After each player has played, the trick ends, and the player who played the same number of cards as the lead with the highest rank wins the round. If there is a tie for the winner, the tied player who played last will win the trick. The winner leads the next trick. Cards played to the trick are discarded.

The winner of a trick is the most competent hacker and must either;

- a) advance one of their own (not blocked) pawns on the board
- b) advance one (not blocked) opponent pawn which is on a space with negative value
- c) in case neither a) nor b) are possible, draw a single card from the deck.

HACKING ACTIONS (MOVEMENT)

There can be only one pawn on each space (except for the ‘Internet Cafe’ and ‘Public Server’). Players move pawns by one space according to the possibilities allowed by the arrows. If an adjacent space is occupied by a pawn, it can be jumped over. This can happen several times in a row, so basically you can move the pawn to the next empty space on any path chosen by you. You can only follow complete arrows (both shaft and arrow head need to be there).



Pawns can only be removed from the board when the Tracer eliminates them. When a player has to move but cannot, the player must draw a card instead.

END OF THE ROUND

The round ends if either of the following conditions is true at the end of a trick:

- 1) one or more players are out of cards
- 2) a pawn is on top of the Critical Asset space (game ends)
- 3) no pawn can move (game ends)

When the round ends, a scoring happens (see below). Then all players discard their remaining cards and, if the game didn't end yet, a new round is started.

SCORING

Round points are scored by adding the points from the cards left in a player's hand and the points for the player's pawns on the board. Each card has a number of points and each pawn accumulates points based on its current space (evidence left when hacking into the system). The minimum score is zero; negative scores count as zero.

Round points are accumulated into a running game score on the score meter.

END OF THE GAME

When the round ends due to a pawn reaching the Critical Asset or all pawns are blocked, the game ends after a final scoring. The player with the lowest game score wins. In case of ties, the player with the lowest round score in the last round wins.

Anexo 2

El siguiente texto corresponde al manual de instrucciones del juego de mesa **Black Hat**. Black Hat es un juego de mesa para 2-6 jugadores que gira en torno a las actividades llevadas a cabo por los Black Hat, un tipo particular de hackers. Se requiere que el texto sea traducido al español, para su comercialización en Hispanoamérica. Las imágenes son solamente referenciales.



AUFBAU

Jeder/jede SpielerIn stellt je eine Spielfigur auf „Internet Cafe“ und „Public Server“ an der linken Seite des Spielbretts und die dritte Figur auf die Zahl Null auf dem Punktebrett. Wenn es das erste Spiel ist, startet jetzt die erste Runde.

Ansonsten werden zufällig bis zu fünf Plättchen gezogen und zufällig auf die markierten Stellen auf dem Spielbrett gelegt. Es müssen nicht alle Stellen belegt werden, das Spielbrett ist auch ohne Plättchen voll spielbar. Die Plättchen erhöhen die Abwechslung, machen aber manchmal das Spiel komplizierter.

Es startet die erste Runde.

RUNDENSTART

Die Karten werden gemischt.

Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es wird vom/von der SpielerIn links vom/von der GeberIn ausgehend so weit gezählt, wie die Zahl angibt. Diese Person bekommt den Black Hat. Anschließend wird die Auszählkarte abgelegt.

Anschließend bekommt jede/jeder SpielerIn insgesamt 10 Karten (inklusive dem Black Hat). Der/die SpielerIn zur Rechten der Person, die den Black Hat hat, fängt die erste Runde an.

STICHE

Der/die AusspielerIn darf eine oder mehrere Karten spielen. Wenn mehrere Karten gespielt werden, müssen sie alle denselben Rang haben. Die anderen SpielerInnen müssen dann reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls Karten spielen: entweder genau eine Karte oder genau so viele, wie der/die AusspielerIn ausgespielt hat, nach eigener Wahl. Nachdem jede Person eine oder mehrere Karten gespielt hat, endet der Stich und diejenige Person gewinnt den Stich, die die gleiche Anzahl an Karten gespielt hat wie die AusspielerIn, aber mit dem höchsten Wert. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die später ausgespielt hat. Der/die GewinnerIn beginnt den nächsten Stich.

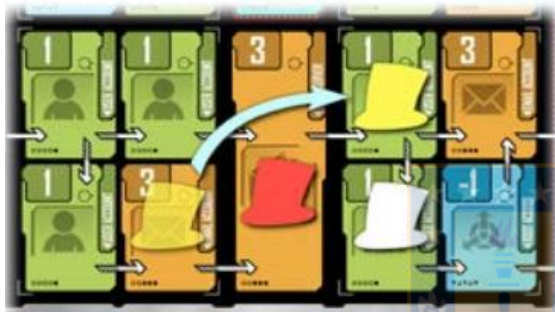
Ausgespielte Karten werden abgelegt. Der/die GewinnerIn eines Stichs ist der/die kompetenteste HackerIn und muss entweder:

- a) eine eigene, nicht blockierte, Spielfigur auf dem Spielbrett bewegen, oder
- b) eine (nicht blockierte) fremde Spielfigur, die auf einem Feld mit negativem Wert steht, bewegen.

Ist weder a) noch b) möglich, muss der/die GewinnerIn eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

HACKEN (BEWEGUNG)

Auf jedem Feld (ausgenommen „Internet Cafe“ und „Public Server“) darf nur eine Spielfigur stehen. Die SpielerInnen bewegen die Spielfiguren um ein freies Feld entlang der Pfeile. Wenn ein Feld dabei von einer Spielfigur besetzt ist, wird es übersprungen. Das kann auch mehrmals direkt hintereinander passieren. In anderen Worten bewegt man eine Spielfigur immer auf das nächste leere Feld auf einem Pfad entlang der Pfeile. Man kann nur ganze Pfeile verwenden (Schaft und Spitze müssen beide vorhanden sein.)



Spielfiguren werden nur vom Spielfeld entfernt, wenn der Verfolger sie fängt. Wenn ein/eine SpielerIn eine Figur bewegen muss, es aber nicht kann (weil alle eigenen Spielfiguren blockiert sind UND keine gegnerischen Spielfiguren auf einem negativen Feld stehen), muss der/die SpielerIn eine Karte ziehen

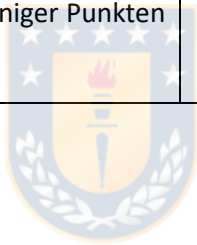
RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn nach einem Stich eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: 1) ein oder mehrere Spieler haben keine Karten mehr 2) eine Spielfigur ist auf „Critical Asset“ angekommen (Spielende) 3) keine Spielfigur kann sich mehr bewegen (Spielende) Am Rundenende findet eine Wertung statt. Danach werfen alle Spieler ihre restlichen Karten ab und, wenn das Spiel noch nicht aus ist, wird eine neue Runde gestartet. WERTUNG Eine Rundenwertung ist die Summe der Werte auf den Karten, die die SpielerInnen noch auf der Hand halten, und der Position der Spielfiguren

auf dem Brett. Jede Karte hat eine gewisse Anzahl an Punkten und jede Spielfigur trägt so viel Punkte bei, wie auf dem Feld stehen, auf dem sie sich befindet (Spuren, die man auf dem Server hinterlassen hat). Wenn man dabei weniger als null Punkte schreiben würde, bekommt man null Punkte. Die Rundenpunkte werden auf dem Punktbrett über mehrere Runden zusammengezählt.

SPIELEND

Wenn das Rundenende dadurch ausgelöst wird, dass eine Spielfigur auf „Critical Asset“ landet oder alle Spielfiguren blockiert sind, endet das Spiel nach einer letzten Rundenwertung. Der/die SpielerIn mit der niedrigsten Gesamtpunktezahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der/die SpielerIn mit weniger Punkten in der letzten Rundenwertung.



Anexo 3

Entrevista

¿Qué semestre de la carrera TIIE te encuentras cursando actualmente?

¿Cuál es tu combinación de idiomas?

Preguntas sobre el encargo

¿En qué idioma estaba el texto que tradujiste?

¿Cuál fue el encargo de traducción que tuviste que llevar a cabo?

¿Cuánto tiempo le dedicaste al encargo y en qué se dividió ese tiempo?

¿Cómo te documentaste para el encargo?

¿Qué fuentes consultaste?

¿Qué características del texto te llamaron la atención?

¿Hubo aspectos de la traducción que consideres que representaron una dificultad?

¿Quedaron claras las instrucciones que se debían seguir para jugar?

¿Hubo algún segmento en particular que fuera difícil de entender?

¿Hubo términos cuyo equivalente no conocieras?

¿Crees que exista alguna estrategia que facilite el familiarizarse con la terminología?

Preguntas sobre lenguaje inclusivo

¿Considerarías que hay presencia de lenguaje inclusivo en el texto original?

¿Puedes identificar ejemplos de lenguaje inclusivo en el texto original?

¿Por qué usaste/no usaste lenguaje inclusivo en la traducción?

¿Qué formas de uso de lenguaje inclusivo conoces en español, en inglés y en alemán?

¿Qué opinas, en general, sobre el uso de lenguaje inclusivo?

¿Qué tan importante consideras que es el uso del lenguaje inclusivo en este tipo de texto?

¿Cuál crees que es el rol que deberían tener los traductores ante los cambios en el uso de la lengua?

Si no lo usaste, ¿qué forma de lenguaje inclusivo hubieras utilizado?

Anexo 4

Encuesta

La presente encuesta de carácter académico tiene como propósito recopilar las opiniones de aficionados a los juegos de mesa sobre diversos aspectos de sus manuales de instrucciones. Por favor, lea con atención cada pregunta y alternativa antes de continuar con la siguiente. Responda las preguntas marcando con una X según corresponda.

Género: __Femenino __Masculino __Otro

Edad: _____

Nivel de educación: _____

1) ¿Con qué frecuencia juega juegos de mesa?

Casi todos los días	
Casi todas las semanas	
Varias veces en un mes	
Algunas veces en el mes	
Algunas veces en el año	

2) ¿Cómo se compone, por lo general, su grupo de juego?

Solo hombres	
Solo mujeres	
Mayoritariamente hombres	
Mayoritariamente mujeres	
Grupos mixtos con misma cantidad de hombres y mujeres	

3) ¿Qué tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones?

	Completament e en desacuerdo	En desacuerdo	Neutr al	De acuerdo	Completamen te de acuerdo
Me gusta leer las instrucciones de los juegos de mesa y puedo entenderlas.					
Prefiero que me expliquen un juego en vez de leer las instrucciones.					
Cuando no sé cómo jugar un juego nuevo, siempre leo el manual de instrucciones.					
Cuando no sé cómo jugar un juego nuevo, prefiero ver un video tutorial antes que leer las instrucciones.					
A menudo leo las instrucciones de los juegos de mesa, pero aun así necesito que alguien me enseñe a jugarlo.					
Nunca he leído un manual de instrucciones de juegos de mesa.					

4) ¿Sabes qué es el lenguaje inclusivo?	
Sí	
No	

5) ¿Para qué se usa el lenguaje inclusivo? Marque las opciones que considere correctas.	
Para visibilizar tanto a hombres como mujeres.	
Para reemplazar lo masculino por lo femenino.	
Para visibilizar otros géneros distintos del masculino.	
Para la visibilización de la comunidad lgbtiq+	

6) Según su conocimiento, ¿en cuál o cuáles de las siguientes oraciones se hace uso del lenguaje inclusivo?	
En caso de que ocurra un empate, el/la ganador/a es el/la último/a en haber jugado.	
En caso de que ocurra un empate, gana la última persona en haber jugado.	
En caso de que ocurra un empate, el ganador o la ganadora es el último o la última en haber jugado.	
En caso de que ocurra un empate, el ganador el último en haber jugado.	
Ninguna	

7) Según su conocimiento, ¿en cuál o cuáles de las siguientes oraciones se hace uso del lenguaje inclusivo? Marque las opciones que considere correctas.

Los/las jugadores/as descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda.

Los jugadores descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda.

Los jugadores y las jugadoras descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda.

Los participantes descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda.

Ninguna

8) Ordene las siguientes oraciones del 1 al 5 de acuerdo con qué tan apropiado le parece su uso en un manual de instrucciones, siendo 1 muy apropiado y 5 nada apropiado. (Utilice números en vez de X)

Los/las jugadores/as pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Los jugadores y las jugadoras pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Los jugadores pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Los jugadores pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Las fichas pueden ser movidas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Lea el siguiente manual de instrucciones. De forma intencional se ha omitido ciertas secciones, tales como la introducción a la temática del juego, la descripción de los componentes y reglas especiales.

PREPARACIÓN

Cada jugador/a coloca una pieza en “Ciber café”, otra en “Servidor público” al lado izquierdo del tablero y una tercera sobre el número cero en el tablero de puntuación. Si este es su primer juego, comiencen la primera ronda.

En caso contrario, se toman hasta cinco fichas al azar y se ubican aleatoriamente sobre las casillas marcadas en el tablero. No es necesario llenar todas las casillas del tablero ya que este viene listo para jugar. Las tarjetas agregan variedad y también pueden hacer que el juego sea más complejo.

Comiencen la primera ronda.

INICIO DE LA RONDA

Mezclen las cartas.

Saquen la primera carta del mazo. Según el número que indique, cuenten a los/las jugadores/as en sentido del reloj, comenzando por el/la jugador/a a la izquierda quien reparte. El/la jugador/a al final del conteo recibe la carta Black Hat. Descarten la carta usada para el conteo.

Luego, cada jugador/a recibe 10 cartas en total (incluyendo la Black Hat).

La persona a la derecha de quién tenga la carta Black Hat comienza la primera ronda.

BAZAS

El/la jugador/a de turno puede jugar una o más cartas. Si juega más de una carta, todas deben tener el mismo rango. Los/las demás jugadores/as continúan en sentido horario: pueden jugar solo una carta o tantas como el/la jugador/a de turno haya jugado.

Luego de que cada persona haya jugado una o más cartas, se acaba la baza y gana la persona que haya jugado la misma cantidad de cartas que el/la jugador/a de turno, pero con el rango más alto.

En caso de que ocurra un empate, el/la ganador/a es el/la último/a en haber jugado.

El/la ganador/a comienza la siguiente baza.

Se descartan las cartas jugadas en esa ronda.

El/la ganador/a de la baza será el/la hacker más hábil y deberá elegir entre:

- a) mover una pieza propia en el tablero que no esté bloqueada o
- b) mover la pieza de otro/a jugador/a (que no esté bloqueada) que se encuentre en una casilla con valor negativo.

Si ni a) ni b) son posibles, el/la ganador/a debe sacar una carta del mazo.

HACKEAR (MOVIMIENTO)

En cada casilla sólo puede haber una pieza (excepto en “Cibercafé” y “Servidor Público”). Los/las jugadores/as pueden mover las fichas una casilla cada vez dependiendo de las opciones que indican las flechas.

Si una casilla ya está ocupada por una pieza, esta es saltada. Esto puede pasar con más de una casilla de manera consecutiva. En otras palabras, las piezas pueden moverse a la siguiente casilla libre en la dirección indicada por las flechas.

Solo se pueden seguir las flechas completas (es decir, que tanto la punta y el vástago sean visibles).



Solo se pueden sacar las piezas del tablero cuando el "Rastreador" las elimina.

Si el/la jugador/a debe mover una pieza, pero no puede (porque sus piezas están bloqueadas y no hay piezas de oponentes en una casilla con valor negativo), el/la jugador/a debe sacar una carta.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina si al final de una baza:

- 1) Uno/a o más jugadores/as se quedan sin cartas
- 2) Una pieza llega a “Activo crítico” (fin del juego)
- 3) Ninguna pieza puede ser movida (fin del juego)

Al final de la ronda se cuenta el puntaje.

Los/las jugadores/as descartan sus cartas y en caso de que no se haya acabado el juego, comienza una nueva ronda.

PUNTUACIÓN

El puntaje de una ronda es la suma de los puntos de las cartas que los/las jugadores/as tienen en mano y la casilla en donde se encuentren sus piezas.

Cada carta tiene un número determinado de puntos y las piezas adquieren el valor del espacio en el cual se encuentran en el tablero (que son las “huellas” que se han dejado en el servidor).

El puntaje mínimo es cero y un puntaje negativo cuenta como cero.

El puntaje de las rondas se va sumando en el tablero de puntuación.

FIN DEL JUEGO

Cuando una ronda termina debido a que una pieza cayó en “activo crítico” o todas las piezas están bloqueadas, se acaba el juego y se suman los puntajes.

Gana el/la jugador/a con el puntaje total más bajo.

En caso de un empate, gana el/la jugador/a con el puntaje más bajo en la última ronda.



9) Con respecto al manual que acaba de leer, por favor marque las casillas según corresponda.

	Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Completamente de acuerdo
Fui capaz de comprender las instrucciones claramente.					
Me gustó que se usara lenguaje inclusivo (el/la jugador/a) para visibilizar a hombres y mujeres por igual.					
La lectura se vio entorpecida por el uso de lenguaje inclusivo (el/la jugador/a).					
Después de haber leído las instrucciones, me siento en condiciones de poder jugar el juego.					
No era necesario utilizar lenguaje inclusivo (el/la jugador/a).					
Hay palabras en las instrucciones que no conocía o cuyo significado no me queda claro.					
Hubiera preferido que se utilizara otra forma de lenguaje inclusivo.					



10) ¿Qué opina de la calidad de la información entregada en el manual?	
Excelente. Fui capaz de comprender las instrucciones claramente.	
Buena. Me permitió conocer las características principales del juego, aunque aún me quedaron dudas.	
Media. Entrega información sobre el juego, pero las instrucciones no quedaron claras.	
Mala. No permite entender el juego.	

11) ¿Cómo calificarías tu experiencia con un manual de este estilo?	
Totalmente insatisfactoria	
Insatisfactoria	
Neutral	
Satisfactoria	
Totalmente satisfactoria	

12) ¿Recomendaría juegos que utilizan lenguaje inclusivo en sus manuales?

Ya los recomiendo	
Es muy probable	
Es probable	
Es poco probable	
No	

