

La expresión de la identidad en la traducción al alemán de *The Red Strings Club*

Expression of Identity in *The Red Strings Club*'s German translation

Resumen

Este artículo aborda la manera en la que la identidad y el género son traducidos al alemán desde el inglés en *The Red Strings Club*, videojuego de 2018 realizado por el estudio Deconstructeam. Con ello, el presente trabajo trata de argumentar que la pertinencia de la traducción de un videojuego va más allá de la recepción pasiva de la misma, y que incluso podría provocar disonancias ludonarrativas, que, en el caso de este tipo de producciones, podrían alterar el *gameplay*. Observar la alteración de la experiencia de *The Red Strings Club* desde la lengua original a la lengua meta sugiere también que la lectura de nociones como la identidad o el género, que son clave a la hora de entender los temas que trata su experiencia ludonarrativa, depende de la lengua del videojuego. Por ello, las decisiones del equipo de traducción en lo referente a la gramática y el léxico deben ser cautas. Aunque así ha sido en la mayoría de casos, encontramos ciertos recursos que se podrían haber evitado (como el uso de pronombres o de masculinos genéricos) y que, invariablemente, provocan alteraciones en el *gameplay* entre la lengua fuente y la lengua meta. El trabajo aborda primero un marco teórico en el que se describen y estudian los términos clave *gameplay*, juego ludonarrativo, disonancia ludonarrativa e identidad de género, así como las diferencias en la expresión gramatical del género en inglés y en alemán. A continuación, el trabajo expone el análisis de los distintos casos en los que la traducción al alemán difiere con la producción original con respecto a Akara-184, uno de los personajes principales del videojuego. Por último, se ofrecen unas conclusiones al respecto del estudio que refuerzan la hipótesis planteada de que la traducción de un idioma fuente a un idioma meta puede provocar alteraciones en el *gameplay*, y por tanto ofrecer una experiencia diferente a la experiencia esperada por los diseñadores originales.

Palabras clave:

traducción; identidad; género; disonancia ludonarrativa; videojuegos ludonarrativos; *gameplay*; género gramatical; inglés; alemán.

Autoría

ALEJANDRO LÓPEZ LIZANA

Universidad de Granada, España

alelop02@ugr.es

<https://orcid.org/0000-0002-1231-6470>

JAIME OLIVEROS GARCÍA

Universidad Rey Juan Carlos, España

jaime.oliveros@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0002-5383-2068>

Para citar este artículo:

López Lizana, A.; Oliveros García, J. (2025). La expresión de la identidad en la traducción al alemán de *The Red Strings Club*, *ELUA*, 44, 223-240.
<https://doi.org/10.14198/ELUA.28754>

Recibido: 22/11/2024

Aceptado: 18/03/2025

Conflicto de intereses: los autores declaran que no hay conflicto de intereses.

© 2025 Alejandro López Lizana
 Jaime Oliveros García



Licencia: este trabajo se comparte bajo la licencia de Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Abstract

This paper tackles the way in which gender and identity are translated to German from English in *The Red Strings Club*, a 2018 videogame by Deconstructeam, a Valencian game studio. As such, the article argues that the pertinence of the translation of a videogame goes beyond its passive reception. Moreover, said translation could potentially cause ludonarrative dissonances, which, in the case of these sorts of productions, may alter the intended gameplay. This study, thus, is specially relevant in the case at hand, since observing the alteration of the experience in *The Red Strings Club* from the source language to the target language allows to suggest that the reading of notions such as identity or gender, key terms in understanding the themes that the ludonarrative experience offers, varies depending on the language in which the videogame is played. Henceforth, the decisions of the translation team regarding grammar and syntax must be cautious. In many cases it has been so, but there are certain elements, such as the misuse of pronouns and the use of generic masculine words, that could have been avoided and that provoke, invariably, alterations in gameplay between the source and the target language.

The study first offers a theoretical framework in which the terms gameplay, ludonarrative game, ludonarrative dissonance, identity, gender, and grammatical expression of gender in English and German are described. After that, this article provides an analysis of the different contrastive cases between the original production and its translation to German, especially in the case of Akara-184, one of the videogame's main characters. Finally, some conclusions are offered regarding the study that reinforce its hypothesis: the translation of a videogame from the original source language to a target language may cause alterations in gameplay, and therefore offer a different experience from the intended experience by the original developers.

Keywords:

translation; identity; gender; ludonarrative dissonance; ludonarrative videogames; gameplay; grammatical gender; English; German.

1. INTRODUCCIÓN

Cuando nos enfrentamos a producciones culturales, especialmente aquellas de índole narrativa (tales como libros, películas, series o, como en este caso, un videojuego), es necesario conocer el lenguaje específico que esta utiliza para transmitir sus ideas; es decir, cómo se le da forma al contenido. Mientras que en series, novelas, películas u otras producciones similares la audiencia es receptora pasiva de la historia, en el caso de los videojuegos el avance de la narrativa requiere de una involucración directa por parte de quien juega. Esto tiene importantes implicaciones para el concepto de identidad: la manera en la que se expresa la identidad de un personaje protagonista es distinta en una novela y en un videojuego en tanto que, especialmente en los videojuegos ludonarrativos, quien juega encarna a dicho personaje. Esta diferencia es fundamental, pues dicha encarnación permite entender al personaje desde una simulación de su interior; esto es, quien juega, narrativamente, pierde su peso como audiencia pasiva para convertirse en agente activo.

Por supuesto, dicha agencia está limitada por las constricciones que la narrativa o el software presentan: el videojuego impone unas normas, y quienes juegan solo son libres de hacer lo que deseen dentro de dichas normas, con un grado de libertad que varía según el videojuego. En cualquier caso, el resultado es una exploración del personaje encarnado desde una perspectiva háptica (Charity, 2015) e integral. No se trata solo de ver qué hacen los personajes, sino que, en esencia, en este tipo de videojuegos llevar a cabo unas acciones u otras facilita entender más al avatar y hasta ponerse en su lugar.

En los videojuegos existen múltiples maneras de transmitir el contenido a quien juega, pero una de las más habituales es el texto escrito. Concretamente, en juegos como *The Red Strings Club* los personajes solo hablan mediante cuadros de texto, sin que oigamos su voz¹. En estos casos, la ausencia de doblaje hace que el texto sea el único medio empleado para transmitir la narrativa que requiere de edición a la hora de cambiar el idioma del videojuego. Esto provoca que la traducción y la localización sean clave a la hora de estudiar una posible diferencia entre la experiencia esperada frente a la experiencia propia de quien juega; esto es, la manera en la que la experiencia de los jugadores y jugadoras se ve alterada por la expresión del contenido.

Este artículo analizará la traducción al alemán del videojuego *The Red Strings Club* (obra del estudio valenciano Deconstructeam)² atendiendo a la percepción y expresión del género, ejemplificando esta problemática por medio del personaje de Akara-184. Dado que la manera de expresar gramaticalmente este aspecto difiere tanto en español y catalán (lenguas maternas del estudio creador del videojuego) como en inglés (lengua original del videojuego) y alemán (lengua meta), con ello se pretende ilustrar cómo los diferentes contextos culturales y lingüísticos pueden propiciar experiencias de juego diferentes.

Los tres protagonistas de *The Red Strings Club* tienen como objetivo evitar los planes de Supercontinent Ltd., una corporación presuntamente malvada que pretende forzar a la población a desprenderse de toda emoción negativa por medio de un avance tecnológico que, a cambio, anula su individualidad. Estos tres personajes son Donovan, Brandeis y Akara-184. Donovan es el dueño del *The Red Strings Club*, el bar en el que transcurre la mayor parte de la trama. Dada su sobrehumana habilidad como coctelero, el bar ofrece a su clientela una oportunidad única de explorar distintas emociones, lo que a su vez sirve a Donovan como subterfugio para traficar con información. La pareja de Donovan, Brandeis, es un hacker con ciberimplantes que posee contactos con PROXYMA, una organización terrorista que se opone por completo a los planes de Supercontinent. Por último, Akara-184 es una entidad androide diseñada para moldear e implantar módulos cibernéticos que potencian (o debilitan) determinados rasgos de personalidad. Tras una breve secuencia introductoria, el juego comienza cuando Akara entra en el *Red Strings Club* en un estado deplorable y Brandeis decide conectarse al banco de memoria de esta³ para saber lo que le ha ocurrido. Al hacerlo, el hacker descubre que Akara ha escapado al borde de la destrucción de sus propios creadores, la empresa Supercontinent Ltd., que trata de acabar con ella cuando una terrorista de PROXYMA utiliza a Akara para destapar el *Social Psyche Welfare* (SPW), el plan a través del cual quieren forzar a la sociedad a no sentir dolor, tristeza o, en definitiva, sentimientos que consideren perjudiciales. Con la intención de evitar que el plan se lleve a cabo, Brandeis se ofrece para infiltrarse en la empresa aprovechando sus dotes de hacker, mientras que tanto Donovan como Akara tratan de obtener la mayor cantidad de información posible para ayudarle. Por fortuna, gran parte del personal de Supercontinent

1 Lo único que reciben los jugadores al respecto de la voz de los personajes es un rumor leve con diferentes tonalidades según el personaje, siendo más grave, por ejemplo, el de Brandeis que el de Akara.

2 Los créditos del videojuego no indican el nombre del traductor o traductores al alemán; la localización está acreditada simplemente a Loc and Load.

3 El consenso narrativo en la versión del juego en castellano es, principalmente, tratar a Akara con pronombres femeninos, por lo que en este estudio, en la medida de lo posible, nos atendremos a dicha decisión en aras de una mayor claridad.

Ltd. acostumbran a visitar el The Red Strings Club, con lo que la tarea se vuelve más sencilla. Donovan y Akara empiezan a conocerse más y a plantearse cuestiones profundas, tales como la eticidad del SPW. Akara plantea una serie de preguntas a Donovan acerca del SPW, proponiendo que este se implemente siguiendo las directrices del barman (que no son otras que las del jugador o jugadora). Sin embargo, al final se descubre que Akara es una única conciencia cibernética con centenares de cuerpos, la IA que está detrás de los planes de implementación del SPW. Una vez revelada esta información, Akara defenestra a Brandeis y el juego permite una última interacción: en los pocos segundos de vida que le quedan mientras cae desde lo alto del rascacielos que es la sede de Supercontinent, puede compartir esta información con Donovan o morir diciéndole que le quiere, abriendo el juego a múltiples finales.

Para los propósitos de esta investigación, hay dos personajes especialmente relevantes desde el punto de vista de su carga narrativa. La primera es Larissa, una de las empleadas de Supercontinent Ltd., que es definida dentro del videojuego como mujer trans. A efectos del presente estudio, la importancia de Larissa radica en que esta conceptualiza de manera explícita las nociones de identidad y género, dando a entender el peso que dichos conceptos tienen en la propuesta del videojuego. El segundo de estos personajes es la propia Akara-184, cuya meta principal es la búsqueda de su propia identidad, pero que parece indiferente ante el concepto humano del género y las múltiples maneras en las que estos se refieren a ella. Nos encontramos pues entre ambos límites del espectro identitario en cuestiones de género, desde alguien que lo define con claridad y lo convierte en una parte fundamental de su identidad hasta alguien que lo ignora por completo.

2. METODOLOGÍA

Antes de emprender el análisis del corpus propuesto, se ofrecerá un marco teórico en el que se abordarán una serie de conceptos clave que diferencian los videojuegos de otros géneros artísticos narrativos y que afectan al modo en que, como espectadores activos, recibimos las potenciales disonancias provocadas por la traducción. A continuación se valorará el peso que género e identidad tienen en *The Red Strings Club*. Por último, se expondrán a rasgos generales las diferencias existentes entre el alemán y el inglés a la hora de expresar el género gramatical. Para la elaboración del corpus se han contemplado aquellos casos en los que los diversos personajes del videojuego se refieren directa o indirectamente a Akara-184 empleando palabras con género gramatical explícito en alemán. El análisis de esta traducción se ha llevado a cabo siguiendo un doble criterio de fidelidad al original en inglés y de coherencia interna, señalando las posibles inconsistencias en el empleo de las soluciones adoptadas por los traductores. Nótese que todas las versiones referenciadas en el presente trabajo (es decir, la inglesa, la alemana y la española) son seleccionables en el menú de idioma del propio videojuego.

3. MARCO TEÓRICO

En aras de justificar la relevancia de esta investigación, es importante destacar una serie de términos a los cuales toda traducción de un videojuego debe tratar de atenerse. Si bien es cierto

que no todos ellos dependen en exclusiva de la traducción, el modo en que esta se lleve a cabo puede afectar de manera más o menos grave a la experiencia de juego esperada. Con la idea de *experiencia esperada* hacemos referencia a la noción de que jugadores y jugadoras recorren la narrativa desde el inicio hasta el desenlace a través de las mecánicas que el videojuego le presenta. Dicho de otra forma, la experiencia esperada es la experiencia que, de alguna manera, se intuye como la “manera correcta” de pasar por la narrativa.

El segundo de los términos que debemos aclarar es el de *gameplay*. El *gameplay* no solo hace referencia a las mecánicas que se utilizan para atravesar la narrativa, sean estas ergódicas⁴ o no, sino también a la experiencia de juego en conjunto. Es importante no confundir *gameplay* simplemente con el aspecto interactivo del videojuego, ya que el segundo está incluido en el primero. Tavinor expresa que, aunque pudiera parecer que los aspectos visuales y narrativos del videojuego son independientes del *gameplay*, en la práctica estos están interrelacionados:

... cada vez más, el *gameplay* tiene la capacidad de presentar experiencias ficticias de primera mano que se nutren de las emociones de quien juega. En un videojuego, el jugador o jugadora puede sentir ciertas emociones que dependen de su capacidad de participar en una situación emocionalmente provocativa: es posible preocuparse por haber causado daño a un personaje ficticio, culparse por haberlo hecho, o incluso preocuparse o simpatizar por algunos personajes ... Por tanto, los videojuegos tienen la capacidad de involucrar las emociones de quien juega de una manera que no está permitida en ficciones no interactivas, tales como novelas o películas (2009⁵).

El *gameplay*, por tanto, es la herramienta a través de la cual el jugador o jugadora recibe la experiencia ludonarrativa y participa de ella. A efectos del presente artículo, la implicación emocional que provoca el *gameplay* en un juego ludonarrativo es la clave para entender la diferencia entre este y una novela. Esto hace que la traducción sea doblemente importante, como se retomará más adelante.

El concepto de juego ludonarrativo requiere de una explicación adicional. En pocas palabras, el término *ludonarrativo* hace referencia a aquellos juegos que están contruidos para que, en mayor o menor grado, las mecánicas del juego formen parte de la experiencia narrativa del mismo; esto es, que la manera en la que se juega construya parte de la experiencia narrativa (Aarseth 2012, p. 130). Si nos decantamos por el término juego ludonarrativo es porque, como Arjoranta (2015), consideramos necesario hacer énfasis en la naturaleza de juego de nuestro objeto de estudio. Él establece que el término de Aarseth *ludonarrativas* (2012, p. 130), aunque a priori menos redundante, es también menos específico al dar cabida a otro tipo de producciones que no son necesariamente videojuegos (2015, pp. 55-56). Para el análisis que nos ocupa, esta concreción es vital a la hora de diferenciar la traducción de un videojuego y la de otras formas narrativas en las que el receptor no está involucrado como lo está por medio del *gameplay*.

Por otro lado, la categorización de un producto como (video)juego condiciona, o al menos predispone, nuestra experiencia. De manera similar al término ficción, aunque salvando las

4 Brevemente, se entiende por ergódica aquella narrativa que requiere de movimientos extrañoemáticos (esto es, de movimientos no estrictamente necesarios) para ser atravesada (Aarseth 1997).

5 Traducción propia. En adelante, salvo los casos en alemán que componen nuestro corpus, todas las traducciones han sido realizadas por los autores.



distancias, el hecho de que la experiencia narrativa sea un juego permite a quienes participan en ella experimentar con la seguridad que esa etiqueta ofrece. Dado que no es algo completamente real, y hay que, de una manera u otra, cruzar el umbral del “círculo mágico”, “la idea de que existe una barrera entre un juego y el mundo exterior” (Zimmerman, 2012), el juego permite explorar una serie de aspectos tales como la identidad y el género que otro tipo de experiencias no permite. Así, cuando se habla de juegos ludonarrativos, estas etiquetas aparentemente innecesarias ayudan a quien juega a perfilar la experiencia esperada, dándole un pie de apoyo que la favorece.

De la misma manera que sucede en otras experiencias narrativas, los videojuegos se apoyan en un pacto de ficción y en la suspensión de la incredulidad por parte de quien juega. Incluso los juegos que rompen la cuarta pared apelando directamente al jugador o jugadora tratan de hacerle partícipe de la historia para mantener la conexión narrativa con el juego; por ejemplo, *Undertale* (Fox, 2015) altera su final *pacifist* si el jugador antes ha finalizado el juego y ha obtenido el final *genocide* (2015). No obstante, ninguna producción está exenta de estas posibles interrupciones, alterando el *gameplay* y, como elemento contenido en él, la propia experiencia del juego.

Una de las principales causas de emerger de la narrativa (esto es, de que la suspensión de la incredulidad se vea comprometida) es a través de lo que se denomina disonancia ludonarrativa. El término se acuñó en 2007, en un artículo de análisis del diseñador de videojuegos Clint Hocking, que establecía que estos, refiriéndose al caso concreto de *Bioshock* (de 2007), proponen a quienes juegan dos contratos, uno lúdico y uno narrativo. El contrato lúdico trata de que se “sientan los temas del juego expresados a través de las mecánicas” (2007, nuestro énfasis); el segundo, como su propio nombre indica, establece las normas narrativas. De alguna manera, por tanto, dicho contrato debería hacer que los temas del juego se sientan expresados a través de la historia, o, quizás mejor dicho, a través de la narrativa (2007). En su análisis, Hocking argumenta que *Bioshock* permite tomar decisiones altruistas (por ejemplo, perdonar la vida de enemigos) que, sin embargo, terminan por no reflejarse ni en el desarrollo de la historia ni en el del personaje principal (2007). De esta manera, existe esta disonancia entre lo que se infiere de la narrativa y la manera de expresarse mecánicamente. En resumen, una mala presentación de la narrativa provocada por una mecánica argumentalmente incoherente provoca una experiencia disonante, en la que la suspensión de la incredulidad desaparece y nos hace emerger de la narrativa.

En juegos del género *click and play*⁶ como *The Red Strings Club*, un error en la presentación de la narrativa es más propenso a provocar una disonancia ludonarrativa. Aunque en ocasiones esto es buscado como parte del desarrollo artístico del videojuego⁷, por lo general este tipo de disonancias no son deseables, ya que, en función de su gravedad, pueden hacer que se abandone la experiencia (Paez, 2020). En el caso concreto de la traducción y localización, al reformular el texto original se corre el riesgo de introducir errores que no se encontraban presentes en la fuente: en mayor o menor medida, cualquier problema en la traducción, desde una simple errata

6 Aquellos juegos en los que la mecánica principal consiste en, como su propio nombre indica, hacer *click* para hacer avanzar la narrativa.

7 Para ejemplos de disonancias ludonarrativas esperadas, ver Maki (2022) o el análisis de *Off Site Project* (2023), la galería online de Arreola-Burns & Burns.

hasta la utilización de referentes culturales desconocidos en la lengua meta, atenta contra el pacto de ficción. En *The Red Strings Club*, puesto que el contrato lúdico y el narrativo están entrelazados a partir de una de sus mecánicas principales (la elección entre diversas opciones de diálogo que hacen avanzar la trama), el daño potencial de estas disonancias reside en que no solo afectan a la percepción de los personajes por parte de quien juega, sino que condiciona sus elecciones.

En el caso que nos atañe, *The Red Strings Club* establece como uno de sus temas principales la identidad (y, contenido dentro de este término, el género), hasta el punto de que Akara-184 se presenta como una androide que desea saber quién es. El concepto de identidad tiene múltiples definiciones. No obstante, el juego aborda de manera explícita este concepto a través del personaje de Larissa. Cuando Larissa prueba una de las bebidas de Donovan, identificada con el dibujo de un avión, asegura que este cóctel

[m]e hace pensar en cómo nos identificamos con nuestra ropa y nuestras palabras. Aunque en realidad no sean parte de nosotros, de nuestra identidad. Además, de la misma forma que no somos nuestra ropa, no somos nuestros pies ni nuestros ombligos ... Igual que mis zapatos no son yo, la gente tampoco es yo. Quiero decir, que está claro que tú, Donnie, no eres yo, ¿verdad? ... Así que si mis zapatos, vestido, dedos de los pies y pintalabios no son yo pero, como conjunto, sí lo son... Podríamos decir que, de alguna forma, tú también eres yo, ¿verdad? (De Paco, González & Ruiz, 2018).

Larissa presenta la identidad como un concepto superior a cada una de las partes de un individuo, y relativiza sobre un concepto de identidad estática. Si bien es cierto que le atribuye cierta categoría esencial, incluso estando por encima de “nuestras palabras”, Larissa configura esta definición de identidad y la manera de comprenderla dentro de un constructo dialógico que Zima (2018) considera esencial para la conceptualización de la identidad: esta identidad, la existencia propia del sujeto, deviene de un proceso de interacción entre los múltiples sujetos; esto es, no existe en aislamiento (p. 11). De acuerdo con Zima, por tanto, la identidad es principalmente un discurso, un constructo narrativo dialógico que cada sujeto constituye en diferencia con el resto, puesto que es una “narración biográfica” necesariamente comunicada (2018, p. 257). Este discurso no es exclusivamente oral, o traducible únicamente en palabras, sino que los gestos y actitudes se incluyen dentro del mismo como parte de la semiótica identitaria, dado que la identidad, en pocas palabras, se convierte en el producto “físico, social y lingüístico [gracias al cual] son reconocidos como sujetos que sienten, hablan y actúan” (p. 17). Larissa parece evocar esta idea, en tanto que plantea, necesariamente, un diálogo entre su identidad y la identidad de Donovan que se expresan y debaten hasta reducirse en lo esencial: ambas entidades son sujetos, ambas entidades expresan su identidad, ambas entidades son, en definitiva, conjuntos de partes que sumadas son más. Además, en las últimas líneas, Larissa también establece lo dialógico del discurso: igual que todos sus agentes internos definen su identidad, los agentes externos también la definen. Donovan forma parte de la identidad de Larissa (“tú también eres yo”), porque Donovan marca observaciones y recibe la información que Larissa, como sujeto, le propone.

Además, esto también establece las bases a través de las cuales el videojuego va a explorar la noción de género. Çinar, en su revisión de la definición de género de Butler, argumenta

que “el género es un concepto que refleja limitaciones, estabilidad y reconstrucción, apoyado por la noción de heteronormatividad” (2015, p. 54). Salenius también argumenta que esta definición del género se ha convertido en limitante y que requiere un cambio constante: “tan solo recientemente se ha reconocido el género de manera amplia como un concepto dinámico, fluido y en rápido cambio” (2023, p. 3). Aun así, el término presenta sus complicaciones en la definición general, puesto que “aunque la definición tradicional del género como constructo sociocultural (hombre-mujer) se ha diferenciado del sexo biológico (varón-hembra), ambos pares tienden a usarse de manera intercambiable” (2023, p. 3). Así lo indican también Lindqvist, Sendén y Renström, para quienes indican que “una faceta importante del género es la identidad autodefinida, que puede ser más o menos fluida, o cambiar a lo largo de tiempos y contextos” (2020, p. 335). Además, añade que los individuos transgéneros se saltan las “dicotomía de hombre/mujer” (2020, p. 335) de la que hablaba Salenius antes. En este sentido, no es baladí que sea Larissa quien presenta este discurso. Larissa es la única mujer en la narrativa que es mostrada como transgénero: en una maniobra narrativa que causó cierta polémica (ver Riendeau 2018a, 2018b, Nightingale 2019, o “Waypoint, the Red String Club, and videogame criticism” 2018, por citar algunos ejemplos), se revela que la contraseña de acceso del doctor Coldstream, otro de los empleados de Supercontinent y creador (o eso cree) de Akara, no es otra que el antiguo nombre (o *deadname*) de Larissa, descubriéndose así que es una mujer trans⁸.

Puesto que la identidad y el género están tan arraigados en la temática, una traducción mal realizada podría atentar contra la experiencia creada por el diseñador y las diseñadoras, y ofrecer una versión alternativa de la misma que podría provocar una disonancia ludonarrativa: en un caso extremo, si un error de traducción hace pensar que un determinado personaje es más malvado o insensible (por ejemplo, utilizando pronombres impertinentes), a la hora de decidir sobre su destino, quien juega puede verse más tentado a dejar que muera que a tratar de salvar su vida.

Llegados a este punto, resulta interesante comparar la expresión del género gramatical en inglés y alemán considerando, por un lado, las consecuencias que esto tiene para las nociones de género e identidad en sus respectivas culturas (especialmente cuando hablamos de referentes humanos) y, por otro, la utilidad de introducir ambos sistemas gramaticales como paso previo al análisis de nuestro corpus. A pesar de ser ambas lenguas germánicas, la evolución del inglés y el alemán modernos ha propiciado diferencias fundamentales en este sentido. Un vistazo rápido a la gramática del inglés antiguo permite constatar su sintonía original con el alemán: se trataba de un sistema de tres géneros (masculino, femenino y neutro) en el que determinantes y adjetivos debían concordar con el sustantivo al que acompañaban, los cuales, a su vez, estaban sujetos a diferentes modelos de declinación en función de su género. De igual modo, los pronombres personales de tercera persona del singular, los relativos y los interrogativos se escogían en función de su antecedente. Un último rasgo relevante para el tema que nos ocupa es que el género de los sustantivos, especialmente de aquellos que designaban objetos inanimados, era a menudo imposible de deducir por el significado o la morfología de la palabra, sino que debía ser aprendido de memoria (Jones 1988, p. 10). Incluso se daba a menudo la circunstancia, como indica Jones (pp. 6-7), de que algunos sustantivos referidos a mujeres tenían un género gramatical masculino

8 Cabe destacar que una de las tres personas que componen el equipo desarrollador del juego es una persona trans.

o neutro: así, *maegden* (mujer joven) y *wif* (mujer, *fémína*) eran neutros, igual que sus equivalentes en alemán moderno *Mädchen* y *Weib*⁹.

No obstante, la lengua inglesa pronto manifestó una tendencia a la reducción del sistema de declinaciones, tal vez por influencia del nórdico antiguo (Curzan 2003, p. 53). Para el siglo XI, la importancia del género gramatical ya había empezado a decaer en inglés antiguo, y hacia el siglo XIII puede considerarse que el inglés medio se encontraba en transición hacia la pérdida total del mismo (pp. 84, 86). En inglés moderno, tan solo los pronombres conservan trazas del modelo de declinación (*I/me*, *He/him*, *She/her*, etc.), y tanto los artículos como los adjetivos y sustantivos son invariables en género¹⁰. Pero esto no significa que la lengua inglesa no exprese el género, sino más bien que la interpretación de este ha pasado a ser semántica o natural en lugar de gramatical (Ryan 2017, p. 265): ni el artículo *the* ni el sustantivo *boy* poseen marca de género alguna, pero a la hora de sustituir el sintagma por un pronombre personal o de emplear un pronombre anafórico se recurrirá por defecto a los masculinos *he/him* y *his* en tanto que este es el género percibido para *el chico*¹¹. Aunque en menor medida, el alemán moderno no es ajeno a este proceso: si bien *Mädchen* es neutro, es cada vez más habitual que el género natural prevalezca en la elección de pronombres cuanto más alejados se encuentren estos del referente, pudiéndose optar tanto por el femenino como por el neutro¹².

Por lo demás, la expresión del género en alemán es bastante más afín a la del inglés antiguo que a la de su variante contemporánea: los sustantivos alemanes pueden ser masculinos, femeninos o neutros (sin que exista necesariamente una equivalencia entre el género natural y el gramatical) y, salvo en excepciones como la antes citada, los adjetivos y artículos mantienen la concordancia con su antecedente. Por tanto, traducir del inglés al alemán exige asignar un género a palabras que carecen del mismo en la lengua de origen, aunque este suele ser obligado o, como mucho, deducible por el contexto¹³. Sin ánimo de profundizar en las dificultades que este hecho puede llegar a plantear en condiciones normales, el caso de *The Red Strings Club* supone un desafío extraordinario debido al personaje de Akara-184.

9 Nótese que, en alemán moderno, la palabra *Weib* ha caído en desuso frente a *Frau* (cuyo género gramatical es femenino), e incluso tiene connotaciones peyorativas (no así el adjetivo *weiblich*, que significa precisamente *femenino*). Este proceso se ha dado también en otros términos empleados históricamente para referirse a la mujer, como por ejemplo *Dirne* (que hoy significa *prostituta*) o *Fräulein* (desaconsejada hoy por sus connotaciones sexistas). En cualquier caso, las razones tras estos cambios no tienen que ver con el género gramatical de los términos en cuestión; de hecho, *Mädchen* sigue siendo la palabra más empleada para referirse a una mujer joven.

10 De forma excepcional, algunos sustantivos se emplean específicamente para referirse a personas o animales de un género concreto. Algunos ejemplos son los pares *actor/actress*, *fireman/firewoman* o *widow/widower*.

11 Nótese que este fenómeno ya se daba en inglés antiguo pese a la vigencia del género gramatical en esta lengua (Ryan 2017, p. 267).

12 Por ejemplo: “Das Mädchen packte seine Sachen zusammen und ging weg. Dabei pliff sie fröhlich vor sich hin” (Dudenredaktion).

13 Puesto que todos los sustantivos alemanes poseen un género gramatical propio, la elección de este no suele estar en manos del equipo traductor. Tan solo en casos de ambigüedad, como al referirnos a personas concretas, puede haber vacilación a la hora de escoger los deícticos correctos.

4. ANÁLISIS

Como se ha explicado con anterioridad, Akara es una inteligencia artificial multicorpórea cuyas manifestaciones físicas, aunque reminiscentes de un cuerpo femenino, no dejan de ser androides. Por otra parte, y pese a que Akara confiesa que el mayor de sus deseos es la búsqueda de una identidad propia, durante el transcurso del videojuego nunca expresa identificarse con un género concreto: de hecho, el modo en que habla de sus diferencias con los personajes humanos durante el diálogo que mantiene con Brandeis en el clímax de la historia invita a pensar que el género no es algo que le interese en absoluto. Esto conlleva que, de forma premeditada o no, el resto de los personajes de *The Red Strings Club* asignen un género a Akara cuando se refieren a la IA en tercera persona.

A efectos de la traducción, nos encontramos con dos consecuencias importantes: en primer lugar, que el paso de voces inglesas no marcadas como *android*, *robot* o *unit* a las alemanas *Android* (masc.) *Roboter* (masc.) y *Einheit* (fem.) puede provocar en el jugador o jugadora la impresión de que el personaje que las emplea está identificando a Akara con un género concreto (lo cual, a su vez, es una decisión que dice mucho de la forma de ser y de pensar de dicho personaje). En relación con lo anterior, es importante que el equipo traductor mantenga una coherencia en los déicticos que los protagonistas usan en referencia a Akara. Una alternancia azarosa entre pronombres masculinos y femeninos en el mismo diálogo provocará en quien juega un efecto inexistente en inglés; de hecho, un cambio de tendencia a largo plazo (es decir, que un personaje comience refiriéndose a Akara en un género concreto de manera predominante y que a lo largo del videojuego cambie a otro) podría interpretarse como una evolución en el pensamiento del personaje o como la señal de que la relación entre este y Akara ahora es distinta.

Llegados a este punto, podría esperarse que, dado que el género natural de las palabras sigue existiendo en inglés, la versión original del videojuego contendrá por necesidad referencias a Akara en femenino, neutro o (menos probablemente) masculino mediante el uso de pronombres, y que la traducción alemana puede limitarse a mantenerlos salvo en aquellos casos en que un sustantivo obligue a respetar el género en alemán. Sin embargo, antes de entrar más en profundidad en el análisis del corpus consideramos pertinente mencionar una última diferencia entre el inglés y el alemán con respecto al uso de los pronombres personales de tercera persona del singular. Aunque ambos idiomas tienen formas equivalentes en los tres géneros (*he/er* [él], *she/sie* [ella] e *it/es* [eso, ello]), el inglés moderno posee un recurso inexistente en alemán: el *they* singular. Se trata de una adaptación del pronombre plural *they* (ellos/ellas) empleado para referirse a antecedentes cuyo género se desconoce o no es relevante. Este uso está documentado desde el siglo XIV (Huddleston & Pullum 2002, pp. 493-494) y, aunque en varios momentos de la historia ha sido criticado en detrimento del masculino genérico, la popularidad de esta última opción terminó por decaer hacia la década de 1970 (Pauwels 2003, pp. 563-64), coincidiendo con la concienciación en torno al lenguaje no sexista. En la actualidad, el *they* singular está aceptado por diccionarios de prestigio como el de *Oxford* o el *Merriam-Webster* y recogido en la mayoría de las guías de estilo. Por extensión, desde principios del siglo XXI se ha popularizado el empleo de este *they* por parte de personas

de género no binario, muchas de las cuales reivindican este pronombre como propio al no identificarse ni con el masculino (*he*) ni con el femenino (*she*)¹⁴.

Incluso si el *they* singular no contase con una larga tradición histórica ni estuviese respaldado por las principales autoridades lingüísticas, teniendo en cuenta la implicación del equipo de *Deconstructeam* con los derechos LGBTI y su reconocimiento de las identidades no normativas, como atestiguan otras producciones suyas, como *Essays on Empathy* (2021), sería de esperar que alguno de los personajes de *The Red Strings Club* recurriese a este pronombre para referirse a Akara (como, en efecto, sucede). El problema de ello es que la lengua alemana, como sucede también en español, no cuenta con un equivalente que goce del mismo prestigio y consenso. El pronombre *sie* (ellos/as), que se corresponde con el *they* anglosajón, no ha tenido la misma evolución que este último, y su uso está reservado para el plural¹⁵. Una traducción directa del *they* singular por un *sie* plural, aunque viable para referirnos a Akara por estar compuesta de múltiples cuerpos, cambiaría la manera de percibirla: en lugar de una androide individual, la traducción haría énfasis en el conjunto de unidades con la misma denominación. Aparte de buscar una solución distinta para aparición del *they*¹⁶ que evite una mala caracterización de Akara o de los personajes que se refieren a ella, el equivalente más fiel desde el punto de vista gramatical y semántico sería la de recurrir a alguno de los pronombres no binarios que, desde hace ya dos décadas, han comenzado a utilizarse en alemán, entre los cuales los más populares son *xier*, *sier* y, sobre todo, *dey* (una adaptación ortográfica del *they* inglés)¹⁷. Sin embargo, emplear un neologismo que no está recogido en *Duden* y cuyo uso aún es incipiente tanto en el lenguaje coloquial como en textos literarios supone una reivindicación activa que no se realiza en la versión inglesa de *The Red Strings Club*, por lo que esta propuesta tampoco es incontestable.

Al comienzo del juego, cuando una maltrecha Akara-184 entra en el *Red Strings Club* en busca de ayuda, Donovan y Brandeis piensan que se trata de una muchacha en apuros. “Bar’s closed, miss!” (De Paco, González & Ruíz 2018), anuncia el segundo, y este tratamiento de “señorita” es respetado en la versión alemana (“Es ist geschlossen, Miss”). Inmediatamente después, el barman aclara que “That’s not a drunk person It’s an android”, a lo que su compañero replica que la había tomado por una “implant fangirl” (2018). Aquí, la traducción sorprende con dos cambios difíciles de justificar: en lugar de emplear el sustantivo *Person*, que equivale por completo al inglés *person*, en alemán se usa la palabra *Mädchen* (*chica*). La elección de *person* por parte de Donovan no es casual, sino que, como se demostrará a medida que avanza la trama, es consecuente con su tendencia a emplear un lenguaje neutro. Dicho

14 Si bien el inglés cuenta con un pronombre neutro singular, *It*, este se emplea sobre todo para referirse a animales y objetos inanimados, por lo que la mayoría de los miembros de este colectivo rechaza identificarse con él al considerarlo deshumanizador (ver, por ejemplo, Knoblock 2021, donde se puede observar un uso activo y real de dicho *it* como elemento deshumanizador). Lo mismo ocurre en alemán con el equivalente a este, *es*.

15 Se da además la circunstancia de que la forma plural *sie* es idéntica a la del femenino singular en los casos nominativo y acusativo, si bien esta ambigüedad suele resolverse por medio de la conjugación verbal.

16 Para consultar ejemplos de traducciones del *they* singular al alemán en obras audiovisuales, véase Heger (2023a).

17 Debido a su reciente creación y a la carencia de un corpus de textos escritos lo bastante amplio, el estudio sistematizado de estos pronombres o *neopronombres* es aún muy restringido. Sin embargo, existen iniciativas de carácter popular y colaborativo como la *Nichtbinär-Wiki*, en la que puede consultarse una amplia lista (Pronomen 2023). Por otro lado, Heger (2023b) ha recopilado un corpus de textos procedentes de novelas, cómics, artículos, videojuegos etc. en los que se ha empleado el pronombre *dey* desde 2020 hasta la actualidad.



esto, y obviando por un momento la cuestión de la fidelidad al original, el añadido no está exento de lógica; después de todo, Brandeis había tomado a Akara por una chica, no por una persona cualquiera. No obstante, el segundo cambio al que hemos hecho referencia toma la dirección opuesta: en lugar de *fangirl* (que en inglés se entiende en femenino), en la versión alemana se dice “ein Implantat-Junkie” (“un yonqui de los implantes”). Por un lado, *Junkie* es una palabra masculina, con lo que se pierde por completo el énfasis en el *miss* del principio. Por otro lado, no hay motivo alguno para sustituir un anglicismo por otro: si bien *Fangirl* no está recogida en el diccionario *Duden*, la versión alemana mantiene la palabra *Fanboy* cuando Brandeis se refiere a un empleado de Supercontinent en un momento posterior de la historia, lo que revela que la corrección formal no pudo ser el criterio detrás de esta decisión.

Una vez determinado que Akara no es humana, y tal vez como reflejo del deplorable estado en el que se encuentra, los dos compañeros se refieren a ella usando el pronombre *it*: “It’s in pretty bad shape, but I believe this is an Akara android from Supercontinent LTD” y “What the hell is it doing here?” (2018). De nuevo, la traducción alemana hace gala de un exceso de interpretación al sustituir este pronombre (que cuenta con un equivalente perfecto, el neutro *es*) por el sustantivo *Ding* (cosa): “Das Ding ist ganz schön angeschlagen. Ich glaube, es ist ein Akara-Android von der Supercontinent Ltd.” y “Was zum Geier will das Ding hier?”. Un fenómeno similar se aprecia en el cambio de “This is the first android capable of making ethical decisions” a “... die Dinger die ersten Androiden sind, die ethische Entscheidungen treffen können”, pero aún más llamativo es que la versión alemana insista en tratar a Akara como una cosa incluso cuando Donovan habla de ella en femenino por primera vez: “Get her up ...” (“levántala”) se convierte en un “Hilf dem Ding mal auf” (“ayuda a este chisme/trasto”). Como consecuencia, la traducción refleja una superioridad hacia Akara por parte de Donovan y Brandeis que no se corresponde con su actitud en el original. En este sentido, hay un detalle más sutil que corrobora la deshumanización de Akara en la versión alemana: mientras que la pareja utiliza el femenino *sie* como deíctico de *Mädchen* cuando hablan de una terrorista de PROXYMA (optando así por reflejar el género natural en lugar de la concordancia gramatical), *das Ding* se sustituye por el neutro *es* en el ejemplo anterior. De forma premeditada o no, la distancia establecida entre los protagonistas humanos y el androide se afianza al traducir “our cute robot friend” como “unser hübscher Roboter hier” (2018), eliminando la palabra *amigo*.

Antes de seguir avanzando con la trama, el uso de las palabras *Roboter* y *Android* en los ejemplos anteriores merece una reflexión más profunda. Como se ha expuesto en el epígrafe anterior, los sustantivos en inglés no poseen género gramatical, pero es que además ni *android* ni *robot* sugieren un género natural por defecto al tratarse de construcciones artificiales. En consecuencia, resulta apropiado emplear el *they* singular en frases como “PROXYMA managed to purloin an Akara for themselves and have been tampering with their ‘conscience’ bits” (2018). Puesto que esta variante de *they* no tiene equivalente en alemán, la traducción opta en algunos momentos por asumir que, como Akara es un tipo de *Roboter*, el género que le corresponde es el masculino: “Die Leute von PROXYMA konnten einen Akara stehlen und haben am ‘Bewusstsein’ herumgespielt”. Si bien podría argumentarse que esto es consecuencia de una decisión forzada por las especificidades de la gramática alemana, en realidad se trata de una elección léxica cuestionable, pues el femenino de *der Android* (*die Androidin*) está recogido en el diccionario

Duden, y el de *Roboter (die Roboterin)*, aun no estando recogido, es un derivado aceptable para un hablante nativo. Por tanto, el uso de pronombres y artículos masculinos en la traducción alemana de los deícticos ingleses es un recurso completamente evitable: si, como se puede anticipar por los ejemplos extraídos de los compases iniciales del juego, el original en inglés alterna formas femeninas y neutras para referirse a Akara, no tiene ninguna lógica que la traducción emplee el masculino (y menos aún en casos como el de *einen Akara*, que carecen de referente).

Aunque esta crítica pueda parecer exagerada, los pronombres escogidos por Donovan y Brandeis para referirse a Akara no solo son un reflejo de sus personalidad e ideología, sino que la evolución en su uso tiene una función narrativa. Así, cuando el segundo hackea su banco de memoria y descubre que esta había sido abatida por el sistema de seguridad de Supercontinent, abandona de inmediato el *it* con el que la llevaba identificando desde que se dio cuenta de su naturaleza artificial y pasa a usar el femenino y el *they* singular como muestra de empatía: “she was gunned down by the clinic’s security systems” y “what do we do with them?” (2018). Mantener la alternancia entre ambas formas es consecuente con el hecho de que, aun siendo artificial, su aspecto físico recuerda al de una mujer¹⁸. Puesto que el original en inglés avala el uso del femenino, la traducción alemana recurre a este género para adaptar el *they*, quedando los dos ejemplos anteriores de la siguiente manera: “Das Sicherheitssystem der Klinik hat das Feuer auf sie eröffnet” y “Was machen wir jetzt mit ihr?”. Lo mismo ocurre con las intervenciones de Donovan, que sigue prefiriendo el *they*: “Let’s patch ‘em up” / “Machen wir sie erst einmal vorzeigbar” (2018). En consecuencia, y aunque se pierde esa vacilación entre el *she* y el *they* que tan bien captura la naturaleza ambigua de Akara, al menos se salvaguarda el cambio en la actitud de Brandeis. En conjunto, sin embargo, la traducción alemana de esta secuencia inicial (desde la aparición de Akara hasta que la arreglan) merma el potencial narrativo implícito en la elección del género gramatical en inglés con dos desviaciones tan significativas como evitables: el uso de sustantivos y pronombres masculinos y el empleo de la palabra *Ding* junto con otras fórmulas despectivas (las cuales, a su vez, caracterizan negativamente a Donovan y Brandeis).

Hasta ahora no hemos profundizado en el hecho de que, dado que ninguno de los personajes sabe que Akara es en realidad una mente colmena, estos establecen una diferencia entre *la* Akara que se encuentra en el Red Strings Club y *Akara* como modelo o marca comercial; en consecuencia, y como se ha podido observar en varios ejemplos anteriores, la versión inglesa recurre con frecuencia a fórmulas como *an Akara* y *an Akara unit*, *android* o *model* cuando necesitan subrayar su condición de producto dentro de una serie. Pues bien: una decisión que se repite en numerosas ocasiones en la traducción al alemán es la de explicitar *ein Akara-Android*

18 Ni los gráficos del juego (caracterizados por una estética retro pixelada) ni el arte promocional del mismo son especialmente explícitos en este sentido. Las pocas imágenes oficiales de Akara realizadas con un estilo realista revelan un diseño aún más ambiguo que el de su contrapartida en *pixel art*, con unos rasgos andróginos que matizan tanto su constitución femenina como la elección de una paleta de colores rosa y pastel. Sin embargo, contamos con pistas textuales que apuntan a que, dentro del propio videojuego, las unidades Akara son percibidas como femeninas; por ejemplo, Larissa afirma que “they’re pretty cool, with this girlish body type” / “Sind ziemlich cool, mit diesem mädchenhaften Körper” (2018). El hecho de que en el futuro en el que se ambienta *The Red Strings Club* la mayoría de los seres humanos hayan modificado su cuerpo con implantes robóticos (como Brandeis, Diana o Edgar) hace que esos rasgos disonantes en una feminidad arquetípica no parezcan tan sorprendentes. En este sentido, el resultado de este diseño de Akara por Deconstructeam no parece ser evitar que esta tenga aspecto de mujer, sino más bien, como el propio nombre del estudio indica, deconstruir los arquetipos de género.

incluso cuando en el original se emplea *an Akara*, sin aposición alguna que lo acompañe. Como prueba el caso ya citado en el que se asigna el género masculino a *einen Akara*, este recurso no se emplea de manera metódica a lo largo de todo el texto. Por otra parte, tampoco parece que el objetivo de visibilizar la palabra *Android* tenga que ver con poder justificar el uso del masculino en los deícticos: de haber sido esta la finalidad, utilizar *Akara-Androidin* o *Akara-Einheit* habría permitido usar el femenino sin mayor inconveniente. Además, podemos encontrar otros ejemplos de sustantivos masculinos aplicados a Akara de manera innecesaria: cuando el supervisor de Supercontinent la define como “ein ausgezeichnete Hersteller von Menschen-Upgrades” (“an excellent human upgrade crafter” en inglés) o, en menor medida, cuando Ariadne la declara “... der fortschrittlichste kunstliche Geist ... So fortschrittlich, dass er nicht mehr kunstlich anmutet” (“the most advanced artificial mind ... So advanced it blurs the meaning of the term artificial”) (2018).

A excepción de este último caso (y de alguna instancia en que recurre al término *Akara-Android*), Ariadne habla de todas las Akaras en femenino en la versión alemana, mientras que en inglés utiliza el *they* singular: al hablar de un modelo anterior y menos avanzado que cayó en poder de PROXYMA, asegura que “they’ve proven to be an excellent advisor” / “die war immer eine ausgezeichnete Ratgeberin”, y plantea que el objetivo de Akara sea el de convertirse en “the ultimate friend” / “die ultimative Freundin” (2018). De nuevo, la predilección por el *they* singular distingue a Ariadne y Donovan de Brandeis, el cual emplea con más frecuencia el femenino. En cuanto a Donovan, si bien también había recurrido a pronombres femeninos al comienzo de la historia, el episodio de su encuentro con el creador de Akara, el Dr. Edgar Coldstream, manifiesta un giro completo hacia el *they* singular. Durante su conversación, tal vez la más rica en ejemplos de todo el videojuego, ambos personajes emplean metódicamente este pronombre¹⁹, que se traduce al alemán siempre en femenino:

Tabla 1. (elaboración propia).

Do you mind if we have them join the conversation?	Ist es in Ordnung, wenn wir sie an dem Gespräch teilnehmen lassen?
How’s Akara been doing so far? Are you happy with their performance?	Wie hat dich Akara bislang geschlagen? Sind Sie zufrieden mit ihren Leistungen?
Not bad.	Sie ist nicht übel.
Their initiative ...	Ihre Initiative ...
Their empathy ...	Ihre Empathie ...
In no time they have adapted to my work style	In null Komma hat sie sich an meiner Arbeitsweise angepasst.
They’ve been really helpful.	Sie war sehr hilfsbereit.
Don’t blame them. These cuties ...	Geben Sie ihr nicht die Schuld. Diese Hübschen ...
... the only one ...	... die Einzige ...

A la hora de interpretar sustantivos que no poseen marca de género en inglés, la traducción alemana es consecuente con el uso generalizado del femenino, lo que conlleva que “president

¹⁹ Nótese que esto no evita el uso de la omnipresente expresión *Akara-Android*.

of the world” pase a “Präsidentin der Welt” y “our assistant” a “unsere Assistentin” (2018). Otro argumento que apoya esta opción es que, aunque Edgar emplee el *they* en la versión inglesa, en ocasiones recurre a imágenes que evocan feminidad para describir a Akara, como *mother* (*madre*). Queda abierto a debate si, como sugeríamos anteriormente, habría sido acertado introducir el neopronombre *dey* como traducción de *they*, en vez del femenino. Por un lado, su uso aún incipiente y la falta de aceptación entre las autoridades lingüísticas alemanas invita a la cautela; por otro lado, el valor intrínsecamente reivindicativo de *dey* encaja tanto con la personalidad de Donovan o Ariadne como con la propuesta y los intereses de Deconstructeam (que quizá habrían resuelto esta duda si el equipo de traducción al alemán les hubiese contactado al respecto).

Al margen de esta discusión, hay al menos dos ejemplos en los que la traducción de *they* ha propiciado errores de interpretación. El menos grave se produce al considerar que la frase “they just need ...” se refiere a todas las Akaras en lugar de a Akara-184, por lo que se emplea el plural en alemán: “Sie müssen nur ...”. Si bien esta confusión no produce un sinsentido en alemán, la siguiente le resta intimidad a un momento en el que Donovan sale en defensa de su nueva amiga: “... from the time i’ve spent with Akara, I can tell they have their own tiny heart” / “Nach der ganzen Zeit, die ich mit Akara verbracht habe, kann ich dir sagen, dass Androiden ihr eigenes kleines Herzchen haben” (2018). El resultado es que Donovan parece hablar de los androides como concepto abstracto, en lugar del androide con el que lleva horas dialogando e intimando.

Para finalizar, el último acto del juego supone la confrontación final entre Brandeis y Akara. Poco antes de descubrir la verdadera naturaleza de la IA, el hacker aún se refiere a ella en femenino, como es costumbre en la versión alemana²⁰: “... tell Akara to keep me updated with their progress” / “... sag Akara bitte, dass sie mich über ihren Fortschritt auf dem Laufenden halten soll” (2018). Dado que el desenlace es en su mayor parte un diálogo entre el humano y la IA, la única ocasión que permite a Brandeis hablar de Akara en tercera persona es cuando, a punto de morir, llama a Donovan para informarle de que “Akara is a super AI that controls the world” / “Akara ist eine Super-KI, die die Welt kontrolliert” (2018)²¹. No hay, por tanto, oportunidad para comprobar si semejante revelación habría provocado un cambio en la elección de pronombres de Brandeis (ni cómo se habría plasmado esto en alemán).

5. CONCLUSIONES

Como ya hemos argumentado, una traducción que no se adecúe a la experiencia de la lengua de origen puede provocar una disonancia ludonarrativa en la experiencia destinada a la comunidad de la lengua meta, especialmente en los juegos en los que el texto juega un papel central a la hora de transmitir la narrativa. En el caso que nos ocupa, hemos constatado que la versión en alemán de *The Red Strings Club* contiene numerosos cambios que conciernen a

20 De forma anecdótica, en un punto de la historia Brandeis bromea dándole las gracias a Akara con la frase “domo arigato, Mr. Roboto” (2018), parafraseando la canción de Styx.

21 Se trata de uno de los posibles finales de la historia; queda en manos de quien juega optar por no contarle nada de esto a Donovan y morir diciéndole que le quiere.

la percepción del género del personaje de Akara-184. Estos, en general, se deben a diferencias en la expresión del género gramatical en inglés y alemán. De forma mayoritaria, las estrategias lingüísticas empleadas para resolver estos problemas han producido resultados similares o, como mucho, modificaciones que no afectan a la experiencia de juego ni resultan perceptibles si no se coteja el original. Sin embargo, otras de las estrategias utilizadas (como la elección de sustantivos y pronombres masculinos para referirse a Akara, la adición de términos que no estaban presentes en inglés, etc.) comprometen la preocupación por la expresión del género inherente a la narrativa del original y al enfoque reivindicativo del equipo de Deconstructeam. Se trata, en todo caso, de una cuestión de fidelidad que opera a un nivel profundo del análisis del videojuego. En la práctica, los cambios observados plantean incoherencias metodológicas y/o internas fáciles de pasar por alto durante el *gameplay*, aunque algunos tienen consecuencias menores en la caracterización y el desarrollo de algunos personajes, en especial el de Brandeis. Tan solo hay dos errores provocados por una mala comprensión del *they* singular que, por lo demás, apenas tienen repercusiones. Cabe preguntarse si una propuesta menos conservadora, como el uso de neopronombres (*xier* o *dey*), habría sido coherente con el espíritu de este videojuego y más fiel formalmente; no obstante, admitimos que la sustitución de *they* por el femenino es una solución con mayor consenso entre los hablantes.

En vista de lo anterior, consideramos que la comunidad jugadora germanoparlante debería poder disfrutar una experiencia de juego muy similar a la de la comunidad de habla inglesa. De cara al futuro, sería interesante constatar esta hipótesis haciendo que una muestra significativa de jugadores y jugadoras de ambas comunidades lingüísticas respondiera un cuestionario relacionado con su experiencia de juego; de este modo podría determinarse con mayor rotundidad el efecto que las divergencias en la traducción tienen de cara a la recepción de los protagonistas. Es posible que, como si de unidades Akara se tratase, existan infinitas versiones de cada uno de los personajes dependiendo de quién los encarna, pero también que sus impresiones sean más afines a las de otros miembros de su comunidad lingüística.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Arjoranta, J. (2015). *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games* [Tesis doctoral; Universidad de Jyväskylä]. <https://doi.org/10.31237/osf.io/uep74>
- Charity, J. (2021, September 15). *Video games' sensory revolution: How haptics reinvented the Controller*. The Ringer. <https://www.theringer.com/2021/9/15/22674685/video-games-controllers-haptic-feedback-ps5-returnal> (última consulta: 13/09/2023)
- Curzan, Anne (2003). *Gender Shifts in the History of English*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511486913>
- Çınar, B. (2015). A Performative View of Gender Roles: Judith Butler. *International Journal of Media Culture and Literature*, 1 (1), 153-160. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ijmcl/issue/31750/348013> (última consulta: 13/09/2023)

- Dudenredaktion (ed.) (s. a.). “Der Star und ihre Begleitung – Pronomen und grammatisches Geschlecht”. *Duden Online*. <https://www.duden.de/sprachwissen/sprachratgeber/Pronomen-und-grammatisches-Geschlecht> (última consulta: 13/09/2023)
- De Paco, J., González, M. & Ruiz, P. (2018) *The Red Strings Club* (PC Version) [Videogame]. Deconstructeam.
- De Paco, J., González, M. & Ruiz, P. (2021) *Essays on Empathy* (PC Version) [Videogame]. Deconstructeam.
- Fox, T. (2015) *Undertale* (PC Version) [Videogame].
- Heger, Illi Anna (2023a). “Darunter und darüber – »They« pronomen in Filmen/Serien Deutsch übersetzen”. En *Illi Anna Heger* (blog personal). <https://www.annaheger.de/darunterdarueber/> (última consulta: 13/09/2023)
- Heger, Illi Anna (2023b). “Dey Pronomen in Texten, Serien, Filmen und Videospielen”. En *Illi Anna Heger* (blog personal). <https://www.annaheger.de/pronomendey/> (última consulta: 13/09/2023)
- Hocking, C. (2007, October 7). *Ludonarrative dissonance in Bioshock - click nothing*. Click Nothing. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (última consulta: 13/09/2023)
- Huddleston, Rodney; Pullum, Geoffrey (2002). *The Cambridge Grammar of the English Language*. Cambridge, New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316423530>
- Jones, Charles (1988). *Grammatical gender in English, 950 to 1250*. London: Croom Helm.
- Knoblock, N. (2021, March 11). *Using “it” and neuter grammatical gender as a dehumanizing discursive strategy*. Academia.edu. https://www.academia.edu/45470489/Using_it_and_neuter_grammatical_gender_as_a_dehumanizing_discursive_strategy (última consulta: 13/09/2023)
- Lindqvist, A., Sendén, M. G., & Renström, E. A. (2020). What is gender, anyway: A review of the options for operationalising gender. *Psychology & Sexuality*, 12(4), 332–344. <https://doi.org/10.1080/19419899.2020.1729844>
- Maki, I. (2022, June 21). *The inconsistent harmony: 5 examples of Ludonarrative Dissonance in video games*. VGChartz. <https://www.vgchartz.com/article/454130/the-inconsistent-harmony-5-examples-of-ludonarrative-dissonance-in-video-games/> (última consulta: 13/09/2023)
- Nightingale, E. (2019, June 18). *Cyberpunk and Trans Representation at The Red Strings Club*. Gayming Magazine. <https://gaymingmag.com/2019/06/cyberpunk-and-trans-representation-at-the-red-strings-club/> (última consulta: 13/09/2023)
- Off Site Project (2023, July 9). *Understanding Ludonarrative Dissonance as an artistic tool*. Medium. <https://offsiteproject.medium.com/understanding-ludonarrative-dissonance-as-an-artistic-tool-a5ca3ab4a5ca> (última consulta: 13/09/2023)
- Paez, D. (2020, June 28). *How a galaxy brained video game term made it into the “New York Times.”* Inverse. <https://www.inverse.com/gaming/ludonarrative-dissonance-meaning-video-games-origins-definition> (última consulta: 13/09/2023)
- Pauwels, Anne (2003). “Linguistic sexism and feminist linguistic activism”. En Holmes, Janet; Meyerhoff, Miriam (eds.). *The Handbook of Language and Gender*. Malden: Blackwell, 550-570. <https://doi.org/10.1002/9780470756942.ch24>
- “Pronomen” (21/08/2023). En *Nichtbinär-Wiki*. <https://nibi.space/pronomen#Vorname> (última consulta: 13/09/2023)
- Riendeau, D. (2018a, January 22). *How “the red strings club” sabotages its hopeful Cyberpunk Vision*. VICE. https://www.vice.com/en/article/ne4ypq/red-strings-club-cyberpunk-transphobia?utm_source=wptwitterus (última consulta: 13/09/2023)

- Riendeau, D. (2018b, January 23). *We talked to the “the red strings club” devs about queer art and intention*. VICE. <https://www.vice.com/en/article/wjp9pz/red-strings-club-intention-queer-art> (última consulta: 13/09/2023)
- Ryan, John M. (December 2017). “The Proof is in the Pronoun: Grammatical and Semantic Gender in Anglo Saxon” (PDF). *Athens Journal of Philology*. 4 (4): 257-278. <https://doi.org/10.30958/ajp/4.4.1>
- Salenius, S. (2023). Introduction: Destabilizing Gender. In: Salenius, S. (eds) *Gender in Japanese Popular Culture*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-12942-1_1
- Tavinor, G. (2009). *Videogames, Interactivity, and Art*. American Society for Aesthetics. <https://aesthetics-online.org/page/TavinorVideo> (última consulta: 13/09/2023)
- “Waypoint, the Red String Club, and videogame criticism”. One More Continue. (2018, February 4). <https://onemorecontinue.com/waypoint-red-string-club-videogame-criticism/> (última consulta: 13/09/2023)
- Zima, P. V. (2018). *Subjectivity and identity: Between modernity and Postmodernity*. Bloomsbury.
- Zimmerman, E. (2012, February 7). *Jerked around by the magic circle - clearing the air ten years later*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/jerked-around-by-the-magic-circle---clearing-the-air-ten-years-later> (última consulta: 13/09/2023)

