

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

Videojocs i eusquera: la realitat gamer basca i el projecte col·laboratiu Game Erauntsia Elkartea

MAITANE JUNGUITU DRONDA
Game Erauntsia Elkartea



Font: Jordan Bauer / Unsplash

1 Introducció

A través d'aquest article s'estableix una aproximació a la situació de la indústria de videojocs basca en la comunitat bascoparlant. L'estudi s'inicia a partir de les estadístiques que indiquen que un segment de la població del País Basc juga cada dia o de tant en tant amb videojocs, i que el percentatge és lleugerament superior entre aquelles persones que coneixen l'eusquera.

Tanmateix, en la ludologia trobem una absència destacable d'investigacions sobre videojocs i eusquera, tant pel que fa a les descripcions de la indústria, com a la traducció i la localització. Encara que és cert que de manera incipient comencen a aparèixer a l'acadèmia investigacions que relacionen els dos conceptes, com veurem, és fora d'aquesta i lluny de la indústria on, a través de col·lectius sense ànim de lucre —com Game Erauntsia Elkartea—, s'estan duent a terme accions concretes per donar l'oportunitat a la comunitat gamer basca de disposar, en eusquera, de videojocs i continguts relacionats, així com de crear un debat sobre els problemes terminològics i de traducció associats amb el mitjà.

Un cop exposades les idees principals d'aquest article i abans d'entrar en el gruix de la investigació, cal puntualitzar el problema geogràfic adjacent. La reali-

tat sociopolítica fa que la comunitat bascoparlant estigui dividida en dos països diferents. Tres províncies constitueixen el País Basc francès i quatre se situen a Espanya, entre la Comunitat Autònoma del País Basc —CAV, d'ara endavant— i Navarra, i juntes sumen les set del País Basc. Les dades que tenim són diferents per a cada regió, però, en la mesura que sigui possible, exposarem una imatge tan àmplia com es pugui sobre la situació dels videojocs en el territori de parla basca, incloent-hi les tres províncies franceses. Per acabar de situar el context lingüístic, hem de saber les dades concretes de coneixement de l'eusquera a cada regió: el 30 % de la població total del País Basc parla bé o molt bé l'eusquera i el 58 % dels menors d'entre 15 i 24 anys són bascoparlants. La dada entre comunitats és desigual: el 36 % de la població de la CAV parla eusquera, mentre que al País Basc francès el percentatge és del 22 % i a Navarra, del 12 % (Observatori Basc de la Cultura, 2019b, p. 58 i 134).

2 Consum i indústria basca de videojocs

2.1 Consum de videojocs

La rellevància del tema d'investigació que proposem s'origina en el fet que un segment important de la població del País Basc dedica temps diari al consum de videojocs. Segons les dades publicades per l'Observatori Basc de la Cultura del Govern Basc, l'any 2019, el 20 % de la població del País Basc jugava diàriament o de tant en tant a videojocs (Observatori Basc de la Cultura 2019b, p. 33).¹ És significatiu, a més, que el consum de videojocs era cinc punts més elevat entre bascoparlants (Observatori Basc de la Cultura, p. 97).

Si busquem dades concretes sobre usuaris, el *Diagnóstico de la situación de la Juventud de Euskadi 2017*, realitzat per l'Observatori Basc de la Joventut, determina que el consum de noves tecnologies —on s'inclouen escoltar música, veure cinema i sèries, la reproducció de vídeos i videojocs— és l'activitat més freqüent després de sortir al carrer i practicar esport. En aquest cas, la dada indica que el 15 % dels joves que tenen entre 15 i 29 anys consumeix videojocs diàriament (Observatori Basc de la Joventut, 2019, p. 65).²

Sobre l'idioma del consum dels videojocs, el Govern Basc no ofereix dades, però sí que ho fa sobre el cinema —el 66 % prefereix el doblatge i el 30 %, la versió original subtitulada (Observatori Basc de la Cultura, 2019b, p. 32)—, els mitjans de comunicació i altres formes d'oci. El que sí que determina són les raons subjectives que porten la població basca a consumir cultura en eusquera, on s'imposa el compromís personal cap a l'idioma (Observatori Basc de la Cultura, 2019b, p. 73). És significatiu, a més, que a l'hora d'escollir aquest consum cultural, la quantitat d'opcions

disponibles en eusquera no és tan determinant com la qualitat d'aquestes —13 % enfront del 35 %— (Observatori Basc de la Cultura, 2019b, p. 76).

2.2 Producció de videojocs

Com es pot observar, el consum de videojocs al País Basc és considerable. No obstant això, les dades que obtenim en l'àmbit empresarial a la CAV i a Navarra indiquen que el desenvolupament de videojocs no és un dels sectors principals dins de les indústries culturals. De fet, la CAV, amb un 3,7 %, és a escala estatal la cinquena comunitat amb més empreses després de Catalunya, la Comunitat de Madrid, el País Valencià i Andalusia —que sumen el 80 % de la producció de l'Estat espanyol. Per la seva banda, Navarra en té un 0,5 %, i només supera Extremadura i La Rioja (DEV, 2020, p. 26).

Segons el *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019*, a la CAV existeixen vint-i-cinc empreses que es dediquen als videojocs —nombre que coincideix amb el del Govern Basc (Observatori Basc de la Cultura, 2019c, p. 8)—; i a Navarra, tres. No obstant això, el nombre podria ser diferent, ja que en el conjunt de l'Estat espanyol s'ha detectat un centenar d'empreses sense activitat i que, per tant, podrien córrer el risc de desaparèixer, cosa que introdueix una incertesa sobre l'evolució futura del cens del sector (DEV, 2020, p. 25).

Les dades concretes de la CAV indiquen que el desenvolupament de videojocs és un sector destacat de les indústries culturals, juntament amb l'arquitectura, el disseny, les indústries de la llengua, la moda i la publicitat. Tanmateix, les dades mostren que els videojocs són el sector més petit de l'àmbit. L'any 2017 es comptabilitzaren 280 treballadors, que corresponen al 7,2 % de les indústries creatives, les companyies eren microempreses i/o petites empreses i no existia cap companyia amb més de cinquanta treballadors (Observatori Basc de la Cultura, 2019c, p. 10 i 26). Encara que superen els sectors de l'arquitectura i el disseny en la mitjana d'ingressos, que és de 525.100 euros, tenen el percentatge més baix de beneficis sobre els ingressos, solament un 1,7 % (DEV, 2020, p. 14 i 15).

La història de les empreses basques i navarreses és recollida per Julen Zaballa en la col·lecció *LOAD* “”: *Euskal bideojoko historia (1985-2009)* i en situa els inicis a la dècada dels vuitanta amb la creació de *Frogger* (1985), de Juan José Epalza, i *SuperBuggy* (1986), del primer estudi de videojocs basc —Zeus Software, de Sant Sebastià—, tots dos jocs per a ZX Spectrum 48K.

Encara que aquestes obres van aparèixer a mitjans de la dècada dels vuitanta, el videojoc en eusquera arribava alguns anys després, concretament, a la segona meitat dels noranta. Segons que recull Zaballa, els primers jocs interactius en eusquera són *serious games*, és a dir, videojocs didàctics creats per iniciativa de la

Fundació Elhuyar, dirigits a joves d'entre 3 i 18 anys (Zaballa, 2014, vol. 5, p. 3). En aquells anys, l'absència i demanda d'oci en eusquera era una realitat i per això les indústries públiques de la CAV van prendre mesures, entre les quals destaca la campanya «Euskara zure universtsoan» ('L'eusquera en el teu univers') —de la Diputació Foral de Gipúscoa— amb un concurs de propostes culturals. El projecte escollit va ser el de l'empresa 3DNews TV, d'Errenteria, amb els seus tres simuladors interactius per a PC d'esports bascs íntegrament en eusquera: *Estropadak* (2000), *Mendizaleak* (2000) i *Jai Alai Sports* (2001). En els últims anys, un dels jocs més coneguts que des del seu llançament es va oferir en eusquera i en castellà és *Sorginen Kondaira* (2016), de Binary Soul, que ensenya la mitologia basca a través d'aventures i trencaclosques; com també l'aplicació per a mòbils, de l'empresa CodeSyntaz, *Egunean behin* (2019), només disponible en eusquera.

A part de l'estudi desenvolupat per Zaballa —que va concloure el 2009—, disposem de la base de dades Minimap, de la biblioteca Ubik de Tabakalera. Minimap és una bona aproximació a les obres acabades en eusquera, ja que dona l'opció de filtrar per idioma; però, com que és un projecte col·laboratiu, la base de dades es completa amb aportacions individuals, per la qual cosa pot ser que faltin obres. A més, Minimap es limita a obres basques, i per això queden excloses les traduccions de jocs de fora d'Euskal del País basc.

Finalment, si parem atenció al *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019*, l'eusquera en els videojocs correspon al 2 % dels idiomes de què es disposa en les produccions espanyoles, darrere de tots els altres idiomes disponibles, inclosos els autonòmics i els estrangers (DEV, 2019, p. 52).

3 La localització de videojocs en eusquera

La localització dels videojocs són les traduccions i adaptacions culturals i sociològiques necessàries perquè l'experiència immersiva del jugador sigui tan propera com es pugui a l'original. La situació de la localització i de les llengües minoritàries de l'Estat espanyol és descrita per Alberto Fernández-Costales, i arriba a conclusions que contraposen la protecció —sigui estatal o europea— de les llengües cooficials i dels seus coneixedors, amb les decisions del sector dels videojocs. Així doncs, pel que fa a l'eusquera, s'indica que les distribuïdores donen per fet el bilingüisme dels bascoparlants i no veuen la necessitat d'invertir en la localització en eusquera (Fernández-Costales, 2017, p. 131). Entre les conseqüències d'aquesta situació, hi ha l'absència de videojocs *mainstream* en eusquera i el fet que els únics jocs disponibles siguin aquells desenvolupats a les regions basques (Fernández-Costales, 2017, p. 129).

El mateix autor assenyalava que aquesta situació es contradiu amb la situació que els usuaris gaudeixen més jugant en el seu idioma matern (Fernández-Costales, 2017, p. 136). Aquesta realitat està en fase d'estudi a la tesi doctoral de la lingüista Itziar Zorrakin-Goikoetxea, qui aprofundeix en el procés de desenvolupament del videojoc, el text en pantalla i la recepció dels jugadors bascoparlants.

En la ludologia, un altre dels pocs exemples sobre la localització de l'eusquera en videojocs és el treball de fi de grau de Gabriel Fiallegas Medina, realitzat des del punt de vista de la comunicació audiovisual i no de la lingüística. Aquesta investigació conclou que, a causa del nombre de produccions, no es pot parlar pròpiament d'un sector del videojoc en eusquera, i que les traduccions existeixen perquè són «barates i gratuïtes» i que econòmicament no són gens rendibles, sobretot quan el videojoc té molt text. A més, al·ludeix a l'absència d'ajudes específiques del Govern Basc (Fiallegas Medina, 2018, p. 66). La principal aportació de Fiallegas Medina se centra en la proposta d'un vocabulari específic sobre videojocs que inclou gèneres, controls i terminologia general, sempre com a aportació personal, de la mateixa manera que —com mencionarem més tard— ja duia a terme des d'anys enrere l'associació Game Erauntsia (Fiallegas Medina, 2018, p. 25-41).

Tornant a posar el focus sobre la indústria, una de les investigacions preliminars de Zorrakin-Goikoetxea assenyalava que el 80 % dels jocs que disposen de versió en castellà a STEAM són desenvolupats en anglès, i això fa palesa la direcció del mercat a un panorama globalitzat i no local (Zorrakin-Goikoetxea, 2018, p. 244). Tenint això en compte, hem de subratllar la importància de conèixer l'idioma de treball utilitzat en les empreses, que pot ser igual o diferent del de la versió original del videojoc desenvolupat. A partir d'aquí, s'ha de qüestionar l'idioma del videojoc, ja que aquest pot haver estat creat en eusquera, traduït al mateix idioma de cara al moment de llançament o traduït posteriorment a la seva venda.

Avui en dia no disposem de dades sobre l'idioma de treball de les empreses ubicades al País Basc, però sí que hi ha una base teòrica sobre les traduccions de videojocs. D'aquesta manera, Game Erauntsia Elkartea assenyalava que existeixen principalment tres tipus de traduccions a l'eusquera: les traduccions dels desenvolupadors, el treball en línia a partir dels recursos exposats pels desenvolupadors, i l'extracció del fitxer de text del videojoc i la seva traducció posterior (ASMOZ&Game Erauntsia, 2020).

En el primer dels casos, són els dissenyadors qui realitzen la seva feina en eusquera o qui la tradueixen abans del llançament. Aquesta traducció pot incloure o no l'àudio dels possibles diàlegs, doblats o simplement subtítulats —una tendència també entre els jocs *mainstream* (Fernández-Costales, 2017, p. 135).

En el segon cas, encara que els desenvolupadors no acceptin la responsabilitat de traduir el videojoc, sí que faciliten els recursos per fer-ho. Ho fan essencialment externalitzant els seus fitxers en plataformes en línia especialitzades, com ara Transifex o Crowdin, o també, ocasionalment, creant les seves pròpies eines obertes a traductors professionals i aficionats. Llavors, aquests idiomes passen a formar part de la versió oficial del joc.

El tercer i últim cas té com a protagonistes les persones interessades a traduir un videojoc, i són elles les encarregades d'extreure els fitxers de text, traduir-lo i tornar-lo a introduir en el sistema de manera no oficial.

4 Game Erauntsia: la resposta a la realitat gamer basca

Com es pot observar, fins i tot quan les dades de consum són significatives, la situació de la indústria del videojoc a la CAV no és extraordinària i no hi ha oferta de videojocs *mainstream* en eusquera. Davant d'aquest problema, tal com assenyala Fernández-Costales, es creen comunitats d'aficionats dedicades a la difusió i traducció de videojocs en llengües minoritàries (Fernández-Costales, 2017, p. 132).

Aquest és el cas de la comunitat Game Erauntsia, creada l'any 2014 —a partir del 2016 coneguda com a Game Erauntsia Elkarte, després de la creació oficial de l'associació—, el nom de la qual, traduït de l'anglès i l'eusquera significa 'xàfec de jocs'. El projecte va ser una reacció davant la manca no tan sols de videojocs en eusquera, sinó també d'informació i continguts sobre el tema en aquest idioma. Així doncs, el projecte neix amb l'objectiu d'unir videojocs i eusquera en totes les facetes possibles i de crear al País Basc una comunitat de jugadors i jugadores bascoparlants.

Per aconseguir les seves finalitats, l'associació desenvolupa des del 2014 diversos esdeveniments, tant en línia com presencials, entre els quals destaquen congressos professionals —Jokoteknia, en col·laboració amb Azkue Fundazioa—, tornejos en línia, servidors de jocs en eusquera com *Minecraft*, publicació de notícies i *gameplays* a la seva pàgina web, i les Game Gelak —sales de videojugadors—, en què es presenten i s'ofereixen videojocs en eusquera. Però, per sobre de totes aquestes iniciatives, sobresurten les traduccions de videojocs que realitzen els membres de l'associació, que posteriorment s'acompanyen de presentacions i cursos de traducció.

Tal com s'assenyala al tercer apartat d'aquest article, l'associació defineix tres aproximacions a la traducció de videojocs, i ells treballen sobre les dues últimes. Per fer-ho, la seva comunitat —formada principalment per programadors i comunicadors— apos-

ta per eines de programari lliure amb vista a realitzar les seves traduccions *amateurs*, que després les empreses poden o no sumar a les versions oficials dels videojocs.

El procés de traducció de Game Erauntsia Elkarte comença amb la identificació d'un joc apropiat per a la seva traducció, tenint en compte sobretot la quantitat de text —només manegen menús i subtítolació de diàlegs, deixant de banda el doblatge—, la complexitat del text i l'accés als arxius. Lògicament, la creació de terminologia específica per a cada cas comporta treball d'investigació i comparació lingüística, que inicialment es va desenvolupar de manera col·lectiva i en línia a través dels seus fòrums. Les conversions a l'eusquera es fonamenten en les versions en anglès i en castellà, i els membres de l'associació les tradueixen basant-se en la seva experiència com a jugadors, en el coneixement de l'idioma i en altres recursos disponibles, com ara obres creades originalment en eusquera o bancs terminològics. Fins al moment, limiten al text les necessitats de traducció, sense haver realitzat una reflexió sobre la seva localització.

Actualment, les traduccions de Game Erauntsia s'implementen mitjançant les eines de traducció de programari lliure Weblate. Aquest recurs serveix per centralitzar la feina de traducció de l'associació, portant tots els jocs traduïts a una mateixa plataforma. D'aquesta manera, es duu a terme una base de dades general que creua la informació de les traduccions ja realitzades per crear una intel·ligència artificial capaç d'avançar-se a les necessitats dels traductors i de fer cerques i canvis automàticament. A més, l'associació està buscant la manera de sumar a Weblate una aplicació de traducció basada en la intel·ligència artificial i en les xarxes neuronals, amb la finalitat d'agilitzar la feina, sempre tenint en compte que les línies de text s'han de repassar una per una.

La novetat de la feina de Game Erauntsia se centra en l'aplicació de recursos ja existents en l'àmbit dels videojocs, ja que aquests procediments de traducció automàtica ja s'estan aplicant en altres àmbits. Es poden destacar, per exemple, les investigacions del grup IXA de la Universitat del País Basc, on informàtics i lingüistes s'uneixen per donar resposta, entre d'altres, a les traduccions mèdiques. En qualsevol cas, de la mateixa manera que ho fa Game Erauntsia Elkarte, aquests investigadors assenyalen la importància que té l'avaluació humana sobre les traduccions automàtiques al final del procés (Soto *et al.*, 2019, p. 16).

Tota la feina de traducció realitzada per Game Erauntsia està disponible a la seva pàgina web, on, en una llista que actualment comprèn trenta-cinc videojocs, sumen les seves aportacions al gruix d'obres en eusquera. L'objectiu és que aquesta llista es correspongui amb el total de videojocs recreatius que hi ha en aquest idioma. Mentrestant, l'associació segueix buscant recursos i col·laboradors per continuar aquesta

feina i, en la mesura que sigui possible, professionalitzar la seva activitat tant com es pugui i motivar el sector i les institucions basques a apostar pel videojoc en eusquera.

5 Conclusions

Tenint en compte tot el que hem exposat en aquest article, arribem a dues conclusions principals que, al seu torn, estan relacionades entre si. En primer lloc, la necessitat de visualitzar les reivindicacions de consum de videojocs en eusquera de la comunitat *gamer* basca, i, en segon lloc, la necessitat de l'acadèmia d'afrontar al més aviat possible una investigació sobre aquest cas.

Queda demostrat que la comunitat bascoparlant, especialment la dels joves, és consumidora de videojocs i demana continguts d'oci de qualitat en eusquera. Això es contraposa amb l'absència d'oferta de videojocs en aquest idioma, que és, al seu torn, conseqüència del fet de pertànyer a un petit sector poblacional

(concretament, el 30 %) que a més és bilingüe, la qual cosa allunya les grans distribuïdores d'oferir jocs en eusquera.

En aquest context, tenint en compte la manca d'ajudes de les institucions públiques assenyalada per Gabriel Fiallegas Medina, els projectes populars com Game Erauntsia Elkarte prenen una rellevància social i cultural especial com a impulsors i reivindicadors d'una realitat que preocupa un sector de la població bascoparlant.

Per tot això, i per visibilitzar la indústria basca del videojoc i la situació de l'experiència *gamer* dels bascs, trobem necessari que l'acadèmia faci un pas endavant en l'àmbit de la ludologia i les llengües minoritàries, i, més específicament, en la situació de l'eusquera. És imprescindible crear un mapa actualitzat d'empreses que treballen en eusquera i d'obres acabades en aquest idioma, realitzades al País Basc o no, que avalui la realitat per establir un pla de treball amb vista a satisfer, amb l'equilibri més gran possible, la demanda de continguts en eusquera en un món inevitablement globalitzat. ✿

Bibliografia

- ASMOZ&GAME ERAUNTSIA (2020). 2. Euskarazko itzulpenak bideojokoetan sartuz [en línia]. Usurbil: Asmoz Fundazioa. <<https://youtu.be/zI3I-3g8qSQ>> [Consulta: 30 març 2020].
- DEV (ASSOCIACIÓ ESPANYOLA D'EMPRESSES PRODUCTORES I DESENVOLUPADORES DE VIDEOJOCOS I PROGRAMARI D'ENTRETENIMENT) (2020). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019 [en línia]. Madrid: DEV. <<http://dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202019.pdf>> [Consulta: 30 març 2020].
- FERNÁNDEZ-COSTALES, Alberto (2017). «On the sociolinguistics of video game localization: translating games into minority languages in Spain». *The Journal of Internationalization and Localization*, vol. 4, núm. 2, p. 120-140.
- FIALLEGAS MEDINA, Gabriel (2018). Bideo-jokoak eta euskara: «Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadrículada» euskaratzeko prozesua [en línia]. Leioa: Facultat de Ciències Socials i de la Comunicació. <<https://addi.ehu.es/handle/10810/29942?locale-attribute=es>> [Consulta: 30 març 2020].
- OBSERVATORI BASC DE LA CULTURA (2019a). Euskal Autonomia Erkidegoko parte-hartze kulturalari buruzko inkesta [en línia]. Vitoria-Gasteiz: Servei Central de Publicacions del Govern Basc. <http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_estat_ohiturak_eae_2018/eu_def/adjuntos/estadistika-partehartze-kulturala-eae-2019.pdf> [Consulta: 30 març 2020].
- OBSERVATORI BASC DE LA CULTURA (2019b). Euskal Herriko parte-hartze kulturalari buruzko inkesta [en línia]. Vitoria-Gasteiz: Servei Central de Publicacions del Govern Basc. <http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_estat_ohiturak_eh_2018/eu_def/adjuntos/estadistika-partehartze-kulturala-eh-2019.pdf> [Consulta: 30 març 2020].
- OBSERVATORI BASC DE LA CULTURA (2019c). Miradas: Una lectura analítica de los datos de la Estadística de las industrias creativas 2017 [en línia]. Vitoria-Gasteiz: Servei Central de Publicacions del Govern Basc. <https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_pub_miradas_ind_creat_2017/es_def/adjuntos/Miradas_lectura_analitica_datos_industrias_creativas_2017.pdf> [Consulta: 30 març 2020].

- OBSERVATORI BASC DE LA JOVENTUT (2019). *Euskadiko gazteen egoeraren diagnostikoa* [en línia]. Vitòria: Servei Central de Publicacions del Govern Basc. <http://www.euskadi.eus/web01-a2aznscp/es/k75aWebPublicacionesWar/k75aObtenerPublicacionDigitalServlet?RoIHNoPortal=true&N_LIBR=052380&N_EDIC=0001&C_IDIOM=es&FORMATO=.pdf> [Consulta: 30 març 2020].
- SOTO, Xabier; PÉREZ DE VIÑASPRE, Olatz; ORONoz, Maite; LABAKA, Gorka (2019). «Leveraging SNOMED CT terms and relations for machine translation of clinical texts from Basque to Spanish». A: SOTO, Xabier; PÉREZ DE VIÑASPRE, Olatz; ORONoz, Maite; LABAKA, Gorka (ed.) (2019). *Proceedings of the Second Workshop on Multilingualism at the Intersection of Knowledge Bases and Machine Translation*. Dublín: European Association for Machine Translation, p. 8-18.
- UBIK (2020). *Minimap jolasean* [en línia]. Donostia / Sant Sebastià: Tabakalera. <<http://minimap.jolasean.eu/>> [Consulta: 30 març 2020].
- ZABALLA, Julen (2014). *LOAD ""*: *Euskal bideojokoen historia (1985-2009)* [en línia]. Donostia / Sant Sebastià: Tabakalera. Vol. 1-9. <<https://www.tabakalera.eu/es/biblioteca-creacion/proyectos/load-historia-del-videojuego-vasco-1985-2009-0>> [Consulta: 30 març 2020].
- ZORRAKIN-GOIKOETXEA, Itziar (2018). «Estudio estadístico de las decisiones de localización que toman las compañías de videojuegos». *Revista Linguae*, núm. 5, p. 235-258.

Notes

1. El Govern Basc també ofereix el mateix estudi però amb dades de la CAV, que són pràcticament similars: 21 % de consum de videojocs diàriament o de tant en tant i set punts de diferència entre bascoparlants i no coneixedors de l'eusquera (Observatori Basc de la Cultura, 2019a, p. 33 i 34).
2. Aquesta dada és lleugerament més baixa de la que es presenta a l'estudi de participació cultural de la CAV, en el qual s'indica que en el rang entre 15 i 24 anys el consum de videojocs diari és del 39 %, cosa que fa intuir que el consum baixa amb l'edat (Observatori Basc de la Cultura, 2019a, p. 97).