

# A situación da lingua galega nos xogos e xoguetes en Galiza



©2018 A Mesa pola Normalización Lingüística

Autoría: Sonia Calo Mosquera

Avenida de Lugo 2A entresollado A  
15702 Santiago de Compostela  
[www.amesa.gal](http://www.amesa.gal)

# 1 CONSIDERACIÓNS PREVIAS

O obxectivo principal deste estudo é o de analizar a situación da lingua galega na ampla variedade de xogos e xoguetes dispoñíbeis en Galiza. Preténdese así poder dar a coñecer cal é a situación lingüística nun sector fundamental para a infancia.

Este informe reflicte a preocupante situación da nosa lingua. Isto é consecuencia da ausencia de lexislación que garanta os dereitos lingüísticos dos consumidores e das consumidoras.

A lingua do contido é importante porque fai referencia ao dereito das crianzas galegofalantes a xogar na súa lingua e aos non galegofalantes a tomar parte da lingua e a cultura do país de maneira plena.

O estudo estrutúrase, fundamentalmente, en tres grandes bloques: a lingua ou linguas nas que podemos atopar os produtos; a clasificación deles segundo o contido; e a finalidade e as partes dos xogos e xoguetes onde podemos atopar os idiomas empregados.

En canto á metodoloxía utilizada, poderíamos falar principalmente de dúas:

- A análise pormenorizada das páxinas web oficiais de cada marca estudada, indo caso a caso para observar, distinguir e situar nas diversas subdivisións utilizadas neste estudo.
- O procesamento de datos e a análise estatística para cuantificar e reunir os produtos analizados conforme as variábeis utilizadas neste estudo.

## 1.1 Clasificación dos xogos e xoguetes:

### Segundo o contido:

- Xogos e xoguetes con lingua no contido, é dicir, aqueles con contido audiovisual necesario para o uso do xogo ou xoguete. Por exemplo, xoguetes que ensinan nomes de animais ou cancións.
- Xogos e xoguetes sen lingua no contido, é dicir, nos que non hai elementos descritos anteriormente.

### Segundo a finalidade:

- Xogos de mesa e competición, é dicir, aqueles que requiren a participación de varios xogadores e nos que se debe xogar nunha mesa ou en superficie similar.
- Xogos educativos, é dicir, aqueles que teñen un obxectivo explícito para que as crianzas aprendan algo concreto ou unha competencia concreta.

- Outro tipo de xogos e xoguete, neste caso facemos referencia aos xogos de lecer, é dicir, a todos aqueles que teñen por obxectivo a diversión de quen xoga.

En canto ás partes dos xogos e dos xoguete (neste caso unicamente os analizados cuxo resultado tivo o galego entre algunha das linguas utilizadas nel), consideramos as seguintes de acordo cos obxectivos do estudo:

- Contido ou o conxunto do xoguete: son aqueles elementos que forman parte e que son necesarios para o uso e o desenvolvemento do xogo, ou ben o xoguete ou o xogo en si, en caso de que non teña varios elementos.
- Instrucións: explicacións do funcionamento do xogo ou xoguete, e que segundo a súa localización, podemos distinguir as que se atopan:
  - *No interior, normalmente en formato papel.*
  - *Na caixa, impreso directamente.*
- Descrición do produto: é a explicación detallada do produto exposto nas páxinas web dos fabricantes.

## 2 OS XOGOS E A LINGUA NO PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

O xogo ten un papel clave no proceso de socialización e no proceso educativo das crianzas, é dicir, na adquisición de habilidades e destrezas específicas. A través do xogo, as crianzas amplían os seus coñecementos do mundo físico, exercita o uso e a práctica das relacións sociais e desenvolve estratexias de cooperación e disputa de interacción-comunicación cos seus iguais ou cos adultos que se relacionan con el nas situacións do xogo.

Como recolle Francesco Tonucci en Cando os nenos din basta o artigo 31 da Convención internacional sobre os dereitos da infancia de 1989: «Os estados asinantes recoñécenlle ao neno o dereito ao descanso e ao tempo de lecer, a dedicarse ao xogo e a actividades recreativas propias da súa idade e a participar libremente na vida cultural e artística».

O xogo constitúe así mesmo, un papel moi importante na vida dunha crianza pois a través del a crianza estimula e adquire un maior desenvolvemento nas diferentes áreas dos ámbitos cognitivo e afectivo social. Ademais, o xogo ten un propósito educativo, aumentando as súas capacidades creadoras e achegándolles as habilidades sociais.

No xogo as crianzas exprésanse e realizan os seus desexos; sérvelles de axuda ao equilibrio emocional xa que descargan desexos positivos e negativos; desenvolve a imaxinación facilitando a maduración de ideas; exercítanse para a vida adulta (xa que soen imitar aos maiores); socializan e empezan a traballar as habilidades sociais; satisfanse as necesidades básicas do exercicio físico; aprenden sobre as súas propias capacidades; sobre os posíbeis usos e calidades dos obxectos; liberan tensións e canalizan conflitos; aprenden a convivir, compartir actividades e intereses...

O xogo implica unha comunicación que inclúe unha relación cultural recíproca: expresámonos e estamos condicionados polo medio. Entre outras cousas, os xogos son a base para un arraigo profundo na propia comunidade. O xogo é un elemento fundamental de transmisión de cultura.

No noso caso, centrarémonos no papel do xogo como anticipador do rol, entendendo isto como a práctica de aqueles roles que as crianzas deberán desenvolver no futuro. Noutras palabras, as crianzas descubren, tamén a través do xogo, como é o seu medio familiar e social, cal é o papel que eles teñen e os elementos que dos que forman parte.

Non é de estrañar por tanto, que o xogo sirva como adestramento para a adquisición de habilidades sociais e motoras que lles serán posteriormente necesarias para a vida social. As nenas e os nenos xogan a reproducir roles que son habituais na sociedade adulta, como poden ser a reprodución de tarefas domésticas, situacións profesionais... Representan, por medio do xogo simbólico (o cal é a pretensión de situacións ou personaxes como se estivesen presentes), todo o que viviron ou queren vivir, permitíndolles desta forma externalizar as súas emocións.

É dicir, o xogo simbólico está estreitamente vinculado á cultura na que ten lugar, xa que esta exerce unha clara influencia cara a ela.

## 2.1 A lingua no proceso de socialización das crianzas

Como no xogo, a lingua oral aprendida nos primeiros anos de vida ten un papel clave na socialización das crianzas. A crianza desde un primeiro momento ten desexos de comunicarse co mundo que o rodea e esforzase en reproducir os sons que oe, sendo estes desexos maiores ou menores de acordo co grao de motivación e gratificación. Con isto queremos facer referencia á necesidade da crianza da estimulación para iniciarse na aprendizaxe da lingua, aprende a falar se está rodeado de persoas que lle falan.

A lingua apréndese por medio das persoas adultas, a través de múltiples actividades e situacións, entre as que atopamos o xogo entre elas. As persoas adultas interactúan e falan coas crianzas e fano nunha determinada lingua. Coa axuda dos xogos con ritmo, sons, imaxes e símbolos a crianza intenta reproducilos aprendendo deste xeito a falar.

Posteriormente, este proceso séguese na escola, tamén a través do xogo. Porén, non todos os xogos teñen a mesma importancia na transmisión da lingua e da memoria cultural. Podemos destacar os seguintes:

- Aprendizaxe de cancións (ligadas a xogos de psicomotricidade), coplas, etc.
- Os xogos de observación, exploración e descubrimento do medio que axudan a expresión de emocións e sentimentos.
- A narración de contos.

## 2.2. A importancia dos xogos e xoguetes en galego

O xogo e xoguete é aquel obxecto feito expresamente para xogar. O xogo ten unha gran importancia no momento da transmisión da cultura do medio no que a crianza crece. Podemos afirmar que o xogo é clave para que as crianzas creen as súas categorías e estruturas mentais que os vinculan ao seu medio e á transmisión de roles. En poucas palabras, o xogo permite á crianza situarse no seu medio, enténdelo, adaptarse e desenvolverse. Así mesmo, non debemos esquecer do papel fundamental que a lingua ten no proceso de socialización dos nenos e das nenas, pois a lingua permite á crianza comunicarse coas persoas do seu medio, que á súa vez transmiten á crianza a súa lingua, cultura e visión do mundo.

É necesario establecer un vínculo entre xogo e lingua, xa que ambos son fundamentais no proceso de socialización das crianzas. Así mesmo, a relación entre a lingua e os xoguetes debería ser bastante directa, é dicir, se a lingua que se lles fala aos nenos e nenas é en galego, sería lóxico e reforzador do proceso de socialización, que a lingua do xogo, e por tanto, os xogos e xoguetes, fose en galego. Se mediante o xogo, os nenos e nenas crean as estruturas que os vinculan ao mundo, anticipan os roles e situacións que vivirán posteriormente, e se relacionan e desenvolvan no seu medio. Facelo na súa lingua materna proporcionará un marco moito máis coherente e unificado.

Para as crianzas que a súa lingua materna non é o galego a inclusión de xogos e xoguetes en galego representa tamén unha oportunidade: pois poder contar cun elemento como o xogo en galego na súa socialización garantíalles por un lado, a comprensión do medio onde viven, da súa maneira de funcionar e a bagaxe cultural; por outro lado, permítelles incorporar como propia a súa lingua do país e, desta maneira, asegurar a súa competencia nas dúas linguas.

### 3 O MERCHANDISING OU LICENZAS DE PRODUTOS

En primeiro lugar, debemos dicir que a maioría de clasificación dos xogos e xoguetes non incorporan as licenzas como categoría, pois en realidade, poden ser de moitos tipos diferentes: educativos, creativos, etc. É por este motivo polo que non aparecen como tales, senón que incorporan a categoría que lles corresponde segundo a función que cumpren. No noso informe, decidimos dedicarlle a estes xoguetes un apartado especial, pois consideramos que teñen un forte impacto na situación de ausencia do galego.

Antes de nada, explicar que o *merchandising* consiste na obtención de dereitos para a explotación comercial de dereitos de marcas e produtos de terceiros, o que dá ao produto ao que se asocia un valor engadido. Como exemplo destes podemos mencionar: *Frozen*, *O poderoso xefe*, *Minions* como filmes animados de grande éxito; *Peppa Pig*, *Patrulla Canina*, *Masha e o oso*, *Super Wings*, *Doutora Xoguetes*, *Pocoyo*, como series de éxito; etc.

Pola contra, as licenzas son adquiridas polos fabricantes de xoguetes para poder desenvolver produtos, que teñen as seguintes características:

- Temporalidade: a súa duración é determinada, tras a cal se abona ou se renova.
- Exclusividade: só se da licenza para un produto determinado.
- Ámbito: as licenzas pódense conseguir por países, continentes ou a escala mundial.

Unha vez definido os anteriores conceptos, podemos explicar que o gran volume de vendas relacionado con estes produtos revela que as crianzas queren os xoguetes relacionados coas películas e series que ven. Debido a isto, podemos intuír o impacto que ten a exclusión do galego, especialmente tendo en conta a alta porcentaxe do volume de vendas que supoñen.

En canto aos xoguetes vinculados a filmes de cine, a inexistencia de filmes emitidos en galego explica a falta de licenza de xoguetes relacionados coa nosa lingua. Isto é outra consecuencia máis de falta de compromiso na normalización lingüística por parte da Xunta de Galiza. A situación é aínda máis grave cando series e filmes infantís con versión en galego por emitírense na TVG á hora de comercializarse en DVD non ofrecen versión en galego.

En relación ás series televisivas ou aos debuxos animados, malia a existencia dun programa como o *Xabarán Club* emitido na TVG que hai anos contou con debuxos de éxito integramente traducidos ao galego e cunha alta porcentaxe de audiencia nas crianzas, na actualidade ofrece unha programación sen series de éxito coa responsabilidade que isto supón para a desgaleguización dos nenos e das nenas.

Porén, as series de marcas moi populares emítense en grandes canles de ámbito estatal e sen ningún tipo de sensibilidade lingüística que unicamente as emiten en castelán. Por mor disto, os xoguetes fábrícanse posteriormente na lingua da emisión.

O maior problema derivado disto, é que son cada vez máis crianzas as que se decantan por ver as series de moda nestas canles de ámbito estatal que teñen unha maior variedade de programas e abandonan o *Xabarán Club* que só retransmiten un determinado número de series de forma cíclica, é dicir, emiten sempre as mesmas series sen variación.

## 4 A FABRICACIÓN DE XOGOS E XOGUETES EN GALEGO

### 4.1 Os xogos e xoguete que inclúen o galego

Os datos foron extraídos da base de datos da Mesa pola Normalización Lingüística recollidos especialmente para este informe.

A pesar da precisión dos datos, non se pode descartar que algún xogo ou xoguete quedara excluído por descoñecemento, como tampouco podemos asegurar que algún dos xoguetes considerados non se deixase de fabricarse.

Actualmente, hai un total de 148 xogos e xoguetes que inclúen o galego no seu contido o que ven a representar dos 24706 datos analizados un 0'6% do total. Destes, unicamente o 0'38% están só en galego.

Destes 148 a maior parte dos xogos e xoguetes en galego, o 68'5%, é dicir, 101 xogos, son outros diferentes aos xogos de mesa, educativos ou de construción, maiormente, bonecas e peluches, xogos tradicionais. É moi representativo que este tipo de xogos representen unha porcentaxe tan significativa da oferta en galego. Isto é un elemento negativo, pois a tendencia do mundo dos xogos e xoguetes, como o de tantos outros, é cada vez máis a dixitalización. É por isto, que dispor de xogos en galego deste tipo é clave para a presenza da lingua.

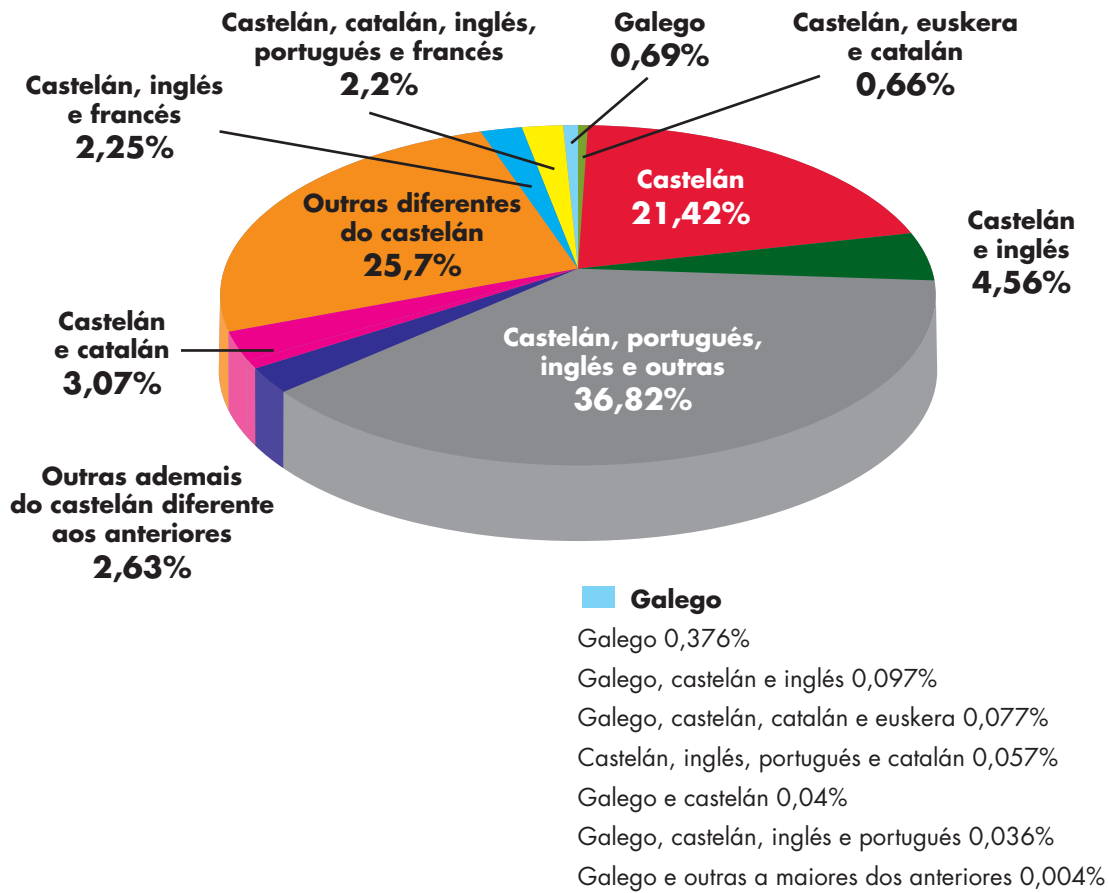
En segundo lugar, atopámonos cos xogos de mesa cun 17.5%, é dicir, 26 xogos. Aínda que esta cifra é menor que a anterior, é en realidade unha cifra bastante elevada, e que, en realidade introduce un elemento que até agora non tiveramos en conta: os xogos para adultos. A maioría de xogos para adultos atópanse nesta categoría, e é importante que haxa oferta en galego.

En canto aos xogos educativos, atopámonos unicamente con 20, o que representa o 14% dos xoguetes. Isto é un punto moi negativo, pois como vimos con anterioridade, resulta importante á hora da socialización dos nenos e das nenas.

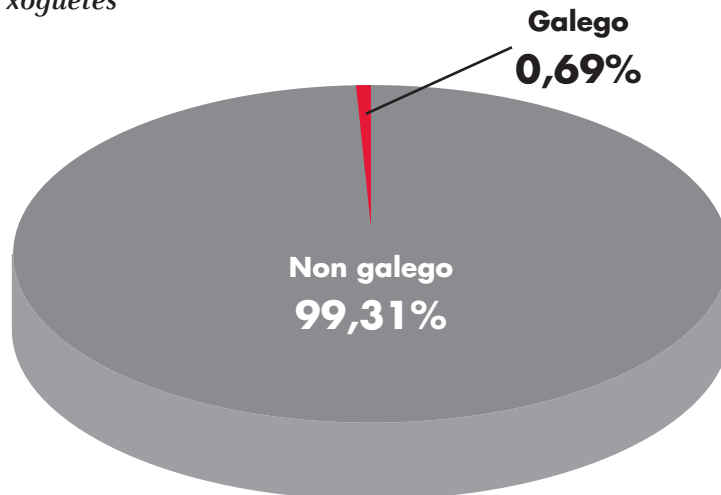
Destacan as empresas Brazolinda, Miudiño, Punto e coma e Galileo nenos.



### A lingua nos xoguetes



### O galego nos xoguetes



Na distribución dos xoguetes nas diversas linguas a gran maioría están en castelán, portugués, inglés e outros diferentes (de diversos países como Holanda, Alemaña, Rusia...); seguido doutros diferentes do castelán sen incluír a este e por unicamente o castelán. Non é até o noveno posto onde atopamos o galego como opción para os xogos e xoguetes en Galiza.

## 5 CONCLUSIÓNS

A presenza do galego nos xogos e xoguetes é practicamente inexistente, tanto no referente ao contido onde non hai ningún como á etiquetaxe e ás instrucións.

Os motivos fómoslos apuntando ao longo do estudo e son diversos pero están sen dúbida estreitamente relacionados. Hai quen xustifica a nula oferta en galego con que non teñen suficiente demanda, pero se miramos a cantidade, presenza e dispoñibilidade destes produtos, é moi baixo, hai poucas opcións, na gran maioría bonecas; poucas tendas, maiormente véndense en web; e ademais están invisibilizadas, son páxinas online pouco coñecidas e difíciles de atopar se non se coñecen de antemán. Debido a isto preguntámonos, é realmente un problema de demanda?

Máis que un problema de demanda é unha cuestión de falta de igualdade de condicións, se houbera en galego os mesmos que hai en castelán, que elixirían os consumidores e consumidoras? O problema radica en que, en desigualdade de condicións (é dicir, practicamente sempre), non se piden activamente.

Non obstante, é tamén unha cuestión de sensibilidade lingüística. Os fabricantes e comerciantes con pouca sensibilidade lingüística non inclúen o galego porque non facelo non lles fai perder venda e isto comporta que se os consumidores e consumidora non poden elixir, seguirán comprando en castelán.

Isto é fundamentalmente unha cuestión social, temos tan interiorizado que os xogos e xoguetes, como tantos outros aspectos da vida, son en castelán, que forman parte da nosa normalidade. Porén, se o comparamos con outras realidades lingüísticas similares móstrámosnos que a situación mellora de existiren medidas que garantan a presenza da lingua galega en igualdade coa castelá.

Agora ben, cómpre un goberno comprometido coa lingua, tanto nos xogos e xoguetes como en todos os demais aspectos da vida. Un goberno que apoie os fabricantes de xogos e xoguetes en galego, que poña medios para visibilizar as empresas que apostan pola nosa lingua e que conceda axudas para que as empresas usen o galego. Mais mentres isto non ocorre a sociedade é a que fai posíbel os avances para a lingua galega e facela realmente unha lingua normalizada no uso.

Reivindicamos o dereito a xogar en galego.



**A MESA** POLA  
NORMALIZACIÓN  
LINGÜÍSTICA