

EL ENTORNO DIGITAL DEL EUSKERA

Recomendaciones
2021-2024



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

ISBN: 978-84-457-3592-3



9 788445 735923

EL ENTORNO DIGITAL DEL EUSKERA:

RECOMENDACIONES 2021-2024



CONSEJO ASESOR DEL EUSKERA
COMISIÓN ESPECIAL PARA FOMENTAR
EL EUSKERA EN EL ENTORNO DIGITAL

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2021

Un registro bibliográfico de esta obra puede consultarse en el catálogo de la Biblioteca General del Gobierno Vasco:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin_q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001>.

Edición: 1º, abril de 2021

Tirada: 1.010 ejemplares

Internet: www.euskadi.eus

Editado por: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
Donostia-San Sebastian, 1 – 01010 Vitoria-Gasteiz

Traducción: Jaione Arregi Urizar

Cubierta y maquetación: Concetta Probanza

Imprenta: C.G. Ganboa, S.L.

ISBN: 978-84-457-3592-3

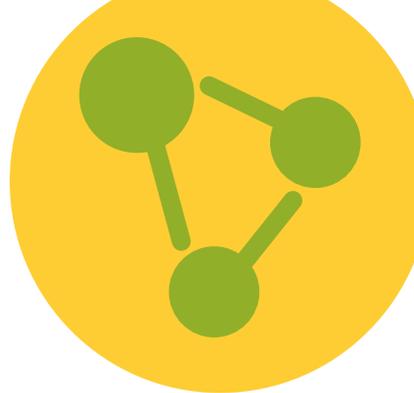
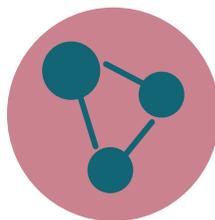
Depósito Legal: G 205-2021



Este trabajo se encuentra bajo una licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional. La fuente se mencionará de la siguiente manera: Departamento de Cultura y Política Lingüística (Gobierno Vasco)

ÍNDICE

COMISIÓN ESPECIAL DEL CONSEJO ASESOR DEL EUSKERA PARA FOMENTAR EL EUSKERA EN EL ENTORNO DIGITAL	7
PRÓLOGO	9
INTRODUCCIÓN	13
ESTRUCTURA	18
LÍNEAS ESTRATÉGICAS	21
 FOMENTAR CONTENIDOS DIGITALES EN EUSKERA	
1. Fomentar el sector audiovisual de ocio, especialmente dirigido a jóvenes	23
2. Fomentar los contenidos digitales para el ámbito académico, incluidos los audiovisuales, y especialmente para los y las jóvenes	35
3. Fomentar el uso del euskera en los medios de comunicación digitales	46
 FOMENTAR HERRAMIENTAS, APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA	
4. Fomentar el desarrollo de tecnologías del lenguaje	53
5. Promoción de aplicaciones móviles en euskera	66
6. Garantizar la presencia del euskera en las plataformas de uso generalizado	72
 DAR VISIBILIDAD AL EUSKERA Y A LOS RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA, PARA FOMENTAR SU USO	
7. Posibilitar que las TIC interactúen en euskera	77
8. Garantizar la difusión de las herramientas y recursos digitales en euskera	88
 GARANTIZAR LA VIGILANCIA TECNOLÓGICA	
9. Impulsar una estructura de vigilancia tecnológica del euskera	97
10. Obtener datos sobre el consumo del euskera y fomentar el ámbito de la investigación para llevar a cabo políticas efectivas	101
BIBLIOGRAFÍA	105



COMISIÓN ESPECIAL DEL CONSEJO ASESOR DEL EUSKERA PARA FOMENTAR EL EUSKERA EN EL ENTORNO DIGITAL

Este es un documento elaborado por la Comisión Especial del Consejo Asesor del Euskera para Fomentar el Euskera en el Entorno Digital en 2020.

Composición de dicha comisión durante el periodo 2016-2020:

- Presidenta: Miren Dobaran Urrutia,
viceconsejera de Política Lingüística
- Maite Goñi Eizmendi,
directora de la Comisión Especial para Fomentar
el Euskera en el Entorno Digital
- Josune Zabala Alberdi,
secretaria de la Comisión

Personas expertas:

- Iurdana Acasuso Atutxa
- Iban Arantzabal Arrieta
- Xabier Arrieta Goiri
- Joseba Arruti Lafuente
- Lourdes Auzmendi Aierbe
- Luistxo Fernandez Ostolaza
- Gorka Julio Hurtado
- Igor Leturia Azkarate
- Aitor Lopez de Aberasturi Ortiz de Pinedo
- Montse Maritxalar Anglada
- Eneko Oregi Goñi
- Xabier Paya Ruiz
- Eli Pombo Aramendi
- Miriam Urkia Gonzalez
- Aitor Urzelai Inza
- Josu Waliño Pizarro



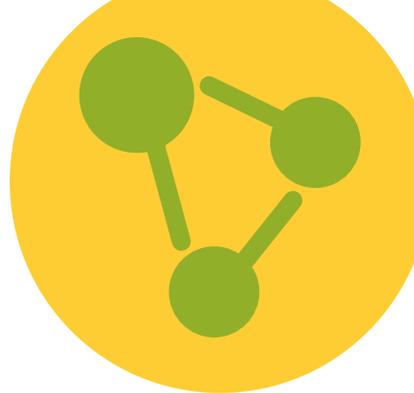
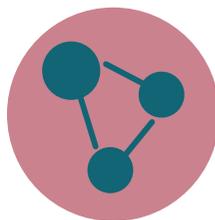
Secretaría técnica:

- Ane Crespo Calvo
- Jone Aboitiz Legarra

Para la elaboración del presente documento, no obstante, la Comisión Especial ha contado con la colaboración de personas expertas de diversas instituciones y entidades, entre otras: Euskal Wikilarien Elkartea, Librezale, Hitz Zentroa de la EHU/UPV, Asociación Game Erauntsia, Observatorio Vasco de Medios de Comunicación, Fundación PuntuEus, 2deo Laboratorio de audiovisuales, SPRI y la Viceconsejería de Cultura del Gobierno Vasco.

MUCHAS GRACIAS a todos y a todas

PRÓLOGO



En el Programa de Gobierno 2020-2024 nos hemos comprometido a incrementar el conocimiento del euskera y sobre todo a incidir en su uso en los ámbitos socioculturales, económicos, digitales y del sector público, proponiendo, entre otros, la aprobación y desarrollo del Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje y el fomento de la presencia del euskera, la generación de contenidos en esta lengua y su uso en el entorno digital.

Para cumplir este compromiso contaremos con múltiples herramientas, pero no cabe duda de que el documento que aquí presentamos se constituirá como el instrumento más eficaz y valioso para que el euskera consiga el desarrollo y el espacio necesarios en el entorno digital.

En estos tiempos llenos de incertidumbre, las herramientas digitales han demostrado que pueden ser grandes aliadas en la vida cotidiana: en la educación, el trabajo, el ocio, la cultura... se ha impuesto el entorno digital y esa tendencia está arraigando en nuestra sociedad. Nuestra juventud es nativa digital, el entorno digital es su punto de encuentro natural. Y por ello nuestra prioridad será adoptar medidas para garantizar y fomentar la presencia del euskera en el entorno digital. Porque también en el entorno digital hemos de generar oportunidades para utilizar el euskera y garantizar los derechos lingüísticos de los y las vascohablantes.

Los nuevos retos tienen que adaptarse a los nuevos tiempos, y en este ámbito tampoco partimos de cero; de hecho, hace tiempo que decidimos incentivar el euskera en el entorno digital. Muchas han sido las personas y entidades que nos han acompañado hasta ahora, y esperamos seguir construyendo juntos el camino.



Quisiera dar la enhorabuena a las personas que han participado en la elaboración de este documento, miembros de la Comisión Especial para Fomentar el Euskera en el Entorno Digital, y en especial a Maite Goñi, su directora. Además de felicitarles quisiera agradecer su encomiable labor a los miembros de la Comisión y a todas las personas expertas y representantes de instituciones ajenas a la Comisión que han aportado sus consejos y opiniones.

Este documento constituye un excelente instrumento de trabajo para el Gobierno Vasco y será la hoja de ruta para los próximos cuatro años. Nos gustaría también que sirviese de guía para los demás poderes públicos y para las diversas asociaciones y empresas del sector que trabaja en el desarrollo del entorno digital. Nos abre nuevas posibilidades de colaboración; una oportunidad más para que tanto la Administración como la sociedad en su conjunto sigan fomentando el euskera, unidas por ese mismo objetivo y en el ámbito de sus competencias.

En nuestras manos está aprovechar al máximo esta oportunidad. No la dejemos escapar.

Bingen Zupiria Gorostidi
Consejero de Cultura y Política Lingüística



INTRODUCCIÓN

Hace ya varios años que el Consejo Asesor del Euskera (EAB) tiene como objeto de estudio el entorno digital. De hecho, la comisión encargada de dicha tarea cuenta con una larga trayectoria a lo largo de varias legislaturas, con distintos nombres: Comisión para las TIC, Comisión para Fomentar el Euskera en el Entorno Digital y el nombre actual, Comisión para el Entorno Digital.

Si echamos la vista atrás, cabe decir que el fruto más importante del trabajo realizado por la Comisión ha sido la publicación del documento titulado: *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos*, de 2016. El documento incluye 12 recomendaciones para fomentar el euskera en el entorno digital dirigidas a los poderes públicos.

Dado que se trataba de un documento de la Comisión, fue la propia Comisión la que se comprometió a realizar su seguimiento. Así, a partir de 2018 se organizaron varias reuniones para determinar el grado de cumplimiento de las recomendaciones y conocer la situación en cada momento. Se solicitó asimismo un diagnóstico.

El objetivo del proceso de seguimiento ha sido en todo momento diseñar una nueva hoja de ruta para los próximos años. Es decir, a través de las reuniones de seguimiento y del diagnóstico realizado se trataba no sólo de ofrecer una fotografía de la situación sino también de mostrar el camino hacia el futuro: definir las necesidades de mejora y los retos de futuro.

De este seguimiento se extrajeron una serie de conclusiones a tener en cuenta, pero quizá la más reseñable fue la necesidad de



renovar el documento de las 12 recomendaciones, a más tardar en 2020, como fecha de vencimiento. Para ello, la Comisión apuntó la necesidad de elaborar en primer lugar una serie de informes sectoriales que incluyeran información y propuestas de acción concretas sobre áreas específicas. Se solicitaron informes sobre Educación, Audiovisuales, Vigilancia Tecnológica y Difusión.

En el momento en que se recibieron los informes sectoriales disponíamos ya de gran cantidad de material para comenzar con los trabajos de preparación de una posible hoja de ruta para los próximos años:

- ▶ Inputs de las reuniones de la Comisión (el ámbito de los videojuegos, por parte de la asociación Game Erauntsia; Wikipedia; Informe Técnico sobre el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje; Biblioteca Digital Vasca; EITB; 2deo; Sistema de Indicadores del Euskera...) y contribuciones varias.
- ▶ Diagnóstico del documento de las 12 recomendaciones.
- ▶ Informes sectoriales.
- ▶ Jornada del 11 de diciembre de 2020, que nos brindó la oportunidad de conocer diversas experiencias europeas sobre estrategias lingüísticas.

Y por si fuera poco (léase con ironía) solicitamos asesoramiento y varios informes con el fin de definir mejor acciones concretas o áreas completas y para aclarar funciones: ámbito de los medios de comunicación digitales e iniciativa Common Voice, entre otras.

Así, en este 2020 que no ha dejado títere con cabeza, hemos trabajado sobre la base de todo lo anterior: para empezar, hemos recopilado todo ese material y hemos querido dotar de estructura a la nueva hoja de ruta, realizar una clasificación.

En primer lugar, para que el euskera prospere y goce de vitalidad en el entorno digital, definiremos cuatro líneas estratégicas de tra-



bajo. No son nuevas, de hecho, figuraban también en el informe de base empleado para elaborar el documento de las 12 recomendaciones, y son las siguientes:

- ▶ Fomentar contenidos digitales en euskera.
- ▶ Fomentar herramientas, aplicaciones y recursos digitales en euskera.
- ▶ Dar visibilidad al euskera y a los recursos digitales en euskera, para aumentar su uso.
- ▶ Garantizar la vigilancia tecnológica.

Para cada línea estratégica hemos concretado varias recomendaciones. No obstante, no nos hemos limitado a las mismas, y hemos incluido también acciones viables que puedan contribuir al desarrollo y avance de cada una de las recomendaciones. En total, se han recopilado 24 propuestas de acción, acompañadas de ideas o propuestas complementarias.

Si bien todas estas propuestas de acción están dirigidas al Gobierno Vasco, puesto que es función de la Comisión Especial del Consejo Asesor del Euskera orientar, en los ámbitos de su competencia, al Gobierno Vasco, no podemos olvidar que el entorno digital carece de límites físicos. De este modo, es nuestra intención poner a disposición de todas las instituciones públicas y privadas del País Vasco estas recomendaciones para que actúen en el marco de sus competencias y facultades. Somos todos y todas aliadas en esta tarea.

En lo relativo a las acciones, consideramos que las propuestas contenidas en este documento han de asumirse y entenderse con flexibilidad. Dado que hablamos de un campo que cambia a una velocidad vertiginosa, puede ser necesario modificar alguna de las acciones a fin de cumplir las recomendaciones.



Tratándose pues de un ámbito donde los cambios se dan a gran velocidad, queremos traer a colación dos temas que están íntimamente relacionados y que son estratégicos y transversales: la soberanía tecnológica y el software y las licencias libres.

- Soberanía tecnológica: en los últimos años el tema de la soberanía tecnológica se ha puesto sobre la mesa en varias ocasiones. En este sentido, las tecnologías e infraestructuras de información y comunicación, las tecnologías que se utilizan para recabar y almacenar datos, deberían ajustarse a las leyes, necesidades e intereses de los países en los que se encuentran las personas usuarias. Los datos y la información de las personas usuarias no deberían quedar en manos de agentes que escapan a su control. Hemos de decir que este tema trasciende el fomento del euskera en el ámbito digital. No cabe duda, sin embargo, de que también afecta al uso del euskera en el ámbito tecnológico, porque las tecnologías soberanas, a diferencia de las grandes empresas tecnológicas, garantizan la posibilidad de estar en euskera. Por tanto, sería interesante abrir un debate en torno a esta estrategia para analizar si el Gobierno Vasco debe fomentar tecnologías soberanas en euskera, junto con las vías de promoción correspondientes.
- Software y licencias libres: aunque no se hayan recogido como recomendación concreta, en las iniciativas que se promueven conviene tener en cuenta la posible contribución del software y las licencias libres a la normalización del euskera, puesto que permiten que ese software o esos contenidos estén en euskera. Así, es importante destacar que, al fomentar el software y las licencias libres estamos allanando el camino a los contenidos, recursos, aplicaciones y herramientas en euskera.

Por último, queremos fijar también un final para esta hoja de ruta. Es nuestra intención que al cabo de 4 años, al final de esta legislatura, las 24 acciones propuestas estén encarriladas o finalizadas. El



entorno digital es vivo, fuerte, transformador, interesante... y entre otros adjetivos es también cambiante, lo que nos obliga a prestar atención constante para detectar nuevos retos.

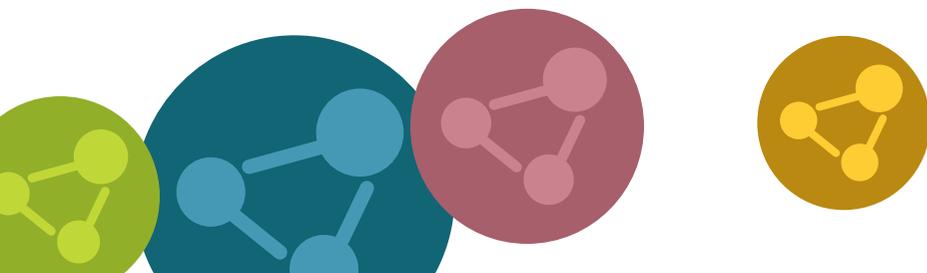
Desde aquí queremos poner a disposición no solo del Gobierno Vasco, sino también de todos y todas las que queráis recorrer este camino, las bases necesarias para ello.



LÍNEAS ESTRATÉGICAS	RECOMENDACIONES	
FOMENTAR CONTENIDOS DIGITALES EN EUSKERA 	1	Fomentar el sector audiovisual de ocio, especialmente dirigido a jóvenes.
	2	Fomentar los contenidos digitales para el ámbito académico, incluidos los audiovisuales, y especialmente para los y las jóvenes.
	3	Fomentar el uso del euskera en los medios de comunicación digitales.
FOMENTAR HERRAMIENTAS, APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA 	4	Fomentar el desarrollo de tecnologías del lenguaje del euskera.
	5	Promoción de aplicaciones móviles en euskera.
	6	Garantizar la presencia del euskera en las plataformas de uso generalizado.
DAR VISIBILIDAD AL EUSKERA Y A LOS RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA, PARA AUMENTAR SU USO 	7	Posibilitar que las TIC interactúen en euskera.
	8	Garantizar la difusión de herramientas y recursos digitales en euskera.
GARANTIZAR LA VIGILANCIA TECNOLÓGICA 	9	Impulsar una estructura de vigilancia tecnológica del euskera.
	10	Obtener datos sobre el consumo del euskera y fomentar el ámbito de la investigación para llevar a cabo políticas efectivas.



ACCIONES	
1.1	Fomentar la creación de contenidos audiovisuales creados específicamente para el entorno digital, tanto web como móvil, especialmente dirigidos a jóvenes y adolescentes.
1.2	Fomentar el euskera y su uso en el ámbito de los videojuegos.
1.3	Fomentar que los y las jóvenes se conviertan en creadores de contenido audiovisual digital.
2.1	Fomentar el desarrollo de Wikipedia y Txikipedia en euskera.
2.2	Analizar las posibilidades de crear la "Hezkuntzapedia" (Educapedia).
2.3	Analizar las posibilidades de utilizar los contenidos de los medios de comunicación en euskera en la educación y en la euskaldunización de personas adultas.
3.1	Fomentar la colaboración con los distintos agentes en el ámbito de los medios digitales.
3.2	Establecer criterios para que los medios de comunicación digitales bilingües o castellanohablantes ofrezcan contenidos, o más contenidos, en euskera.
4.1	Definir y redactar el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje.
4.2	Impulsar el proyecto Common Voice.
4.3	Debatir y analizar propuestas sobre subtitulación.
4.4	Desarrollar herramientas de apoyo para la enseñanza del euskera y, en general, para educación.
5.1	Definir una estrategia para potenciar las aplicaciones móviles en euskera.
6.1	Garantizar un contacto permanente a nivel institucional con las grandes empresas tecnológicas de Internet.
7.1	Configurar en euskera los dispositivos de la administración pública.
7.2	Configurar en euskera los dispositivos de la comunidad educativa.
7.3	Promover la configuración en euskera de los navegadores y TIC de los dispositivos de empresas y entidades privadas.
7.4	Promover la configuración en euskera de los móviles personales.
8.1	Analizar la necesidad de crear un repositorio que integre las herramientas y recursos digitales en euskera y, en su caso, poner en marcha el mismo.
8.2	Realizar campañas para dar a conocer los recursos en euskera.
8.3	Visibilizar las producciones audiovisuales y vídeojuegos en euskera.
9.1	Garantizar una estructura de vigilancia tecnológica del euskera en el entorno digital, apoyada por una red de inteligencia.
10.1	Organizar un sistema de medición de datos sobre el euskera en el entorno digital: trabajar en la identificación y sistematización de indicadores.
10.2	Promover investigaciones para dar respuesta a necesidades puntuales.



LÍNEAS ESTRATÉGICAS

Las recomendaciones y acciones concretas del presente documento parten de cuatro líneas estratégicas para fomentar la presencia del euskera en el entorno digital. Estas líneas no son nuevas, ya que figuraban en el documento base que en 2015 se puso a disposición de la Comisión de TIC del Consejo Asesor del Euskera. Fruto de ese documento fue la publicación *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* (2016). En esta ocasión también se ha mantenido la estructura del documento base. Una vez reformulados y actualizados los apartados principales, se han identificado las recomendaciones y se han propuesto acciones concretas para llevarlas a cabo.

Estas son las cuatro líneas estratégicas que se deben tener en cuenta para fomentar la presencia del euskera en el entorno digital:

1

FOMENTAR CONTENIDOS DIGITALES EN EUSKERA

2

FOMENTAR HERRAMIENTAS, APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA

3

DAR VISIBILIDAD AL EUSKERA Y A LOS RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA, PARA AUMENTAR SU USO

4

GARANTIZAR LA VIGILANCIA TECNOLÓGICA

Línea estratégica:

FOMENTAR CONTENIDOS DIGITALES EN EUSKERA

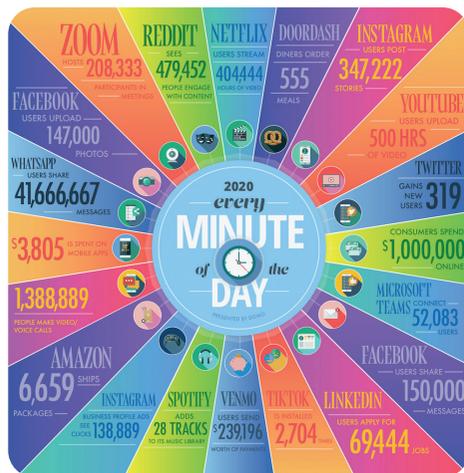
FOMENTAR EL SECTOR AUDIOVISUAL DE OCIO,
ESPECIALMENTE DIRIGIDO A JÓVENES

1
RECOMENDACIÓN



¿POR QUÉ?

En cuanto a los contenidos en euskera, en los últimos años los audiovisuales han cobrado especial relevancia (sin obviar el resto de contenidos), y parece que será también la tendencia en el futuro. El aumento de los contenidos audiovisuales e interactivos es constante, tal y como muestra la infografía:



Data never sleeps 2020, Domo¹.

Lo que ocurre en Internet en un minuto, 2020.

1. "Data Never Sleeps 8.0 Infographic | Domo." <https://www.domo.com/learn/data-never-sleeps-8>. Recuperado el 16 de octubre de 2020.



Por tanto, será necesario observar las vías de creación, consumo y promoción de dichos contenidos. Habrá que encontrar formas eficaces para que se ofrezcan y utilicen contenidos en euskera en los canales de consumo, plataformas etc., de uso generalizado. En ese sentido, será necesario fomentar los contenidos difundidos a través de Internet.

En este ámbito, además de promover políticas y orientar acciones que puedan ser adecuadas para el conjunto de la sociedad, se debe prestar especial atención a los y las jóvenes y adolescentes. Las personas de esas franjas de edad están habituadas al consumo de contenidos audiovisuales y su presencia en las redes sociales es constante.

En cualquier caso, conviene recordar una serie de datos sobre el uso del euskera por parte de los y las jóvenes. En el ámbito de la educación, en cuanto a la elección de idioma, en la actualidad en la CAE predomina el modelo D (enseñanza en euskera como lengua vehicular, con asignatura de Lengua Castellana y Literatura), y según la última Encuesta Sociolingüística² de 2016 la mayoría de las personas de la CAE optarían por el modelo D para sus hijos e hijas (69,3%) como lengua de escolarización. Esto debería darnos pie al optimismo, pero la realidad es que, fuera del ámbito escolar, y en general en el ámbito digital, prima el castellano.

En el informe *La juventud de Euskadi y las redes sociales*³, publicado por el Observatorio Vasco de la Juventud en 2019, queda de manifiesto esa tendencia; de hecho, el principal idioma de uso en las redes sociales es el castellano. Al menos es lo que señala el 81,5%

2. VI Encuesta Sociolingüística 2016

3. "Observatorio Vasco de la Juventud 'La juventud de Euskadi y las redes sociales' 2019-10-17, <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/noticia/2019/el-observatorio-vasco-de-la-juventud-presenta-el-estudio-la-juventud-de-euskadi-y-las-redes-sociales/>



de las personas de entre 15 y 29 años. En cuanto al uso del euskera, solo el 15% afirma utilizar principalmente el euskera. A medida que aumenta la edad, aumenta el uso, pero no es un incremento significativo. Esto es, el hecho de que en la educación formal el euskera sea la lengua principal no garantiza su uso entre los y las jóvenes, ni siquiera en su tiempo de ocio a medida que se incrementa la edad, tal y como muestran los datos publicados por el Observatorio de la Juventud. Hay varios factores que explican esta realidad (hábitos lingüísticos familiares, hábitos de consumo lingüístico de ocio, contextos sociolingüísticos concretos...).

Cabría decir que estos nativos y estas nativas vascohablantes no ven satisfechas en euskera sus necesidades de ocio, puesto que la oferta es escasa e invisible. Por lo tanto, es imprescindible estimular el consumo de los y las adolescentes, y para ello, hay que conseguir que los contenidos audiovisuales en euskera sean atractivos. El sector tiene que hacer un esfuerzo especial para colaborar y crear contenidos de calidad. Es evidente, por lo tanto, la importancia de fomentar contenidos audiovisuales de ocio.



¿CÓMO?

Se pueden llevar a cabo, entre otras, las siguientes acciones para fomentar el sector de los contenidos audiovisuales de ocio, especialmente dirigidos a jóvenes:

1.1	Fomentar la creación de contenidos audiovisuales creados específicamente para el entorno digital tanto web como móvil, especialmente dirigidos a jóvenes y adolescentes
1.2	Fomentar el euskera y su uso en el ámbito de los videojuegos
1.3	Fomentar que los y las jóvenes se conviertan en creadores de contenido audiovisual digital



1.1. Fomentar la creación de contenidos audiovisuales creados específicamente para el entorno digital, tanto web como móvil, especialmente dirigidos a jóvenes y adolescentes

Al tratarse de un ámbito muy amplio, sería conveniente tener en cuenta los modelos internacionales, y, en este sentido, una opción interesante sería producir una serie transmedia dirigida al público adolescente. El éxito de la serie *Go!azen*, por ejemplo, puede constituir un buen punto de partida para poner en marcha una iniciativa de estas características. A partir de los personajes de mayor éxito de la serie se podrían prever nuevos *spin-off*, en el marco de una estrategia transmedia integral, aprovechando las posibilidades de los *smartphone* o teléfonos inteligentes y utilizando distintas plataformas o redes para despertar el interés sobre la serie y estar en contacto con las y los seguidores.

Asimismo, y en el marco de esta iniciativa, sería también muy apropiado diseñar un videojuego centrado en la serie transmedia. Cubriría la carencia que existe en este ámbito y podría ser una herramienta perfecta para promover valores éticos —igualdad entre géneros, por ejemplo— entre el público adolescente.

1.2. Fomentar el euskera y su uso en el ámbito de los videojuegos

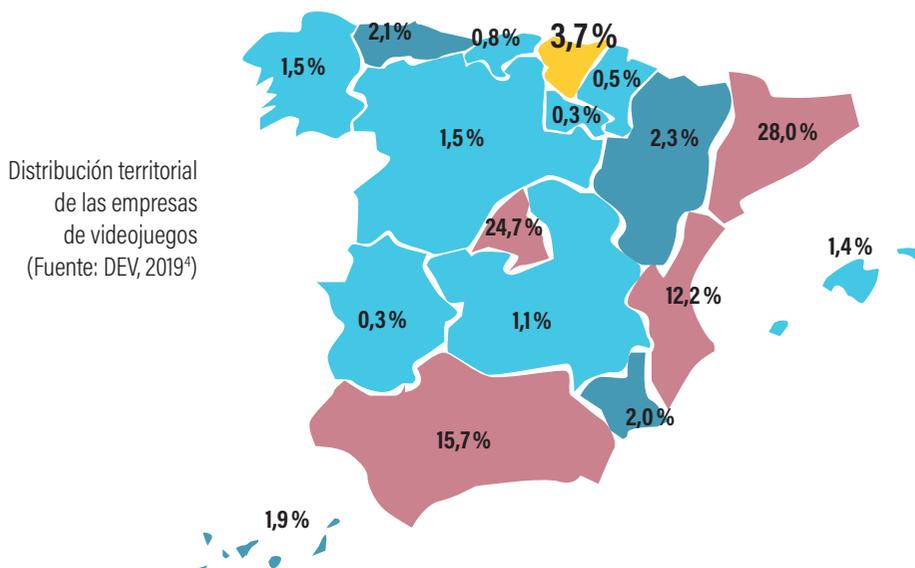
En el documento *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* afirmamos la importancia de aumentar la presencia del euskera en el mundo de los videojuegos. En ese sentido, dedicamos una recomendación al tema, la séptima, a la vez que proponíamos varias vías de promoción.



En esta ocasión queremos recordar una serie de afirmaciones recogidas en dicho documento, y que no han perdido vigencia:

- ▶ En los últimos años, el uso de los videojuegos ha crecido sin cesar, sobre todo entre la juventud. También son cada vez más las personas adultas que juegan a los videojuegos en distintos soportes.
- ▶ Sin embargo, existen muy pocos videojuegos en euskera, y los que se encuentran en euskera están dirigidos a niños y niñas. Difícilmente encontraremos alguna plataforma o algún juego en euskera dirigido a personas jóvenes y adultas. Es un aspecto sumamente importante para que el euskera tenga mayor presencia en este fenómeno de ocio tan relevante y al que tanto tiempo se dedica.

Por otro lado, si ponemos el foco en el sector de videojuegos de la CAE, según el informe *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019* (DEV, 2019) Euskadi es la 5ª comunidad autónoma del estado en la industria de los videojuegos, por detrás de Cataluña, Madrid, Andalucía y Valencia. Entre los años 2000 y 2017, por ejemplo, se crearon 277 videojuegos en los territorios vascos, 76 de ellos en euskera.



Si echamos la vista atrás, el interés por las empresas de desarrollo de Euskadi empezó hacia el año 2008, cuando se organizaron por primera vez los festivales "AZPlay" y "Fun&Serious Game Festival". Habida cuenta de que los videojuegos de entretenimiento tienen difícil salida, cada vez más empresas se están pasando a los videojuegos de simulación o a los denominados *serious games*. En el fondo, el problema radica en que si bien se crean videojuegos, el esfuerzo no se monetiza; por eso se observa un trasvase hacia otros formatos, ya sea a los denominados *serious games*, a los juegos para publicidad o al 3D. La estrategia Industria 4.0 del Gobierno Vasco apuesta por los videojuegos, pero no por los del ámbito del entretenimiento.

4. <https://www.dev.org.es/publicaciones/libro-blanco-dev-2019>



Al hilo de lo ya mencionado, hay que tener en cuenta que el consumo directo e indirecto de videojuegos es objeto de cambios constantes. Entre ellos, cabe destacar los siguientes:

- ▶ Los *smartphone* y las tabletas han facilitado el acceso a los videojuegos. En la actualidad no se requiere consola ni ordenador para jugar.
- ▶ Los e-deportes cada vez gozan de mayor aceptación. Al igual que en los deportes tradicionales, hay comentaristas profesionales para los campeonatos oficiales, pero esa oferta aún no existe en euskera.
- ▶ Las partidas de videojuegos, en directo o en diferido, se han convertido en productos audiovisuales relevantes. Se difunden a través de plataformas como Youtube, Facebook o Twitch y permiten la interacción entre las y los creadores (*youtuber* o *streamer*) y el público. No existen referentes vascohablantes.
- ▶ Durante el confinamiento producido por la COVID-19 los videojuegos adquirieron especial relevancia. Según los datos de la federación ISFE —Interactive Software Federation of Europe— el consumo de videojuegos aumentó durante el confinamiento, para bajar después. Por lo tanto, los videojuegos están relacionados con el ámbito doméstico, y se han convertido en un recurso de entretenimiento importante en tiempos de crisis.

Así las cosas, y con el fin de promover el euskera y su uso en el mundo de los videojuegos, se considera que pueden ser de ayuda, entre otras, las siguientes acciones concretas:

- ▶ Fomentar los juegos de software libre. Normalmente los juegos de mayor éxito del mercado no suelen ser libres. Los desarrolladores no tienen ni interés ni necesidad de traducir sus juegos al euskera, en muchos casos porque desconocen el idioma. Por otro lado, muchos no aceptan traducciones “ama-



teur". Por tanto, elaborar y localizar una lista de juegos de software libre (suelen ser sobre todo juegos *Indie*) podría ser una opción interesante.

- ▶ Realizar un seguimiento de los videojuegos que se producen para identificar aquellos que se pueden traducir. Habría que hacerles un seguimiento a los nuevos videojuegos. Para ello, sería necesario crear un grupo de trabajo encargado del seguimiento diario. En la plataforma Steam⁵ se publican cada mes entre 300 y 500 juegos (10 al día).
- ▶ Ofrecer formación para traducir y localizar videojuegos. No hay que olvidar que para traducir videojuegos se requiere una formación específica. Es preciso conocer el contexto y, a veces, algo de programación (HTML...). Se podría crear un grupo de trabajo y ofrecer formación. Esta acción podría llevarse a cabo, por ejemplo, en el laboratorio de audiovisuales 2deo⁶, utilizando sus instalaciones y con el objetivo de traducir un juego *indie* y de software libre al mes. Convendría asimismo crear un banco de memorias de traducción.
- ▶ Incidir en los productores de videojuegos vascos. La mayoría de los videojuegos están en inglés (las grandes empresas solo los traducen con subvenciones) y apenas hay nada en euskera. Por tanto, habría que analizar el mercado de la CAE, para encontrar a los productores que tienen el euskera como lengua de trabajo y promover su labor. En este sentido, se puede impulsar una incubadora o alguna beca para desarrollar juegos de software libre.
- ▶ Promover los *gamer* y *gameplay* en euskera. Se ha hecho un esfuerzo para crear *Youtubers* vascohablantes, pero continúan las mismas dudas de siempre: ¿esta carencia únicamente se suple mediante subvenciones? Según la asociación Game

5. <https://store.steampowered.com/>

6. <https://www.tabakalera.eus/es/laboratorio-audiovisual>



Erauntsia, es necesario un ecosistema completo. Además de subvencionar la creación de *youtubers*, se podría reforzar el ecosistema, a través de las siguientes iniciativas: jornadas de referencia solo en euskera (tanto para profesionales como para jugadores y jugadoras), concursos, etc.

- ▶ Contribuir a la difusión de videojuegos en euskera. En las primeras jornadas Jokoteknia se mencionó la necesidad de una distribuidora de videojuegos: los juegos (la mayoría de los EE.UU.) nos llegan a través de distribuidoras españolas, y la pregunta que surge es: ¿es necesaria una distribuidora que apueste por los juegos locales y en euskera? ¿En caso afirmativo, ha de crearse una nueva o sería mejor aprovechar una que esté funcionando bien en otros ámbitos? Se podrían utilizar la Durangoko Azoka o jornadas como Jokoteknia, puesto que son los mejores escaparates que tenemos en la actualidad. También se les podría hacer un hueco a los videojuegos en la televisión, así como apoyar iniciativas parecidas a 'Gamer gela' u organizar campeonatos presenciales, o sea, una especie de "Game Gune" pero en el ámbito de toda la CAE y en euskera.
- ▶ La formación en el sector de la creación de videojuegos tendría que estar también en euskera. Toda la oferta existente es en castellano o inglés, por lo que este aspecto no debe pasarse por alto.

A partir de 2019, el Gobierno Vasco ha colaborado con la asociación Game Erauntsia para fomentar el euskera en el ámbito de los videojuegos. Esta colaboración ha permitido a la asociación, entre otras cosas, estabilizar su estructura y la labor que realiza, así como definir mejor su programación anual. No cabe duda de que Game Erauntsia es en la actualidad la principal entidad de referencia para impulsar acciones destinadas a la promoción del euskera en el mundo de los videojuegos. Se considera necesario mantener dicha colaboración para dar continuidad a los temas que se han trabajado a lo largo de los últimos años.



1.3. Fomentar que los y las jóvenes se conviertan en creadores de contenido audiovisual digital

Enriquecer los contenidos audiovisuales de ocio para el público joven constituye un objetivo importante, y para ello, una opción sería que fuesen ellos y ellas los y las protagonistas, esto es, que sean ellos y ellas los que creen contenidos audiovisuales en euskera. Hoy en día cualquier adolescente dispone del hardware (*smartphones*) y el software indispensables para la creación audiovisual. Acceder al software, además, es sencillo y gratuito. Esto presenta múltiples ventajas para la creación de contenidos audiovisuales. No obstante, los y las adolescentes muestran poco interés por la creación, en especial por la creación de contenidos audiovisuales en euskera: más que creadores, los y las jóvenes son consumidores. Crean poco, menos aún en euskera.

Por tanto, habrá que dar con fórmulas que tengan éxito entre el público joven, pero no solo eso, también habrá que poner los medios necesarios para activar la creatividad de los y las jóvenes. Una propuesta concreta en este sentido podría ser llevar a cabo iniciativas para que creen contenidos audiovisuales en euskera —videos cortos, *memes*, retransmisiones en directo, jornadas de *youtuber* y *gamers*...— en colaboración con diversas entidades, teniendo siempre en cuenta que dichos contenidos están destinados a la juventud. En este sentido, hay que destacar la importancia que han adquirido las retransmisiones en directo.

A la hora de plantear estas iniciativas conviene tener en mente las conclusiones recogidas en el estudio *Consumo y creación audiovisual en euskera de los adolescentes gipuzkoanos*⁷, de la Diputación

7. Diputación Foral de Gipuzkoa, *Consumo y creación audiovisual en euskera de los adolescentes gipuzkoanos* 



Foral de Gipuzkoa, extraídas del análisis de varias iniciativas sobre la creación audiovisual de la juventud en Euskadi:

a. Sobre los temas que se deben trabajar:

- Es necesario conocer sus intereses. Una posibilidad sería ir a las escuelas y preguntarles.
- Hay que hacer sitio a la informalidad. Los y las jóvenes quieren divertirse, les gustan el buen ambiente y el humor. Así, conviene tratar temas informales, que les permitan expresarse a su manera, que les resulten interesantes o que pidan ellos mismos y ellas mismas.
- Hay que establecer límites. Si bien puede ser adecuado dejar vía libre a la creatividad, hay que poner límites, porque suelen ser necesarios para que los y las jóvenes puedan mantener una pauta.
- Deberían ser transversales desde el punto de vista del género.

b. Sobre los formatos que se deben trabajar:

- Es importante que la iniciativa sea dinámica e intensa.
- Hay que dar importancia a las producciones. Conviene garantizar su difusión y visibilidad.
- Resultan imprescindibles recompensas y buen ambiente. Es lo que atrae a la juventud.
- Se trata de llegar donde está la juventud, no a la inversa. Es importante crear espacios cómodos, para que los y las jóvenes puedan crear libremente, lejos del ámbito escolar y evitando todo formato educativo.
- Deberían entrar en sinergia con la participación habitual de la juventud en las redes sociales.



c. Sobre la organización:

- Resulta fundamental el concepto de comunidad. En general, nos gusta saber qué es lo que hacen las personas que nos rodean, ver caras conocidas y participar de un buen ambiente. A esto se le puede añadir la cuestión intergeneracional. Personas de otras franjas de edad pueden participar en las iniciativas destinadas a la juventud, por ejemplo profesionales del sector audiovisual, etc. Si se hace de manera informal, la participación de personas adultas suele ser bienvenida.
- Unido a lo anterior, los y las jóvenes buscan mediadores o referentes, y estos son importantes en su función de guías.
- Se debe dejar tiempo para que las iniciativas se consoliden. Sin embargo, es conveniente también estar al corriente de las tendencias más punteras en las actividades de ocio de la juventud, para poder ir adecuando las propuestas.
- Se necesitan constancia y trabajo de campo. Este tipo de dinámicas requiere tiempo. Una dinámica a largo plazo exige un trabajo profundo y la mayor difusión posible, necesita tiempo y compromiso para funcionar.
- Deberían estar ligadas a las actividades de ocio.



FOMENTAR LOS CONTENIDOS DIGITALES PARA EL ÁMBITO ACADÉMICO, INCLUIDOS LOS AUDIOVISUALES, Y ESPECIALMENTE PARA LOS Y LAS JÓVENES

2

RECOMENDACIÓN



¿POR QUÉ?

El ámbito de la educación quedó excluido del documento *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* y fue, junto con el sector de los medios de comunicación, una de las lagunas identificadas en su momento. Así, para elaborar esta hoja de ruta, se han elaborado múltiples informes a instancias de la Comisión Especial para Fomentar el uso del Euskera en el Entorno Digital, entre ellos uno centrado en la Educación. “¿Qué se puede hacer para fomentar el euskera en el entorno digital en relación con la Enseñanza Obligatoria?” ha sido la pregunta de partida. Varios agentes del ámbito de la educación se han reunido para tratar de dar una respuesta. En el informe en cuestión se tienen en cuenta varios aspectos y entre las conclusiones podemos citar las siguientes:

- ▶ Se observa falta de estrategia en la elaboración de materiales, y además del trabajo que puedan realizar de manera voluntaria el profesorado y otros, es necesario impulsar la elaboración de materiales por parte de profesionales: interdisciplinar, accesible, con una visión inclusiva y en licencia libre. Por otro lado, se debe prestar especial atención al ámbito de los audiovisuales, porque falta material en euskera para completar los contenidos curriculares (en ese sentido, habría que valorar la posibilidad de utilizar los contenidos de EITB en educación).
- ▶ Es necesario promover la cultura colaborativa: resulta imprescindible permitir y fomentar la reutilización de los contenidos



para la educación, ya que la tecnología brinda una oportunidad única para poner recursos didácticos al alcance de todos y todas y compartir la capacidad creativa tanto del profesorado como de las personas expertas. Para ello, a la hora de compartir información es imprescindible cumplir los estándares vigentes, para que los recursos generados puedan utilizarse también en otras plataformas. Por lo tanto, y con el fin de colmar las lagunas existentes, se deben ampliar los repositorios de recursos, poniendo a disposición de los y las usuarias los que ya existen y creando nuevas plataformas.

En resumen, se ha constatado la falta de una estrategia unificada en la elaboración de materiales. Es evidente que en el ámbito de la educación formal, si no queremos retrocesos, es una cuestión estratégica que los materiales y los recursos didácticos de todo tipo, por una parte, y las tecnologías que se utilicen, por otra, estén en euskera y se puedan utilizar en dicha lengua.

En este sentido, es sabido que los y las jóvenes se adentran cada vez más en el entorno digital para realizar sus actividades, ya sea en horario lectivo o en el de ocio: buscan información en Internet, utilizan las TIC para comunicarse, colaborar y crear contenidos; ven y producen música y vídeos; participan en redes sociales... El profesorado, por su parte, también está redoblando el esfuerzo en este campo para utilizar tecnologías y recursos digitales (para crear secuencias didácticas, poner los contenidos a disposición del alumnado, dar clase...).

Es cada vez más importante que todos estos recursos estén disponibles en euskera si queremos que prospere en el medio digital. Nuestros jóvenes están habituados a utilizar información y recursos atractivos (contenidos multimedia, simulaciones, actividades interactivas, infografías, etc.) y ese atractivo prima sobre la lengua. Por lo tanto, si no encuentran esos contenidos en euskera, recurren a otras lenguas en Internet (castellano, inglés...).



Así, aparte de la ausencia manifiesta de contenidos para el ocio, también se ha detectado una carencia en la elaboración de materiales básicos ligados al currículum en el ámbito de los recursos didácticos digitales en euskera, bien porque no se han desarrollado o bien porque aunque ya estén desarrollados, a veces no son accesibles en formatos abiertos estándar.

Por lo tanto, en el ámbito de la educación formal, concretamente en el área del currículum, es estratégico que los recursos didácticos atractivos y libres estén y se puedan utilizar en euskera para evitar que el alumnado recurra a otros idiomas y haya un retroceso en ese ámbito.



¿CÓMO?

Se pueden llevar a cabo, entre otras, las siguientes acciones para fomentar en el ámbito académico contenidos de todo tipo en euskera (incluidos audiovisuales y otros formatos digitales):

2.1	Fomentar el desarrollo de Wikipedia y Txikipedia en euskera
2.2	Analizar las posibilidades de crear la "Hezkuntzapedia" (Educapedia)
2.3	Analizar las posibilidades de utilizar los contenidos de los medios de comunicación en euskera en la educación y en la euskaldunización de personas adultas



2.1. Fomentar el desarrollo de Wikipedia y Txikipedia en euskera

El documento *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* incluyó entre sus recomendaciones de mayor prioridad el desarrollo de la Wikipedia en euskera, que ocupa el primer lugar. Desde entonces, y como explicaremos a continuación, se han producido avances significativos tanto en la cantidad de artículos como en la calidad de los contenidos y la innovación tecnológica. No obstante, dada la importancia de este proyecto, se considera imprescindible seguir fomentándolo.

Wikipedia es el sexto sitio web más visitado del mundo, y la Wikipedia en euskera es la web en euskera más visitada. Recibe alrededor de 80.000 visitas diarias, más de 100.000 en días lectivos. La consulta el conjunto de la ciudadanía, por lo tanto, cabe decir que se trata de un recurso de interés general. Hay que destacar su carácter estratégico en la educación y que, a su vez, constituye hoy en día una herramienta imprescindible para la normalización lingüística, ya que la vitalidad digital, una adecuada explicación de términos científicos o tratar temas culturales son fundamentales para el prestigio del euskera.

Si echamos un vistazo al camino recorrido hasta ahora, la Euskal Wikilarien Kultura Elkarte (Asociación de Wikipedistas Vascos y Vascas), con la colaboración del Gobierno Vasco, inició un sólido Programa Educativo en 2017. Se trataba de mejorar Wikipedia, un recurso cotidiano para el alumnado, con contenidos que pudieran ser de su interés. Tal y como hemos explicado, la Wikipedia en euskera recibe decenas de miles de visitas diarias, es el sitio web en euskera más visitado. Aún así, el alumnado a veces no encuentra lo que necesita, y en esos casos, tiende a pasarse a otra lengua.

Ante esta situación, se fijaron dos objetivos:



1. Crear y mejorar la lista de artículos para el alumnado.
2. Entablar una relación continua con alumnado y profesorado de universidades que podría mejorar esos artículos. La universidad trabajaría temas básicos de cada ámbito científico y el alumnado de secundaria leería dichos artículos.

Al mismo tiempo, se han querido poner en marcha iniciativas para socializar la propia Wikipedia y se han adoptado medidas para hacer más útil y usable la Wikipedia en euskera. Se observan innovación tecnológica y propuestas imaginativas en este recorrido, entre otras la creación de Txikipedia, la primera enciclopedia dentro de Wikipedia dirigida a niños y niñas de entre 8 y 13 años.

Según afirma la Euskal Wikilarien Kultura Elkarte, en los últimos años se han conseguido múltiples objetivos.

Entre otras cosas, la EWKE está llevando a cabo una labor muy activa tanto en Wikipedia como en Txikipedia para crear más artículos en euskera y dotar de contenido a los ya existentes. Organiza presentaciones y realiza sesiones de formación al menos en 200 aulas. Ha desarrollado muchas actividades tanto en la mayoría de las universidades del País Vasco como en la Educación Secundaria Obligatoria, aunque reconocen que en esta última es más difícil llegar a los centros educativos, porque tienen que presentar el proyecto en cada centro, y no como un proyecto de toda la red educativa. La cooperación iniciada con Ikastolen Elkarte quiere contribuir en este sentido. En cualquier caso, y dado que alimentar Wikipedia y Txikipedia es una tarea continua, estos pueden ser los siguientes pasos:

- Dentro del Programa Educativo, brindar a los agentes que han participado hasta ahora la posibilidad de funcionar de manera autónoma, y, en la medida de lo posible, llegar a más alumnado y profesorado. Asimismo, se deben dar los



pasos necesarios para superar algunos de los problemas significativos que existen a la hora de tratar ciertos temas, especialmente sociales y de historia.

- Abrir nuevas vías con el Departamento de Educación y con los Berritzegune para que la Wikipedia en euskera llegue a los centros de enseñanza secundaria. A saber, ir más allá del voluntarismo. Por ejemplo, incluir en el curriculum un tema cuyo objetivo sea alimentar la Wikipedia en euskera para que el alumnado, en el marco de sus competencias digitales, pueda publicar en euskera.
- Escalar puestos en la lista de los artículos que han de aparecer en todas las Wikipedias. Es importante que estos temas estén bien trabajados, puesto que reciben muchas visitas y es donde se mide también el prestigio de la Enciclopedia.
- Iniciar proyectos de colaboración con las diversas instituciones GLAM⁸. Para que la Wikipedia en euskera se convierta en el centro del ecosistema del conocimiento libre es importante colaborar con distintas instituciones GLAM. Conviene salir de la lógica de los museos y trabajar junto a distintos agentes. Habrá que buscar nuevos socios para emprender un camino que se prevé largo.
- En cuanto al patrimonio, se han dado algunos pasos con el concurso WikiLovesMonuments, y en la actualidad todos los edificios protegidos de la CAE están en Wikidata. No obstante, la participación en estos concursos fotográficos no ha sido muy numerosa. En Euskadi existen muchas asociaciones fotográficas, de patrimonio, y es importante que todas ellas cooperen. Asimismo, pueden llevarse a cabo en los centros educativos iniciativas para dar a conocer el patrimonio de los municipios.

8. GLAM (galerías, bibliotecas, archivos y museos).



- Colaborar con el grupo WikiEmakumeok hacia un mayor equilibrio de género. Se ha avanzado en este sentido en el número de biografías, y ha habido un aumento significativo del porcentaje, pero seguimos estando lejos del ideal. Existe interés por este tema en varios municipios, y se podrían poner en marcha proyectos con WikiEmakumeok.
- Aumentar el número de usuarios y usuarias de la Wikipedia en euskera. Si bien Wikipedia es conocida, la mayoría de los y las vascohablantes no utiliza la Wikipedia en euskera, recurre al castellano. Ello se debe, en gran medida, a que los y las vascohablantes en general no tienen sus dispositivos configurados en euskera. Así, se pierde la mayor parte de las posibles visitas, y, como es lógico, la Wikipedia en euskera pierde visibilidad. Es conveniente vincular proyectos como “Lehen Hitza” (“La primera palabra”) —que explicaremos en detalle más adelante— a Wikipedia.
- En cuanto a Txikipedia, es imprescindible crear un corpus mínimo. Se puede trabajar con las escuelas de magisterio y con las distintas facultades para recopilar dicho corpus y garantizar un contenido pedagógico de calidad. Dado que se trata de un recurso educativo interesante, es necesario también profundizar en la formación del profesorado, para que los profesores y las profesoras de Educación Primaria puedan mejorar y utilizar Txikipedia y realizar ejercicios con el alumnado. De hecho, la experiencia con el alumnado de Primaria muestra que los y las más jóvenes también son capaces de redactar, publicar y adquirir competencias digitales. En este sentido los Berritzegunes desempeñarán un papel fundamental.

Los pasos dados en estos últimos cuatro años ponen de manifiesto que es posible seguir avanzando, implicar al conjunto de la comunidad y que las universidades y los centros educativos asuman la



creación de contenidos. Sin embargo, los proyectos que se han puesto en marcha necesitarán tiempo para consolidarse, sobre todo de cara a integrarse en el ecosistema educativo. Así pues, es fundamental seguir impulsando el proyecto para que Wikipedia consolide su ecosistema, porque esa consolidación se considera estratégica para fomentar el euskera.

2.2. Analizar las posibilidades de crear la Hezkuntzapedia (Educapedia)

Como se ha explicado en la introducción a este punto, falta una estrategia unificada en la elaboración de materiales. Existen varias webs e iniciativas, entre otras:

- ▶ La web Amarauna⁹, puesta en marcha recientemente en la red pública.
- ▶ Ekigunea¹⁰, de Ikastolen Elkartea.
- ▶ La iniciativa concreta 'Kalitatezko 2.000 artikulu 12-16 urteko ikasleentzat'¹¹ ("2.000 artículos de calidad para alumnado de entre 12 y 16 años") de la Euskal Wikilarien Kultura Elkartea, o Wikipedia y Txikipedia en su conjunto.

En cualquier caso, se observa falta de estrategia en la elaboración de materiales, y además del trabajo voluntario del profesorado y otros, es necesario impulsar la elaboración de recursos en formatos innovadores por parte de profesionales: interdisciplinares, accesibles,

9. <https://www.amarauna.euskadi.eus/es>

10. <https://ikt.ekigunea.eus/>

11 https://eu.wikipedia.org/wiki/Atari:Hezkuntza/2.000_artikulu



con una visión inclusiva y en licencia libre. Al hablar de formatos innovadores nos referimos a los formatos multimedia más utilizados en la actualidad, a saber, además de textos, vídeos, infografías, líneas temporales, simulaciones o contenidos interactivos.

Así las cosas, puede ser interesante analizar la necesidad de crear un espacio libre y abierto para el conjunto de la comunidad educativa. Una posibilidad puede ser incluir un espacio denominado Hezkuntzapedia (Educapedia) en la propia Wikipedia, tomando como punto de partida el espacio 'Atari: Hezkuntza' y, al igual que en el proyecto 'Kalitatezko 2.000 artikulu 12-16 urteko ikasleentzat' ('2.000 artículos de calidad para alumnado de entre 12 y 16 años'), ofrecer el contenido no solo por búsquedas semánticas, sino también organizado en función del currículum. Esto es, que sea el espacio de referencia único y libre para acceder a recursos y materiales relacionados con el currículum vasco y que esté a disposición del público en general (público o privado, profesional o voluntario). Crearlo en el marco del proyecto de Wikipedia garantizaría su difusión, porque el alumnado ya lo conoce, y fomentaría la cultura colaborativa. Del mismo modo, si los formatos empleados son libres y estándar, permitirán las adaptaciones del profesor o profesora, esto es, el profesorado podrá adaptar los recursos a sus necesidades. Al mismo tiempo, el alumnado podría recurrir a dicho espacio al trabajar distintos temas, descartando los recursos en otros idiomas.

El objetivo sería crear un espacio central para su uso en educación, que ofrecería las siguientes posibilidades:

- ▶ Recursos para crear y mejorar los recursos de Wikipedia.
- ▶ Artículos de Txikipedia y material complementario. Ejercicios para trabajar en Txikipedia y aplicación para ordenadores de uso escolar.
- ▶ Material multimedia, en dos niveles. Por un lado, material subido a Commons y vías para crear nuevo material, adecuado



para su uso en la escuela (arte, música, ciencia, infografía...) y por otro, vídeos profesionales, el eslabón que falta en estos momentos. Vídeos pedagógicos cortos y dinámicos para ver, compartir y aprender.

- Abierto tanto al profesorado como a las personas voluntarias. Una guía para que cualquiera pueda subir y compartir contenidos, pero también con recomendaciones, ejercicios, unidades didácticas etc. para utilizar en clase todos los contenidos existentes. El objetivo es que el profesorado pueda integrarse en este ecosistema para que en el futuro se puedan sumar escuelas enteras.

2.3. **Analizar las posibilidades de utilizar los contenidos de los medios de comunicación en euskera en la educación y en la euskaldunización de personas adultas**

Además de desarrollar recursos e instrumentos para explotar el contenido de Wikipedia, puede ser interesante también analizar las posibilidades de utilizar los contenidos de los medios de comunicación en euskera en la educación y en la euskaldunización de personas adultas. No solo para practicar el idioma (gramática, etc.), sino también para analizar noticias falsas o parciales y fomentar la reflexión sobre el tema.

Para alcanzar este objetivo se pueden analizar las posibilidades que ofrecen las tecnologías del lenguaje. Por ejemplo, se podría desarrollar un instrumento similar a InsertLearning, que permite, de modo dinámico, insertar contenido pedagógico en cualquier página web (preguntas, foros de debate, audiovisuales...). Esta extensión para navegador permite, con un solo clic, utilizar fuen-



tes primarias y dar pinceladas de actualidad al curriculum vigente sin necesidad de utilizar otra plataforma, yendo directamente a la fuente.

Otra opción puede ser explorar las posibilidades que ofrece el proyecto Newsela. Newsela es una plataforma online que ofrece noticias por niveles. Permite adecuar el aprendizaje al nivel del alumnado: la noticia con distintas posibilidades y actividades por nivel. Así, se ofrecerán materiales adaptados específicamente al alumnado con dificultades o que vaya a un ritmo más rápido. Se ofrecen contenidos de diversos tipos y fuentes y se abordan temas que fomentan la lectura transversal, por ejemplo los derechos de las mujeres, la situación del alumnado en Siria o los viajes a Marte. Todos los artículos disponen de un cuestionario y una breve redacción, en los que el alumnado tendrá que responder y redactar sobre lo aprendido. El profesorado puede ver los resultados individuales y del conjunto de la clase.

En este sentido, y unido a lo anterior, es importante poner a disposición del profesorado y el alumnado tanto de las escuelas como de los euskaltegis recursos para poder trabajar temas de actualidad. En este sentido, sería conveniente estudiar cómo se podrían aprovechar los contenidos generados de forma diaria en los medios de comunicación en euskera (noticias, reportajes...) con fines didácticos.



3

RECOMENDACIÓN

FOMENTAR EL USO DEL EUSKERA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DIGITALES



¿POR QUÉ?

Internet constituye el principal soporte informativo de la ciudadanía y, desde 2019, los medios de comunicación digitales llevan camino de convertirse en una de las plataformas más utilizadas; precisamente en 2019 se anunció por primera vez la posibilidad de que la red pudiera superar a la televisión. Fue el resultado de la encuesta realizada por la consultora Zenith Media a 50.000 personas usuarias de entre 16 y 60 años en 46 países. Se constataba sobre todo el aumento mundial del consumo total de medios de comunicación, a saber, el aumento de interés por los medios en todo tipo de soportes pero, sobre todo, se destacaba la encrucijada entre la red y la televisión. Previeron que la media de consumo diario de televisión sería de 167 minutos y el consumo online de 170 minutos. Internet superará a la televisión en general, pero también como proveedor de información.

Una encuesta realizada en Euskadi en julio de 2019 por el Grupo de Investigación sobre Medios de Comunicación, Sociedad y Educación de la EHU/UPV también revela la superioridad de Internet en el escenario mediático contemporáneo (Manias, Gurrutxaga y Ramírez de la Piscina, 2020¹²). Hay dos datos destacables en la encuesta sobre los medios de comunicación tradicionales y priori-

12. Manias, Gurrutxaga y Ramírez de la Piscina (2020): «Fast or slow: zein da albisteen geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute» («¿Fast or slow: cuál es el futuro de las noticias? 25 expertos internacionales y 500 lectores de Euskal Herria analizan el periodismo de largo aliento» *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019, Anuario de Medios de Comunicación Vascos* pp; 73-90 <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>).



tarios que utiliza la ciudadanía vasca para informarse sobre la actualidad: la prensa digital es el principal medio habitual escogido por los vascos y las vascas para informarse (83% de los casos), así como el medio prioritario (casi la mitad lo corrobora, concretamente el 44%). Asimismo, detrás de la televisión, que figura en segunda posición (74% y 24% respectivamente), encontramos otro soporte también digital: casi la mitad de la población (49%) utiliza las redes sociales como medio de comunicación habitual. Estas son las cifras que reflejan las opciones de la ciudadanía para informarse. Huelga decir que es una tendencia que se observa también en el ámbito del entretenimiento. No cabe duda de que la opción preferente es la digital.

En este sentido, el 2020 supondrá un nuevo hito en el terreno de juego de la comunicación digital. La pandemia ha traído consigo la universalización y normalización masiva de las TIC, junto con un incremento exponencial del consumo de medios. En el contexto del confinamiento mundial, desde el principio se constató un aumento del consumo de medios de comunicación y, los portales *online* de los medios, en concreto, consiguieron en marzo de 2020 los mejores datos de su historia. Igual que en el ámbito internacional, aquí, el interés por los medios de comunicación en euskera también presenta una tendencia al alza, o, teniendo en cuenta la métrica digital correspondiente, un aumento de las sesiones. Tal y como se recoge en el Anuario de Medios de Comunicación Vascos (Azpillaga y Lizarralde, 2020¹³), la red de medios de la asociación Hekimen ha ganado más de 10 millones de sesiones en los últimos cinco años (a partir de 2014). En 2019 se contabilizaron más de 28,4 millones de sesiones en esas webs íntegramente en euskera —casi

13. Azpillaga y Lizarralde (2020): «Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean», *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019*, («Los sitios web de la asociación Hekimen en 2019») Anuario de Medios de Comunicación Vascos pp; 111-136. <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.



cinco millones más, un incremento del 18,5% desde el periodo anterior—. Sin duda, ese aumento será más significativo en el futuro: en el momento de redactar este informe, según los datos de los que disponemos y sin contar el último trimestre de 2020, las webs de la asociación Hekimen han recibido más de 30 millones de visitas en sus 49 portales (Hekimen Analytics, 2020¹⁴).

El interés por los contenidos en euskera es cada vez mayor, y así lo demuestran los índices de crecimiento constante de los medios íntegramente en euskera. Además, el consumo de soportes digitales es mayor que nunca, tanto para información como para entretenimiento, ocio... por lo tanto, el sector de los medios digitales es terreno abonado para su fomento. El incremento de los contenidos y de los medios digitales en euskera está en consonancia con los crecimientos globales, ya que, al igual que el consumo en euskera, el global también ha aumentado. Por consiguiente, el crecimiento absoluto nos brinda oportunidades que no podemos desaprovechar para impulsar también el crecimiento relativo, esto es, para alcanzar al consumo *online* en otros idiomas.

Los hábitos de consumo de la ciudadanía indican claramente que el futuro de los medios de comunicación será digital. Dicho de otro modo, la supervivencia tanto del euskera como de los medios de comunicación se dirimirá en el entorno digital.

El usuario común de Internet pasa muchas horas delante de las pantallas, y una parte importante de esa dieta digital está compuesta por los medios de comunicación. Los portales propios de esos medios, por un lado, y los contenidos de sus redes sociales o aplicaciones de mensajería, por otro. Ahí está la clave: el contenido.

14. Hekimen Analytics es el instrumento que reúne las analíticas de los sitios web de la asociación Hekimen (<https://analytics.hekimen.eus/>). El dato acumulado para el primer trimestre de 2020 es el siguiente: 30.485.679 sesiones 68.957.632 páginas visitadas.



El contenido constituye el eje de toda navegación, puesto que saltamos de contenido en contenido en nuestros dispositivos. Además, en la actualidad el catálogo de contenidos de la red es global. Podemos acceder a la ingente producción de contenido en otros idiomas con un solo clic. Por eso es importante impulsar el acceso a la mayor cantidad posible de contenido en euskera. Porque para poder consumir en euskera tenemos que generar una amplia oferta en esta lengua (más aún en un momento en el que la ciudadanía muestra cada vez más interés por nuestros contenidos).

Los principales productores de esos contenidos son los medios de comunicación íntegramente en euskera, pero no solo. Tan importante es fomentar medios de comunicación digitales íntegramente en euskera como solicitar a los medios digitales que operan en castellano que aumenten su producción en euskera. Para ello, el entorno digital ofrece en la actualidad múltiples instrumentos.

Es de sobra conocido que un mayor corpus digital contribuye al proceso de normalización-revitalización y actualización constante del euskera, y que es también estratégico a la hora de incidir en el uso. Los medios digitales integran texto escrito, imagen, audio y audiovisual y permiten unir todos esos códigos. Esta complementariedad de códigos facilita asimismo la comprensión, y por lo tanto, aumenta la difusión y el atractivo de los contenidos.

Los medios digitales en euskera constituyen *arigunes* o lugares de práctica, y los contenidos en euskera generan lugares de práctica digitales en los medios de comunicación digitales.

En este contexto, y dado que los medios de comunicación son estratégicos para difundir y consolidar la presencia del euskera en el medio digital, es imprescindible promover la cooperación entre todos los agentes. Cooperación entre los agentes del sector y también entre éstos y la administración, garantizando la coordina-



ción entre las diputaciones forales y el Gobierno Vasco. Trabajar en cooperación facilitará la promoción de iniciativas de fomento para aumentar la visibilidad y el prestigio de los medios de comunicación (organizar campañas institucionales potentes para promover el consumo en euskera), incrementar la oferta de contenidos audiovisuales y también para poner en práctica nuevos proyectos de cara a la digitalización. Ya está en marcha la Mesa de Medios de Comunicación Vascos¹⁵ y es interesante continuar por esa senda.



¿CÓMO?

Se pueden llevar a cabo, entre otras, las siguientes iniciativas para fomentar el uso del euskera en los medios de comunicación digitales:

3.1	Fomentar la colaboración con los distintos agentes en el ámbito de los medios digitales
3.2	Establecer criterios para que los medios de comunicación digitales bilingües o castellanohablantes ofrezcan contenidos, o más contenidos, en euskera

15. La Mesa de Medios de Comunicación Vascos se creó el 8 de julio de 2020 con el siguiente objetivo: poner sobre la mesa las necesidades y retos del sector y realizar diagnósticos conjuntos sobre los mismos, generar debates y, en la medida de lo posible, buscar soluciones consensuadas. En cuanto a su composición, participarán las diputaciones de Álava, Bizkaia y Gipuzkoa y la Viceconsejería de Política Lingüística del Gobierno Vasco, por parte de las administraciones públicas. En cuanto a la representación del sector de medios de comunicación, se realizará a través de la asociación Hekimen.



Fomentar la colaboración con los distintos agentes en el ámbito de los medios digitales

3.1.

Tal y como se ha apuntado en la introducción, es fundamental fomentar los medios digitales. Para ello se apoyarán los nuevos planteamientos digitales de proyectos de comunicación ya existentes además de canalizar iniciativas para la creación de nuevos productos. Es importante que las convocatorias sirvan para crear sitios web y productos digitales para distintos soportes web.

También sería interesante utilizar reclamos para impulsar la navegación entre los medios digitales en euskera, mejorando la accesibilidad de los contenidos para los usuarios y las usuarias.

Establecer criterios para que los medios de comunicación digitales bilingües o castellanohablantes ofrezcan contenidos, o más contenidos, en euskera

3.2.

Otra de las acciones propuestas es la de establecer criterios para euskaldunizar los medios de comunicación digitales bilingües o castellanohablantes. Se les podría solicitar ofrecer más contenidos en euskera.

Además, se podrían incentivar la accesibilidad y visibilidad lingüísticas. Para ello conviene analizar las posibilidades actuales de las tecnologías lingüísticas (traductores automáticos basados en inteligencia artificial y redes neuronales o sistemas de reconocimiento del habla, entre otros), y trabajar en una propuesta que los medios de comunicación puedan hacer suya.

Línea estratégica:

FOMENTAR HERRAMIENTAS, APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA

A continuación se detallan las recomendaciones y acciones concretas para fomentar herramientas, aplicaciones y recursos digitales en euskera:

FOMENTAR EL DESARROLLO
DE TECNOLOGÍAS DEL LENGUAJE

4

RECOMENDACIÓN



¿POR QUÉ?

Tanto el informe *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa* (*Informe técnico del Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje*), elaborado por el Centro Vasco de Tecnología de la Lengua de la EHU (HiTZ) a petición del Gobierno Vasco en 2020, como



lo afirmado por los invitados y las invitadas a la jornada “Perspectiva europea para la estrategia digital del euskera” (2020) indican claramente que, en la actualidad, la supervivencia de las lenguas en el entorno digital —ya sean lenguas hegemónicas o minorizadas— pasa necesariamente por el desarrollo de las tecnologías del lenguaje.

En el documento *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa (Informe técnico del Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje)* se recogieron una serie de conclusiones, entre las cuales se encuentran las siguientes:

1. Se trata de un sector que reviste una importancia estratégica de cara al futuro de las lenguas.
2. El sector de las tecnologías del lenguaje constituirá un eje para Europa en los próximos años.
3. Los esfuerzos se centrarán en la investigación e innovación, e irán acompañados de inversiones.
4. Si queremos impulsar el euskera, y si el objetivo es estar al mismo nivel o acercarse al de las demás lenguas, es necesario dar pasos importantes en este ámbito.
5. El avance observado en otras lenguas, y el que se espera de cara al futuro, podrían considerarse un obstáculo para la comunicación en euskera, puesto que vivimos en una sociedad multilingüe. Pero supone también una oportunidad si conseguimos, además de impulsar el euskera, crear/reforzar un espacio importante para la investigación y el desarrollo.

Si ponemos el foco en otros lugares de Europa (Gales, Estonia, Cataluña, Islandia...), enseguida salta a la vista el peso que han adquirido los planes de tecnologías del lenguaje en sus políticas lingüísticas. Son testigo de ello el proyecto Aina¹⁶, presentado recientemente en

16. <https://www.bsc.es/es/noticias/noticias-del-bsc/nace-aina-el-proyecto-del-govern-para-garantizar-el-catal%3%A1n-en-la-era-digital>



Cataluña, o los planes de tecnologías del lenguaje que han puesto en marcha los países mencionados. En ellos se desarrollan los siguientes aspectos: bancos de datos lingüísticos, análisis de textos, reconocimiento y síntesis de voz, traducción automática, tecnología para la interacción máquina-persona, subtitulación automática, corrección ortográfica y gramatical automáticas...

En el caso del euskera, aún siendo una lengua de escasos recursos, el amplio desarrollo y uso de las tecnologías del lenguaje ha sido capital en su proceso de revitalización y recuperación. En el marco de estas tecnologías, los importantes avances registrados en los últimos años (con los denominados *big data* y las redes neuronales, entre otros) podrían generar una segunda recuperación en el proceso de revitalización del euskera. Si utilizamos de manera adecuada lo que nos ofrecen ahora las tecnologías, los claros avances en el tratamiento del habla, la traducción automática o el análisis de textos podrían contribuir de manera significativa a facilitar y difundir el uso del euskera.

Si queremos garantizar la pervivencia del euskera en el futuro es imprescindible que sea una lengua competitiva en el mundo digital, y ello pasa por seguir desarrollando las tecnologías del lenguaje del euskera.



¿CÓMO?

A continuación desglosamos las acciones que, entre otras, pueden contribuir al desarrollo de las tecnologías del lenguaje:



4.1	Definir y redactar el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje
4.2	Impulsar el proyecto Common Voice
4.3	Debatir y analizar propuestas sobre subtitulación
4.4	Desarrollar herramientas de apoyo para la enseñanza del euskera y, en general, para la educación

4.1. Definir y redactar el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje

El documento *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* (2016) incluía entre sus recomendaciones de mayor prioridad la siguiente: “Contribuir al desarrollo de las tecnologías lingüísticas y desarrollar un plan específico”. Aunque se hayan dado pasos importantes en esta dirección —por ejemplo, el informe técnico mencionado en el apartado “¿Por qué?”—, aún falta concretar el plan.

Así, conscientes de que el objetivo del Gobierno Vasco es definir un Plan basado en dicho informe técnico, consideramos necesario también recogerlo entre las propuestas de actividades de esta hoja de ruta, por abordar el tema en su totalidad y para destacar la importancia que reviste. Esta es la primera propuesta que queremos hacer llegar al Gobierno Vasco en relación con las tecnologías de la lengua: elaborar y poner en práctica el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje.

El informe técnico ha analizado la situación actual y ha identificado los pasos relevantes a medio plazo. Para fomentar y desarrollar las



tecnologías del lenguaje en euskera, el informe señala una serie de líneas de trabajo, organizadas en función de seis ejes de desarrollo: gestión del plan, recursos lingüísticos (recopilación y etiquetado de material oral y de texto), desarrollo de recursos lingüísticos, integración y aplicaciones de los recursos lingüísticos, traducción automática y tratamiento de voz (interfaces de habla). Para poder llevar todas ellas a un nivel eficaz y práctico, se proponen varios proyectos transversales o faro para los dominios especializados de la industria y la administración, con la mirada puesta en los siguientes indicadores: interés, factibilidad, eficacia y aceptación social.

En relación con los proyectos faro, estos son los ámbitos propuestos: Administración, Educación, Euskaldunización, Sanidad, Justicia, Turismo, Cultura y Medios de Comunicación, Policía y otros.

Para cada ámbito, se detallan la introducción, objetivos y tareas propuestas. La relación de tareas es, por tanto, larga y diversa. El plan debería concretar, de entre todas esas tareas, las prioridades a corto, medio y largo plazo.

En resumen, elaborar y poner en funcionamiento el Plan de Impulso de las Tecnologías del Lenguaje sería un hito en el camino.

Impulsar el proyecto Common Voice

Common Voice es una iniciativa de la Fundación Mozilla, impulsada en el País Vasco por la asociación Librezale. Tiene como objetivo crear un conjunto de datos de grabaciones de audio, para desarrollar tecnología libre de reconocimiento del habla (motor *speech-to-text*).

Al tratarse de tecnología de reconocimiento del habla de código abierto, cualquiera —agentes locales o Apple y otras grandes em-

4.2.



presas tecnológicas— podrá utilizarla para sus desarrollos (traductores en tiempo real, asistentes de voz...). Contribuiría a reforzar y democratizar el sector, además de a dinamizar el mercado.

En estos momentos el proyecto se desarrolla en 64 idiomas, incluido el euskera, y hay otros en camino. En cuanto al euskera, son muchos los agentes que participan en el proyecto: el grupo Libre-zale, la Euskal Wikilarien Kultura Elkartea, Argia, lametza, Ixa taldea (EHU), Elhuyar Fundazioa, laboratorio Aholab (EHU), asociación Garabide (GKE), 1.000 hablantes voluntarios...

Pese a ello, solo se han recogido 61.000 frases, muy lejos del 1,2 millón de frases necesarias para desarrollar un sistema de reconocimiento de voz de calidad. A fin de conseguir un reconocimiento de voz perfecto se requieren alrededor de 10.000 horas de grabación, pero con 2.000 horas es posible conseguir un nivel de conocimiento de voz similar a la humana.

¿Por qué es tan necesario desarrollar un sistema de reconocimiento de voz para el euskera? La importancia que ha adquirido el reconocimiento de voz en los últimos años salta a la vista porque en los hogares, en los coches, se utiliza cada vez más la voz para la comunicación, entre otras cosas, con distintos dispositivos (Google Assistant, Siri, Alexa...). Por ello, es fundamental desarrollar un sistema de reconocimiento de voz para el euskera. De no ser así, acabaremos optando por otros idiomas a la hora de dar órdenes e interactuar con distintos dispositivos.

En cualquier caso, los datos de voz son caros y de titularidad privada, y en el caso del euskera además, escasos (en el aprendizaje automático o *machine learning* se requiere una cantidad ingente de datos). A ello se añade que, como el euskera no es rentable para las empresas del sector, las y los vascoparlantes nos relacionamos con las máquinas en castellano y corremos un serio riesgo de quedarnos rezagados en esta tecnología.



Para impulsar este proyecto se pueden poner en marcha varias acciones, como por ejemplo:

a. Recopilar frases escritas:

Para poder realizar grabaciones se necesitan en primer lugar bases de datos, esto es, se debe recopilar una gran cantidad de frases por escrito, que son las que leerán las personas encargadas de la grabación. Para poder utilizarlas hay que filtrar o limpiar dichas frases (para que no contengan palabras extranjeras, por ejemplo). En cuanto al contenido, es conveniente que sea diverso, para que el sistema de reconocimiento de voz tenga conocimientos variados.

En el caso del Gobierno Vasco, habría que estudiar qué bases de datos o recopilaciones de textos pueden ser útiles (memorias de traducción...). En este caso, el *copyright* o los derechos de autor no plantean problema, puesto que se necesitan frases de entre 5 y 10 palabras, descartando las más largas. Las frases escogidas se desordenan y no hay modo de conocer su procedencia. Por consiguiente, no hay problema con los derechos de autor. Las frases escritas y las grabaciones de voz posteriores pasan a ser de dominio público.

Los ayuntamientos y las diputaciones forales pueden asimismo contribuir en la medida de sus posibilidades y de manera coordinada. Habría que ver cómo podrían filtrar el contenido etc.

Dado que el proceso de filtrado (preparar las frases, resumirlas, limpiarlas...) exige un trabajo, se podría crear un proyecto a ese fin. Este paso se debería coordinar con Librezale, porque las frases fruto del proceso de filtrado hay que subirlas a la plataforma, y es Librezale la que está llevando a caso esa labor en estos momentos.

b. Fomentar las grabaciones

Con el fin de desarrollar un sistema de reconocimiento de voz inclusivo y con capacidad de reconocer las voces del mayor



número posible de personas es indispensable que en las grabaciones participen personas de distinto sexo y acento. Ello dificulta la tarea, puesto que no basta con subvencionar el proyecto. Es de vital importancia la participación de la gente.

Este proyecto se ha previsto como un *auzolan* (sistema de trabajo colaborativo) digital euskaldun, para el que será necesaria la ayuda de todos y todas los y las vascohablantes. Una de las opciones sería difundir el proyecto entre la comunidad educativa. Se trataría de reunir a personas de distinta índole (profesorado y alumnado) que leerían frases preparadas de antemano, y proceder a su grabación. Ello requeriría un trabajo de contextualización previo en las aulas, para destacar la importancia del *auzolan* y de la tecnología libre, etc. Se considera adecuado asimismo analizar otros formatos para alimentar el proyecto. En este caso, el papel que desempeñaría el Gobierno Vasco sería el de colaborar en la cobertura de lagunas estadísticas y contribuir a atraer a los distintos agentes.

c. Validar las grabaciones

Las grabaciones deben escucharse una a una y validarse, esto es, dos personas tienen que dar el visto bueno. Podría avanzarse sobremano con dos personas dedicadas a la tarea.

A través de iniciativas de este tipo se superaría el principal escollo de los sistemas de reconocimiento de voz en euskera y así el motor libre de Mozilla podría también entender el euskera, alcanzando rápidamente un objetivo que dentro de nada se nos hará imprescindible: que los y las vascohablantes podamos comunicarnos con nuestros dispositivos en euskera.



Debatir y analizar propuestas sobre subtitulación

4.3.

Tal y como hemos explicado en la introducción, en varios países Europeos, como por ejemplo Estonia, se está fomentando el desarrollo de la subtitulación automática para su utilización en programas de televisión en directo. El objetivo es ayudar a quienes padecen problemas auditivos o no entienden bien el idioma. A saber, además del audio, se ofrecen subtítulos en el mismo idioma.

La subtitulación automática ofrece más posibilidades que la arriba mencionada. En nuestro caso, por ejemplo, y ante una oferta audiovisual en euskera limitada, ésta podría ampliarse de manera significativa si se traducen al euskera las producciones internacionales de éxito —con subtítulos o dobladas, en función de la necesidad o la edad—.

Asimismo, en el ámbito de la educación se utilizan cada vez más vídeos con fines didácticos (para dar clase, presentar temas...). La mayoría de las veces se buscan y consumen en la red, sobre todo en YouTube. Ahora bien, la mayoría de los vídeos no está en euskera, por lo que es importante poder contar con la posibilidad de traducirlos automáticamente con subtítulos, para que también se puedan consumir en euskera.

En general, no existe una apuesta clara en favor de los subtítulos, no hay consenso al respecto. Por ello, además de fomentar esta tecnología, no estaría de más ampliar el debate sobre su uso. ¿"Cómo pueden contribuir los subtítulos al desarrollo del euskera en el entorno digital? ¿Cómo se podrían utilizar?"

En este sentido, al definir el plan de tecnologías del lenguaje debería analizarse la importancia y la necesidad de fomentar la subtitulación automática. Por otro lado, podría ser interesante abrir un foro de debate sobre el papel que pueden desempeñar los subtítulos y



su importancia. Se puede prever, a corto plazo, una jornada sobre subtitulación o un grupo de trabajo, a fin de valorar cuanto antes las conclusiones y canalizar las acciones necesarias.

4.4. **Desarrollar herramientas de apoyo para la enseñanza del euskera y, en general, para educación**

La *COVID-19* ha acarreado una serie de cambios en la educación (en las escuelas, en la euskaldunización de personas adultas...) al tiempo que ha dejado al descubierto algunas carencias. Una de las conclusiones que se pueden sacar es la importancia de poder manejar recursos e instrumentos en euskera en el entorno digital. Desde esta perspectiva, de cara al futuro habrá que desarrollar instrumentos para contribuir a la enseñanza de la lengua y en general a la educación.

Uno de esos instrumentos puede ser la extensión para navegador "Irakurri eta idatzi" ("Leer y escribir"). Esta barra de herramientas ayudaría a la persona usuaria a leer en euskera, a entender mejor los textos, a aprender y escribir. Veamos el origen de esta propuesta.

Como ya hemos explicado, para elaborar esta hoja de ruta se han realizado varios informes, entre ellos uno relativo al fomento del euskera en el entorno digital en la Educación Obligatoria. En las entrevistas realizadas para elaborarlo se detectó una necesidad concreta:

Desarrollar una barra de herramientas para la Educación Obligatoria, que permita leer y entender mejor textos en euskera, y que ayude a aprender y escribir en dicha lengua. Funcionaría como extensión de navegador compatible con distintos navegadores además de ofrecer múltiples recursos y tecnología del



lenguaje en euskera. Hay que destacar que esta barra, que se puede entender como infraestructura técnica y, al mismo tiempo, recurso digital didáctico, es de interés general.

Como se afirma en el informe sectorial, en la Comunidad Educativa se han dado ya una serie de pasos en esta dirección:

- ▶ El "Lector digital" creado a través del Berritzegune Nagusia del Gobierno Vasco. Es un instrumento que permite al alumnado con dificultades para la lectura (dislexia etc.) mejorar su proceso de lectoescritura. También puede ser de utilidad para otra gran parte del alumnado (para aquellos y aquellas que tienen visión reducida o trastornos del lenguaje, entre otros). En general, puede servir para elaborar ejercicios que aúnen texto y pronunciación, y se puede descargar desde la página web del Berritzegune Nagusia.
- ▶ En el caso de la asociación Ikastolen Elkartea, en estos momentos están inmersos en un proceso de reflexión sobre el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Asimismo, están trabajando en una barra de herramientas en euskera compatible con distintas plataformas.

En el informe sectorial se propone tomar como modelo la extensión "Read&Write" desarrollada por la empresa Text Help para Chrome y desarrollar con la tecnología existente una barra similar para el euskera.

Se prevén incluso las principales características de dicha barra de herramientas:

- ▶ Compatible con Google Chrome y Firefox.
- ▶ Lee textos escritos, con la tecnología *Text-to-Speech*. De este modo, puede utilizarse también con alumnado de necesidades educativas especiales (dislexia, discapacidad visual...).



- ▶ Traduce automáticamente al euskera textos escritos o de audio, mediante tecnología de traducción y transcripción.
- ▶ Subtitula automáticamente contenido audiovisual. La persona usuaria podrá así obtener subtulado al euskera el vídeo que está viendo en otro idioma.
- ▶ Integra el reconocimiento de voz en euskera, a través de la tecnología *Speech-to-Text*. El alumnado podrá obtener por escrito los audios en euskera o realizar un dictado basado en el reconocimiento de voz.
- ▶ Permite consultar diccionarios.
- ▶ Permite analizar la información del texto: corrección ortográfica y gramatical, análisis de la complejidad gramatical y riqueza léxica, contar el número de sustantivos etc.
- ▶ Crea listas de diccionarios.

Un recurso de estas características sería muy beneficioso para todo tipo de usuarios y usuarias, en particular en el ámbito de la educación, y sería útil para el conjunto del profesorado y el alumnado. En cualquier caso, habrá que tener en cuenta, por un lado, que el desarrollo técnico exige inversión, y, por otro, que implica también costes de mantenimiento. A saber, dado que utiliza tecnologías del lenguaje, no se deben pasar por alto los costes de mantenimiento (actualizaciones, necesidad de servidores de gran capacidad...).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, en el informe sectorial se propuso la siguiente acción:

Desarrollar una barra de herramientas que pueda ser útil para leer, entender mejor los textos, aprender y escribir en euskera en la Enseñanza Obligatoria, que funcionaría como extensión compatible con distintos navegadores.

Los siguientes pasos podrían ser:



- Reflexionar sobre las funcionalidades y características de la extensión para navegador 'Irakurri eta idatzi' ('Leer y escribir'). Con el fin de desarrollar una barra de herramientas para leer y entender mejor los textos en euskera, para aprender y escribir en euskera, habría que realizar en primer lugar un análisis funcional exhaustivo. Para ello se podrían estudiar en mayor profundidad las necesidades de las distintas redes educativas y ponerse en contacto con los proveedores de tecnología, puesto que un instrumento de estas características ofrece amplias posibilidades. Deberían fijarse prioridades.
- Desarrollar y poner en marcha la barra de herramientas. Podría arrancar con las funcionalidades prioritarias e ir añadiendo más con el tiempo.

En estos momentos el Gobierno Vasco ha desarrollado ya la primera versión de la barra de herramientas. Se denomina Itzuli +¹⁷ y está disponible en la página web euskadi.eus. Se ha puesto en marcha con las funcionalidades más básicas que hemos mencionado anteriormente. Queda aún mucho por hacer para que llegue a integrar todas o casi todas las funcionalidades de la barra de herramientas descritas en el informe sectorial.

Además del desarrollo de la herramienta Itzuli +, sería interesante reflexionar sobre otras herramientas necesarias en la enseñanza de idiomas y en la enseñanza en general (plataformas online para el aprendizaje del euskera, aplicaciones...).

17. <https://www.euskadi.eus/descargas-itzuliplus/web01-a2eutres/es/>



5

RECOMENDACIÓN

PROMOCIÓN DE APLICACIONES MÓVILES EN EUSKERA



¿POR QUÉ?

Según datos del informe *Panorama de la Sociedad de la información 2020* de EUSTAT¹⁸, los equipamientos tecnológicos entre la población vasca están experimentando un continuo incremento, aunque no todos los equipamientos lo hacen de igual modo y con la misma intensidad. El teléfono móvil es el equipamiento que cuenta con mayor presencia entre la población de 15 años y más, con el 97,2%, seguido de las conexiones a Internet, con el 87,4%, y del ordenador, con el 78,3%. En cuanto a la distribución territorial de teléfonos móviles, ordenadores e Internet, aunque se observan diferencias, el teléfono móvil es el que mayor presencia tiene, tal y como muestra el gráfico de la siguiente página.

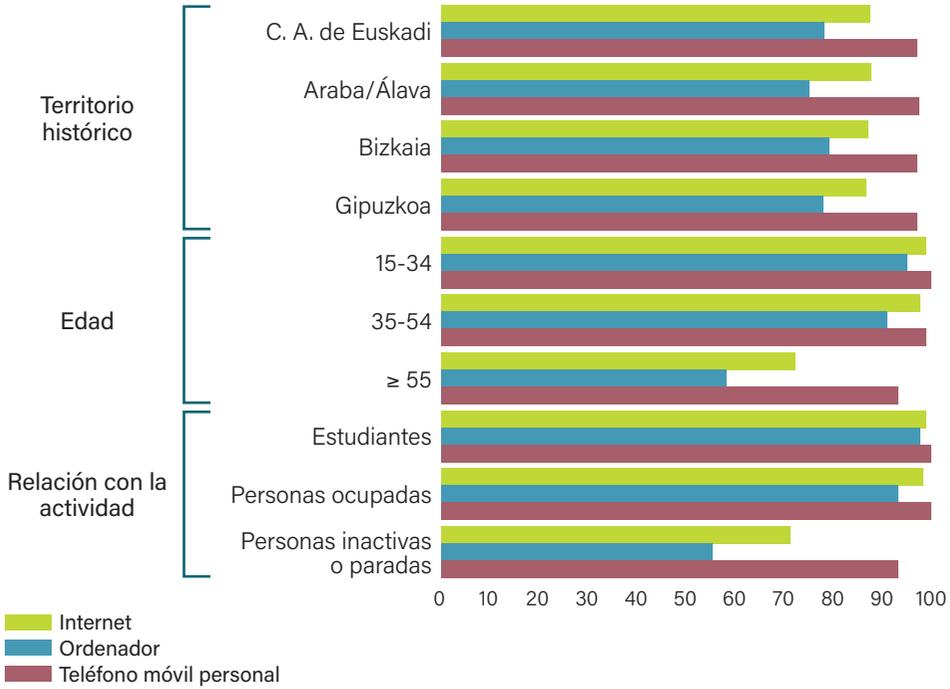
Y no solo desde el punto de vista de los equipamientos. Es evidente el gran incremento que han experimentado los teléfonos móviles o *smartphones* en el consumo digital y parece que esta tendencia irá en aumento en un futuro próximo. Según el informe *Marco general de los medios en España 2021*¹⁹ durante el último mes de 2020 el 94,3% de las personas usuarias de Internet se conectó a través del *smartphone*, tal y como muestra la infografía de la siguiente página. (datos del conjunto del Estado):

18. Panorama de la Sociedad de la Información en Euskadi 2020, EUSTAT https://www.eustat.eus/elementos/ele0017200/panorama-de-la-sociedad-de-la-informacion-euskadi-2020-pdf-3mb/inf0017264_c.pdf

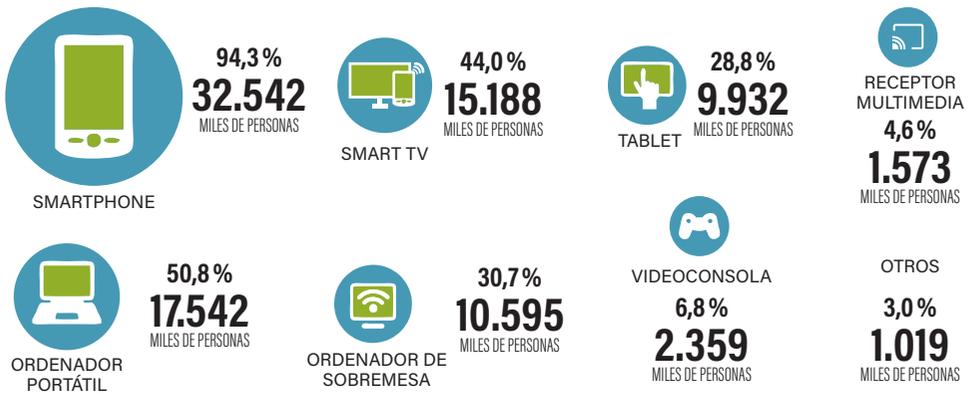
19. Marco general de los medios en España 2021 <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2021/02/marco2021.pdf>



Población de 15 y más años según las principales tecnologías. CAV, 2019 (%)



Dispositivo de acceso en el último mes. España, 2020





Asimismo, el 50 % de las consultas, trámites y accesos en los servicios web del Gobierno Vasco se hace ya desde *smartphones* y tabletas. Tal y como se observa en los últimos cinco años, cada vez se hacen más visitas a través de dispositivos móviles. Esta tendencia es evidente desde que en el año 2015 se remodeló el portal euskadi.eus para hacerlo accesible para teléfonos y tabletas. En el primer semestre de 2020 se ha mantenido la tendencia y cada vez más personas, el 50 %, utilizan un dispositivo móvil para acceder al portal euskadi.eus :

DATOS POR DISPOSITIVO DE ACCESO COMPARACIÓN 2015-2020 (1^{er} semestre)

DISPOSITIVO DE ACCESO	VISITAS 2020 (1 ^{er} semestre)	VISITAS 2019 (1 ^{er} semestre)	VISITAS 2018 (1 ^{er} semestre)	VISITAS 2017 (1 ^{er} semestre)	VISITAS 2016 (1 ^{er} semestre)	VISITAS 2015 (1 ^{er} semestre)
Ordenador de sobremesa	50,2 %	49,42 %	53,60 %	57,91 %	61,92 %	66,45 %
Teléfonos móviles	46,8 %	46,62 %	41,66 %	36,75 %	31,68 %	27,53 %
Tableta	3 %	3,96 %	4,74 %	5,34 %	6,40 %	6,02 %

Todos estos datos ponen de manifiesto que el *smartphone* es insoslayable a la hora de llevar proyectos adelante, puesto que es el dispositivo más utilizado en la vida cotidiana. Más aún, es el eje del consumo y la creación audiovisual en euskera, y además, el consumo de los medios se hace cada vez más a través del móvil.

Por lo tanto, a la hora de fomentar el euskera en el entorno digital, no se debe olvidar su importancia.



¿CÓMO?

Se puede llevar a cabo la siguiente acción para garantizar la posibilidad de utilizar móviles en euskera:

5.1

Definir una estrategia para potenciar las aplicaciones móviles en euskera

Definir una estrategia para potenciar las aplicaciones móviles en euskera

5.1.

Si queremos que el euskera ocupe el lugar que le corresponde en el mundo de la telefonía móvil, son fundamentales una serie de estrategias: por un lado, para asegurar que los móviles y sus aplicaciones se puedan utilizar en euskera, y por otro, para fomentar que la ciudadanía utilice estos recursos en euskera. A continuación explicamos la situación actual:

- ▶ No todos los móviles se pueden configurar en euskera. Los teléfonos móviles Android ofrecen posibilidades para su configuración en euskera: según el análisis realizado en el marco de la campaña Lehen Hitza Euskaraz (La Primera Palabra en Euskera) el 67% de los móviles Android del mercado se pueden configurar en euskera. En el caso de los móviles IOS, sin embargo, las posibilidades no son tan buenas. Este hecho debería dar lugar a una reflexión a la hora de fomentar políticas públicas.
- ▶ El idioma de configuración del móvil afecta a todas las aplicaciones instaladas en el mismo. Así, si no están en euskera, las aplicaciones se instalan en inglés, lo que puede disuadir a la persona usuaria que no domina ese idioma.



- ▶ Las aplicaciones constituyen un elemento fundamental de las experiencias de comunicación actuales, en los móviles nos comunicamos a través de ellas. Ahora bien, el mercado es muy amplio y es harto difícil conocer y encontrar aplicaciones en euskera (no hay muchas).
- ▶ Actualmente no existen líneas de subvención abiertas para el desarrollo de aplicaciones móviles en euskera. En lo tocante a las subvenciones del Gobierno Vasco, dicha línea se abandonó en pos de otras más adecuadas. En general, podría decirse que en este caso se agotó la vía de subvenciones por concurso por varias razones, pero sobre todo porque era muy difícil desarrollar y comercializar aplicaciones de calidad y de amplia difusión con una subvención concursal.

Con todo esto lo que queremos decir es que se deben definir varias estrategias para fomentar el uso del euskera en los teléfonos móviles.

Para comenzar, hay que impulsar de manera constante la traducción al euskera de los sistemas operativos de los móviles. Esto está relacionado con la siguiente recomendación. De hecho, pasa por definir estrategias para orientar y mantener un contacto permanente con las grandes empresas o entidades del entorno digital.

Además, se debe incidir en la difusión y el fomento, como en el caso de la iniciativa *Lehen Hitza Mugikorrek*²⁰ (La Primera Palabra Móviles), de la que hablaremos más adelante.

Por último, decir que es necesario poner en el centro de estas recomendaciones la promoción de aplicaciones en euskera. Las aplicaciones constituyen un elemento clave en las experiencias actuales de comunicación. Con los móviles nos comunicamos a través de

20. <https://www.lehenhitza.eus/mugikorrek/>



las aplicaciones, y si queremos que el euskera esté presente en este ámbito, es imprescindible definir una estrategia para el fomento de las aplicaciones. Proponemos la siguiente pista de reflexión: explorar las posibilidades de subvencionar las aplicaciones en euskera, definiendo una estrategia. Para ello, hay que tener en cuenta, entre otras cosas, los siguientes aspectos:

- ▶ Al conceder otras ayudas, por ejemplo para la promoción de páginas web, ha de tenerse en cuenta que esas webs estén adaptadas al consumo en móviles.
- ▶ Respecto a la promoción expresa de las aplicaciones en euskera, es necesario en primer lugar un análisis que permita identificar las necesidades, para reflexionar después sobre las políticas que satisfagan dichas necesidades (ya sean subvenciones, concursos o compras públicas).

Por consiguiente, en esta recomendación aconsejamos definir, con la colaboración de personas expertas, una estrategia para determinar cómo fomentar las aplicaciones móviles en euskera²¹.

21. "Aplicaciones" en sentido amplio, esto es, además de las aplicaciones descargables desde las *store*, también las aplicaciones web progresivas.



6

RECOMENDACIÓN

GARANTIZAR LA PRESENCIA DEL EUSKERA EN LAS PLATAFORMAS DE USO GENERALIZADO



¿POR QUÉ?

El entorno digital está en constante cambio, así como los hábitos de consumo y uso de las personas usuarias, tal y como hemos mencionado en varias ocasiones. En la actualidad, el usuario común utiliza múltiples redes sociales y plataformas (consumo de contenidos, compras, comunicación, opinión...). Por lo tanto, es imprescindible que estas plataformas o servicios oferten contenido en euskera o permitan su uso en euskera si queremos evitar que los y las usuarias tengan que recurrir al castellano u otras lenguas.

Muchos de estos servicios y plataformas están en manos de grandes empresas tecnológicas, y dado el número de usuarios y usuarias en euskera, no tienen especial interés en disponibilizar sus productos (interfaces, contenidos ofertados, publicidad etc.) en esta lengua. Buena muestra de ello es lo que ocurre en el ámbito de los videojuegos. Los desarrolladores no tienen ni interés ni necesidad de traducir sus juegos al euskera, en muchos casos porque desconocen su existencia. Por otro lado, muchos no aceptan las traducciones "amateur". Otro ejemplo es lo que ocurre con las plataformas de *streaming* más famosas. No tienen el menor interés en ofrecer sus productos en euskera, porque no les interesa desde el punto de vista económico. Por ello, a algunas les cuesta incluir el euskera en sus opciones lingüísticas. Por citar otros ejemplos, tenemos el caso del servicio GoogleMaps (modificó su política lingüística para topónimos y empezaron a aparecer en castellano topónimos que antes figuraban en euskera), o el hecho de que TripAdvisor no permita reseñas en euskera o Twitter rechace oficialmente la publicidad en dicho idioma.



En este sentido los usuarios y las usuarias vascas y otros agentes organizan de manera constante campañas para que esas plataformas estén también en euskera. Hace un tiempo, por ejemplo, se hizo lo propio para traducir Twitter y otras plataformas. Actualmente hay en marcha varias campañas, por ejemplo un grupo de personas usuarias está intentando que Twitch se traduzca al euskera²². Asimismo, no podemos olvidar las iniciativas para que las grandes plataformas de *streaming* (Netflix, Disney²³...) ofrezcan sus contenidos en euskera. Todos estos esfuerzos son encomiables, pero a menudo no son suficientes, y además, resultan puntuales. Y no solo eso, en caso de que se requiera un trabajo de traducción y localización tiene que haber, por un lado, un grupo de personas dispuesto a realizar la tarea, y por otro lado, una vez realizado ese trabajo, las plataformas tienen que dar el visto bueno a esas traducciones o localizaciones.

Estos ejemplos ponen de manifiesto que a veces la voluntad y el activismo no son suficientes para alcanzar ciertos objetivos. Es imprescindible un contacto permanente con esas empresas, al más alto nivel institucional.

22. <https://www.berria.eus/paperekoa/1921/030/001/2021-01-27/komunitate-bati-zuzenean.htm>

23. <https://www.berria.eus/paperekoa/2581/005/003/2020-12-04/sinadurak-biltzen-ari-dira-disney-euskaratzeko.htm>
https://secure.avaaz.org/community_petitions/es/the_walt_disney_company_disney_euskaraz/



¿CÓMO?

Para garantizar la presencia del euskera en las plataformas de uso generalizado se puede llevar a cabo, entre otras, la siguiente acción.

6.1

Garantizar un contacto permanente a nivel institucional con las grandes empresas tecnológicas de Internet

6.1. Garantizar un contacto permanente a nivel institucional con las grandes empresas tecnológicas de Internet

Para traducir o localizar las interfaces de las aplicaciones de uso generalizado, garantizar la presencia del euskera en las plataformas de mayor éxito, para poder hacer comentarios y publicidad en euskera y para otros muchos menesteres más, es imprescindible garantizar un contacto permanente a nivel institucional con las empresas tecnológicas que prestan esos servicios.

Así, es vital mantener con las empresas estratégicas de Internet (Google, Twitter, Facebook, Netflix, Disney, Amazon, Microsoft...) un contacto permanente, además de impulsar debates y acuerdos a través de una interlocución abierta y continua. Para ello es necesaria la mediación del Gobierno Vasco al más alto nivel, para facilitar la relación con los principales actores privados presentes y futuros. Por otro lado, esa relación y los contactos derivados de la misma deberían hacerse extensibles a los actores privados locales, para que éstos a su vez puedan canalizar mejor las peticiones, la cooperación etc.



Además, no se debe olvidar que este tipo de iniciativas tendrían mayor repercusión, tanto financiera como de capacidad de influencia, si se consiguiese implicar a otras entidades gubernamentales vinculadas a las comunidades de lenguas minorizadas en el entorno digital.

Línea estratégica:

DAR VISIBILIDAD AL EUSKERA Y A LOS RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA, PARA FOMENTAR SU USO

Estas son las recomendaciones y las acciones concretas encaminadas a dar visibilidad al euskera y a los recursos digitales en euskera, para fomentar su uso:

**POSIBILITAR QUE LAS TIC INTERACTÚEN
EN EUSKERA**

7

RECOMENDACIÓN



¿POR QUÉ?

En aras de aumentar la visibilidad del euskera en el entorno digital y con el fin de que pueda generar volumen y una cantidad significativa de datos, es decisivo que para el mayor número de usuarios y usuarias la primera palabra en la red sea en euskera. Esa primera palabra en la red, la que determina la lengua que estamos utilizando, nos la dan los dispositivos, y por ello es importante que éstos se puedan configurar en euskera, ya sean navegadores o móviles. Y es que el navegador (pese a que los menús estén en varios idiomas) también nos da información sobre preferencias lingüísticas: indica qué idioma prefiere la persona usuaria al acceder a un sitio web.

Lamentablemente, los dispositivos nos llegan configurados en castellano por defecto, y normalmente no los cambiamos. Es necesario revertir esta situación. El objetivo es concienciar a los y las internautas y desarrolladores vascos y vascas y ofrecer instrumentos para navegar en euskera, sobre todo para configurar el navegador del ordenador en euskera, para adaptar el móvil al euskera y ayudar también a los administradores de los sitios webs. ¿Con qué objetivo?

- ▶ Para aumentar el peso específico del euskera en Internet (puesto que el navegador de la persona usuaria informa al mundo sobre su lengua materna en Internet). Situar al euskera entre las lenguas más utilizadas de Internet (o al menos entre las de mayor uso) no es una opción. Hemos de mostrar a los desarrolladores web, a los robots y las grandes empresas de Internet que las y los vascohablantes también existimos, que también estamos en Internet. Si ven que no existe interés por nuestra lengua, será difícil que desarrollen o permitan desarrollar sus productos en euskera.



- ▶ Para que en los sitios web multilíngües se pueda acceder directamente a la versión en euskera.
- ▶ Para que al descargar un programa se pueda conseguir directamente la versión en euskera (en caso de que exista).

Teniendo en cuenta lo anterior, proponemos un objetivo cuantitativo concreto: configurar en euskera 100.000 dispositivos. Este objetivo implica duplicar el número actual de dispositivos en euskera. Los teléfonos móviles, por un lado, y los ordenadores, por otro:

- ▶ Ordenadores. Podemos encontrar ordenadores de sobremesa o portátiles en tres ámbitos: laboral, educativo y familiar.
- ▶ Teléfonos móviles: el móvil, sin embargo, se utiliza en el ámbito personal y privado. Dado que su uso es masivo y está en aumento, resulta estratégico incidir en este campo.



¿CÓMO?

Entre otras, se pueden llevar a cabo las siguientes acciones para posibilitar que las TIC interactúen en euskera:

7.1	Configurar en euskera los dispositivos de la administración pública
7.2	Configurar en euskera los dispositivos de la comunidad educativa
7.3	Promover la configuración en euskera de los navegadores y TIC de los dispositivos de empresas y entidades privadas
7.4	Promover la configuración en euskera de los móviles personales



7.1. Configurar en euskera los dispositivos de la administración pública

Según la *Evaluación final del V periodo de planificación del Gobierno Vasco*, el 71% del personal público es capaz de trabajar en euskera. Se entiende por trabajar en euskera también interactuar en euskera en el conjunto del entorno digital. En ese sentido el Gobierno Vasco y la Diputación Foral de Gipuzkoa ya han empezado a dar pasos.

En lo que respecta al Gobierno Vasco, a principios de 2018 inició los preparativos para la migración del software base del ordenador corporativo en 2019. El proceso concluyó a finales de 2019. Es un proyecto que ha afectado a todas las personas que trabajan en la Red Administrativa Corporativa del Gobierno Vasco. El proyecto consiste en modificar el actual PC corporativo (que incluye el sistema operativo Windows 7, el navegador Internet Explorer 9 y el paquete de ofimática MS Office 2010) para instalar los nuevos software Windows 10, los navegadores Internet Explorer 11 y Mozilla Firefox y, como conjunto de ofimática, MS Office 2016 y LibreOffice 5. Se ha instalado la versión en euskera de todos los productos. El proyecto abarca a todos los departamentos y organismos autónomos del Gobierno Vasco, es decir, a todos los ordenadores conectados a la Red Corporativa del Gobierno Vasco. En este caso son aproximadamente 7.000 puestos informáticos. Otros datos complementarios:

- ▶ Se ha ofrecido formación para el nuevo Office, en euskera y castellano.
- ▶ Al inicio del proceso, el 15% de los trabajadores del Gobierno Vasco tenían el navegador en euskera. Una vez finalizado el proceso se revisarán los datos para ver la diferencia.
- ▶ Osakidetza también ha empezado con el proceso.



Por todo lo expuesto, la propuesta de acción consiste en dar continuidad al proceso iniciado por la administración pública, extendiéndolo a los diferentes departamentos y a otras instituciones (diputaciones, ayuntamientos...).

Configurar en euskera los dispositivos de la comunidad educativa

7.2.

Ya se ha mencionado en otros apartados el carácter estratégico del sector de la educación. De hecho, uno de los puntos de partida para la elaboración de esta hoja de ruta ha sido un informe al respecto. Las entrevistas realizadas para llegar a las conclusiones de dicho informe nos dejan la siguiente fotografía en cuanto a las infraestructuras:

- ▶ Se detectan varias carencias y necesidades en materia de infraestructura. Por un lado, en el hardware y software empleado en los centros el euskera no está garantizado y además, los navegadores normalmente no están configurados para que interactúen desde el inicio en euskera.
- ▶ En cuanto al hardware, en los centros de varias redes se están empezando a utilizar ordenadores táctiles, que emplean hardware y software específico. En estos momentos no se garantiza que estén en euskera, aunque en algunos casos se realizan tareas de adaptación y traducción de manera voluntaria.
- ▶ El Departamento de Educación, siguiendo con el plan de refuerzo del equipamiento informático en los centros públicos, asignará a cada profesor o profesora de Primaria un ordenador portátil y replanteará el equipamiento actual del alumnado de 5º de Primaria. El centro deberá elegir un ordenador portátil Windows/Linux o Chromebook para el profesorado y para el



alumnado, un Windows/Linux miniportátil (ultraligero según la homologación actual) o un Chromebook. La opción del profesorado y del alumnado no tienen por qué coincidir. Desde el punto de vista lingüístico no es lo mismo elegir un Chromebook, un ordenador con sistema operativo Windows, que uno con Linux, ya que siempre será más fácil instalar software libre y traducido al euskera en Linux.

- ▶ Ha quedado demostrado que, tanto en la enseñanza pública como en las demás redes, se está extendiendo el uso de Chromebook y el paquete de herramientas Google Suite. Dejando a un lado las dudas sobre la gestión de los datos del alumnado y otras cuestiones, en cuanto a la lengua, Google ha realizado una apuesta estratégica por traducir algunos de sus servicios, pero puede ser que en el futuro dicha estrategia cambie. Por lo tanto, en el caso de Google no es posible asegurar la permanencia del euskera.
- ▶ Ya se ha destacado que a la hora de tomar este tipo de decisiones la lengua no suele ser el único criterio. Las posibilidades pedagógicas, la comodidad y las posibles dificultades en la gestión pesan mucho a la hora de decantarse. Google Suite, por ejemplo, es fácil para las personas usuarias, entre otras cosas porque están acostumbradas, porque permite la colaboración y las tareas de mantenimiento no plantean mayor dificultad. Lo mismo ocurre con las herramientas de Microsoft. En el caso de Linux, no obstante, si bien las herramientas básicas para trabajar están traducidas, no son suficientes. Además, el soporte y las tareas de mantenimiento de Linux podrían plantear problemas, ya que exigen personas que conozcan el tema dentro del centro. A fin de evitar ese tipo de dificultades, se destaca la importancia de la autogestión.
- ▶ En el caso de la red Kristau Eskola, las decisiones relativas a las infraestructuras quedan en manos de cada centro. En es-



tos momentos, 80 centros de la red han adoptado el modelo 1x1, a saber, un ordenador por alumno/alumna. Trabajan con la empresa Xenon y ese proveedor utiliza tanto Microsoft como Google.

Sea cual sea el sistema operativo, es importante que en educación el euskera sea la lengua preferente del navegador y de las herramientas de edición. Actualmente, sin embargo, los navegadores de los dispositivos que se utilizan no tienen el euskera como lengua preferente y para configurarlos en euskera los técnicos y las técnicas o las personas usuarias tendrían que cambiar los ajustes de idioma. Configurar la lengua de navegación y optar por el euskera es algo totalmente estratégico, porque la lengua del navegador informa al mundo sobre nuestra primera lengua; a saber, la lengua preferida por la persona usuaria para acceder al sitio web o descargar un software concreto. Esto repercute directamente en la navegación. Por ejemplo, en sitios web multilingües, al consultar Wikipedia, el navegador dirigirá al alumnado a la Wikipedia en la lengua de configuración del dispositivo. Esto es, si están configurados en castellano, les redirigirán a la Wikipedia en castellano. De este modo, aunque se acceda a contenido en euskera, en las estadísticas se reflejará la Wikipedia en castellano, algo que no ha elegido la usuaria o el usuario, sino que viene determinado por la lengua de configuración del ordenador. Lo mismo ocurre al descargar programas: la descarga se hace directamente en la lengua de configuración.

Así las cosas, se trataría de que todos los ordenadores empleados en educación, tanto los que están en funcionamiento como los nuevos, interactúen desde el inicio en euskera.

La propuesta de acción para el Gobierno Vasco en este sentido es la siguiente: configurar en euskera los dispositivos (móviles, tabletas, ordenadores) de los y las usuarias de la comunidad educativa



(Departamento de Educación, Universidades, Ikastolen Elkartea, Kristau Eskolak).

Así, se propone que los ordenadores, navegadores, interfaces y sistemas operativos que se utilicen en los centros educativos de la CAE tengan como opción preestablecida el euskera. Eso significa apostar por las infraestructuras informáticas en euskera, para que el alumnado se habitúe al uso de las TIC en euskera. No se proponen marcas de ordenador ni interfaces, navegadores o sistemas operativos concretos, se trata únicamente de garantizar el uso del euskera en las infraestructuras, tanto en el hardware como en el software. Las tecnologías basadas en sistemas libres facilitan el uso del euskera y que la primera palabra sea en euskera.

Con el fin de impulsar esta medida, se propone incluir en las licitaciones de la Administración el siguiente criterio: que los sistemas operativos y los navegadores de los ordenadores dirigidos a los centros educativos tengan como lengua preferente el euskera y que el software instalado esté, en la medida de lo posible, en esa lengua²⁴.

En el ámbito de la Enseñanza Obligatoria se propone, además, integrar en el Certificado de Madurez TIC la configuración de los dispositivos en euskera y el uso de recursos e instrumentos en euskera para el entorno digital. La idea es integrarlo en los criterios del Certificado, tanto a nivel básico e intermedio como avanzado, a fin de tener en cuenta y poner en práctica el uso de las TIC en euskera en los centros educativos y de convertirlo en un indicador de calidad para toda la comunidad educativa y para demostrar que el centro pone el acento en el uso de las TIC en euskera y que lo lleva

24. Una forma rápida de configurar los ordenadores de los centros escolares en euskera sería el uso del plugin del proyecto *Lehen Hitza Euskaraz* (*La primera palabra en euskera*). Se puede utilizar para ello la UNIDAD DIDÁCTICA desarrollada en el proyecto *Lehen Hitza* (*Primera palabra*)



a la práctica. A tal efecto, habría que trabajar varios indicadores de base, no demasiados, para evitar el efecto contrario. Por ejemplo, cuál es el porcentaje de la infraestructura y el software del centro que está en euskera, si los navegadores están configurados en esa lengua...

Se han previsto distintas acciones que puede llevar a cabo el Gobierno Vasco para apoyar a los centros en este camino, por ejemplo la creación de la guía denominada "Las TIC y el euskera en el aula", cuyo objetivo sería, en función de los criterios para conseguir el certificado, proporcionar información sobre las acciones que habría que llevar a cabo y ayudar en el proceso. O los pasos para que los navegadores estén configurados en euskera. Pero también otro tipo de consejos, como por ejemplo, los proyectos que se pueden implantar en el centro para fomentar el euskera.

La inclusión en el Certificado de Madurez TIC dotaría de importancia y oficialidad a la medida y aseguraría un mayor grado de cumplimiento. Conviene subrayar que esta acción no requiere grandes inversiones.

Promover la configuración en euskera de los navegadores y TIC de los dispositivos de empresas y entidades privadas

7.3.

Los ordenadores de sobremesa o los portátiles se utilizan en dos ámbitos, el laboral y el familiar, y es mucho más eficaz incidir en el laboral.

Se constatan tres vías para alcanzar este objetivo:

- ▶ Los planes de euskera: el principal objetivo de estos planes es incrementar el uso del euskera e integrarlo en la cultura o sis-



temática de una entidad. Así, dado que la entidad habrá tenido que asumir e interiorizar esos modelos de gestión estándar, sería lógico que hiciese un esfuerzo en el ámbito de comunicación y relación digital.

- ▶ **Certificados de euskera:** certificados como Bikain, que acredita un nivel determinado de normalización en la presencia, uso y gestión del euskera por parte de una entidad. Se debería analizar cómo se desarrolla la normalización en el entorno digital. El certificado Bai Euskarari ya ha dado algunos pasos en ese sentido.
- ▶ **Euskaraldia:** el segundo ejercicio social celebrado en otoño de 2020 ha tenido dos ejes: incidir en los hábitos lingüísticos de la ciudadanía e impulsar medidas para incrementar el uso del euskera en las entidades. Se les ha pedido a las entidades participantes que den un paso adelante y asuman compromisos concretos para apoyar el uso y prácticas del euskera. Sería lógico pues, trasladar este compromiso a la comunicación digital en las próximas ediciones.

7.4. Promover la configuración en euskera de los móviles personales

Los móviles personales se emplean tanto en el ámbito personal como en el privado, y dado que su uso es masivo y continúa al alza, es estratégico actuar. Para ello, se propone organizar una campaña de comunicación, cuyo objetivo sea concienciar a los y las usuarias e impulsar el cambio. Se trataría de diseñar una campaña específica integral, a través de mensajes directos, para plantear a las personas usuarias el reto de configurar sus dispositivos en euskera.

La idea es conectar con la mentalidad y la responsabilidad de los y las usuarias: "En el entorno digital el euskera no existe, no es visible



en las estadísticas. Mi móvil es privado, uno más uno menos...” todos los dispositivos cuentan y la responsabilidad es nuestra. Puede ser incómodo tener el Whatsapp en inglés pero más incómodo sería un entorno digital sin euskera.

Estas son las líneas de trabajo y las características previstas:

- ▶ Campaña para móviles: dado que el fin es cambiar los ajustes de los móviles, lo más eficaz desde el punto de vista de la experiencia de la persona usuaria es difundir el mensaje a través del móvil. Es conveniente que la campaña sea a través del móvil o al menos que esté concebida para móviles en primera instancia.
- ▶ Traducciones masivas: los principales lugares de encuentro de los euskaltzales son estratégicos para llevar a cabo este tipo de acciones sencillas y masivas. En la Feria de Durango, por ejemplo, se puede compartir la aplicación para traducir los móviles a través de emisores bluetooth. Además del apoyo digital, también se puede recurrir a dinamizadores para concienciar a la gente y colaborar. El objetivo es configurar en euskera un número significativo de móviles en pocos días.
- ▶ Euskaraldia: en el último Euskaraldia participaron 179.780 personas. Participar en el Euskaraldia es asumir un compromiso y una responsabilidad. Configurar el móvil en euskera puede ser tan fácil y eficaz como ponerse la chapa.



8

RECOMENDACIÓN

GARANTIZAR LA DIFUSIÓN DE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES EN EUSKERA



¿POR QUÉ?

La supervivencia de un idioma depende de su presencia en las nuevas tecnologías y en Internet. En este contexto, en los últimos años el Gobierno Vasco ha trabajado para que existan contenidos digitales y herramientas vinculadas a las nuevas tecnologías en euskera. Varios agentes privados también han recorrido este camino. Así, hoy en día disponemos de numerosas herramientas digitales en euskera, y podemos decir que la variedad de contenidos también es amplia. Sin embargo, debido a las características de los productos creados y a las del propio medio, siguen existiendo dificultades para que todos estos productos lleguen a las personas usuarias.

La situación provocada por la COVID-19 ha puesto de manifiesto la importancia de estar preparados y preparadas al máximo para el entorno digital. Y es que la crisis derivada de la pandemia ha cambiado radicalmente la sociedad y nos ha obligado en gran medida a trabajar y vivir en la red. Frente a ello, hoy es más importante que nunca aumentar la visibilidad de las herramientas digitales en euskera, además de impulsar y apoyar a la sociedad para que trabaje y viva en euskera en el entorno digital. Y más aún en la situación en la que se encuentran los niños, las niñas y los y las jóvenes: muchos y muchas solo conectarán con el euskera en la red, porque en casa no se dan las condiciones para utilizarlo, y para ayudar a estas personas jóvenes es fundamental fomentar las herramientas digitales en euskera.



El confinamiento ha incrementado enormemente el uso de los recursos en la red, también en el caso de las personas adultas. Ahora que ha aumentado la demanda a todos los niveles, los consumidores y las consumidoras deben tener claro qué recursos se les ofrecen en el mercado digital.

En este sentido, uno de los objetivos será lograr que los productos digitales en euskera sean de referencia, y con ello, reflejar la realidad de esos productos, además de fomentar su uso.



¿CÓMO?

Con el fin de garantizar la difusión de las herramientas y recursos digitales en euskera se pueden llevar a cabo, entre otras, las siguientes acciones:

8.1	Analizar la necesidad de crear un repositorio que integre las herramientas y recursos digitales en euskera y, en su caso, poner en marcha el mismo
8.2	Realizar campañas para dar a conocer los recursos en euskera
8.3	Visibilizar las producciones audiovisuales y videojuegos en euskera



8.1. **Analizar la necesidad de crear un repositorio que integre las herramientas y recursos digitales en euskera y, en su caso, poner en marcha el mismo**

Para conseguir esa visibilidad se considera interesante impulsar el desarrollo de un portal. Similar al portal Softcatalá, agruparía todas las herramientas y recursos digitales en euskera, organizadas de modo que las personas usuarias puedan acceder fácilmente.

Ha habido intentos de organizar un portal de estas características, pero en general han fracasado. De hecho, no es fácil hacer un seguimiento de los productos (son muchos, muy dispersos y la mayoría creados por empresas privadas, que también se encargan del mantenimiento). Por lo tanto, teniendo en cuenta que el proyecto exigiría una provisión y actualización continuas, se debe analizar en primer lugar su viabilidad. Se podría crear, por ejemplo, un grupo de personas expertas encargado de analizar, entre otras cosas, las posibilidades, amenazas, fortalezas y debilidades de la web y de plantear distintas propuestas.

Si se decidiera avanzar por esta senda, una de las tareas principales sería la identificación de todos los productos. Para ello, se deberá especificar qué hay, dónde está ubicado, cuáles son los canales de difusión... Entre otros, se deberá recopilar información sobre Internet, redes sociales, herramientas ofimáticas, plugins, software, aplicaciones para móviles, etc. En el futuro habría que decidir cómo sistematizar esta tarea, para garantizar su sostenibilidad.

Otra opción podría ser estudiar la utilidad de Wikipedia para la difusión de los recursos generados. Abundando en lo que se ha explicado en lo relativo a la creación de materiales educativos, el hecho de que los materiales y las herramientas TIC en euskera estén bien reflejados en Wikipedia puede aportar otro tipo de referencialidad y mayor facilidad para encontrar contenidos.



Realizar campañas para dar a conocer los recursos en euskera

8.2.

Tomando como base el portal mencionado en el apartado anterior, habría que aumentar la visibilidad de todas esas herramientas y recursos. A saber, se deben diseñar campañas para dar a conocer todas esas herramientas y recursos. Estas campañas deberán ser frescas, continuas, y en formatos y canales innovadores, para llegar al mayor número posible de personas.

Merece especial atención el dominio .EUS, porque sitúa al euskera al mismo nivel que las demás lenguas. .EUS contribuye a la normalización lingüística; refleja la identidad y la personalidad de la comunidad del euskera y de la cultura vasca; dota de visibilidad al euskera en el entorno digital y brinda un reconocimiento internacional al territorio del euskera. Para poder utilizar un dominio. EUS los sitios web deben cumplir al menos una de las siguientes condiciones:

- ▶ Una parte significativa del contenido debe estar en euskera o las comunicaciones tienen que hacerse en dicha lengua.
- ▶ Los contenidos deben tratar sobre cultura vasca o fomentarla.

Por citar algunos datos, el uso del dominio .EUS ha aumentado un 18% en 2020, 8 puntos más que el año anterior, superando las previsiones. Ha acabado el 2020 con cerca de 12.000 nombres de dominio. No obstante, y teniendo en cuenta lo anterior, es importante seguir impulsando esta senda de crecimiento.



8.3. Visibilizar las producciones audiovisuales y videojuegos en euskera

En lo referente al fomento del sector audiovisual, en el informe anterior mencionamos, entre otras cosas, una serie de líneas de promoción: «Promover que los contenidos de las televisiones en euskera sean de licencia libre, de modo que puedan ser utilizados por cualquier persona» y «analizar las opciones para que el acceso a los contenidos de EITB sea fácil».

Ya se ha explicado que en los últimos años el consumo de contenidos audiovisuales presenta una tendencia al alza, y que existen indicios de que ésta se vaya a mantener. Por lo tanto, es necesario recordar lo que afirmábamos en el informe anterior y confirmar que hemos de seguir por la misma vía: "Es importante que tengamos el mayor número posible de audiovisuales en euskera, para que las personas usuarias puedan acceder a ellos a la hora de consumir productos de ese tipo. Los usuarios y las usuarias utilizan constantemente contenidos audiovisuales y el reto es poder utilizarlos en euskera". Asimismo, es importante visibilizar los contenidos presentes y futuros.

En dicho informe hicimos hincapié en la importancia de poner el contenido en euskera a disposición de todas las personas usuarias, visible en los buscadores y de la manera más accesible posible (con licencias libres...). Mencionamos que sería importante en ese sentido poner en la red, con licencias libres, el contenido ya elaborado.

Tal y como afirmaron representantes de EITB en el *Diagnóstico sobre el documento Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos* (a petición de la Dirección de Investigación Lingüística y Coordinación, y de la Dirección de Información y Telecomunicaciones del Gobierno Vasco), el ente ya ha analizado el procedimiento y los costes de la disponibilidad de sus contenidos



en licencia libre, y parece que renegociar múltiples derechos para cada obra, más los costes de dichas negociaciones, requeriría, sin cálculos concretos, grandes inversiones. En cualquier caso, es una vía estratégica que no hay que dejar de analizar, y nos gustaría animar al ente público a que diese pasos en ese sentido, puesto que tendría una enorme repercusión en el consumo de audiovisuales en euskera.

Como se ha explicado ya, una manera de dar visibilidad a contenidos audiovisuales ya creados y futuros es mejorar las vías de acceso a los contenidos de EITB, para que las personas usuarias puedan acceder con facilidad a contenidos concretos. Sería deseable que el contenido de EITB a la carta se organizase y optimizase de cara a las búsquedas, para que los y las usuarias puedan acceder fácilmente. Habría que analizar también la posibilidad de integrar con licencia libre el contenido de otras televisiones en euskera.

También es necesario aumentar los canales de difusión audiovisual en euskera. Actualmente, los contenidos audiovisuales en euskera que se pueden encontrar en Internet son escasos y están dispersos. Esto los hace a menudo desconocidos e inaccesibles. Por tanto, la oferta no sólo es escasa, sino también desconocida para muchas personas usuarias, más aún para los y las adolescentes: no disponen de escaparates conocidos en la red para acceder con facilidad a producciones audiovisuales.

Asimismo, se considera necesario poder recuperar y reemitir esos contenidos (en la televisión, salas de cine, plataformas de Internet...) y fomentar la difusión de los audiovisuales en euskera a través del mayor número de canales posible. Podría ser de ayuda forjar alianzas con los agentes implicados en la difusión —ETB, salas de cine...—, así como comenzar a trabajar con las plataformas que ofrecen en la actualidad contenidos a la carta (Netflix, Amazon...).



Podría ser interesante asimismo analizar la posibilidad de crear una plataforma con contenidos íntegramente en euskera. Además de películas, albergaría otro tipo de contenido: cortometrajes, web-series...

Del mismo modo, habría que analizar si con esta plataforma quedarían satisfechas las necesidades de los y las jóvenes o si habría que apostar por otra plataforma dirigida exclusivamente a jóvenes y adolescentes, para fomentar el consumo y la creación de audiovisuales en euskera en este tramo de edad.

Esta hipotética plataforma para adolescentes tendría los siguientes objetivos:

- ▶ Reunir y actualizar en una única plataforma la principal oferta audiovisual en euskera dirigida al público adolescente. La plataforma haría las veces de escaparate, y, convertida en referencia, los y las adolescentes tendrían claro dónde acceder en la red a los contenidos audiovisuales de su interés. Para poder convertirse en referencia de los y las adolescentes vascos, además del apoyo de las instituciones, sería necesaria también la complicidad de los centros escolares.
- ▶ Dar prestigio y fomentar el consumo del contenido audiovisual en euskera. Ofrecer producciones atractivas al público adolescente y, a medida que aumenten las personas usuarias, revitalizar el consumo de audiovisuales en euskera. Y de paso, conseguir un número estable de consumidores y consumidoras.
- ▶ Impulsar la creación de contenidos audiovisuales entre el público adolescente y crear una cantera de jóvenes creadores y creadoras. La población joven, más que creadora, es consumidora, por lo tanto, es necesario fomentar su creatividad. Se podría hacer por ejemplo a través de concursos organizados en la propia plataforma.



En lo tocante a las características, debería reunir las siguientes:

- ▶ Se debería garantizar el consumo individual de los contenidos, a la carta y de manera personalizada.
- ▶ Los contenidos estarían adaptados al dispositivo más utilizado por el público adolescente, a saber, el *smartphone*, y para las relaciones entre adolescentes, habría que tener en cuenta las redes sociales y resto de medios identificados en varios estudios.
- ▶ Además de contenidos audiovisuales, se ofrecerían también aplicaciones en euskera, y a través de un sistema de mensajería instantánea, se informaría sobre las novedades.

Por otra parte, tal y como hemos mencionado en el punto relativo al fomento de los videojuegos, es importante contribuir a la difusión de videojuegos en euskera y poner a disposición de los usuarios y las usuarias la oferta existente en euskera. Para ello habrá que estudiar en primer lugar la necesidad de una distribuidora que apueste por los videojuegos locales y en euskera. En caso afirmativo, habría que ver si se debe partir de cero o aprovechar alguna que funcione bien en otros ámbitos. Como se ha explicado, la Feria de Durango o Jokoteknia son jornadas que podrían servir, puesto que constituyen los mejores escaparates hoy en día. Podría hacerse un hueco también a los videojuegos en la televisión, así como apoyar iniciativas tipo 'Gamer gela' u organizar concursos presenciales al estilo "Game Gune" pero a nivel de la CAE y en euskera.

Línea estratégica:

GARANTIZAR LA VIGILANCIA TECNOLÓGICA

**IMPULSAR UNA ESTRUCTURA DE
VIGILANCIA TECNOLÓGICA DEL EUSKERA**

9

RECOMENDACIÓN

Garantizar la vigilancia tecnológica es imprescindible para desarrollar una estrategia digital para el euskera, identificar las innovaciones tecnológicas, las tendencias en TIC y las nuevas herramientas de mayor éxito en el mercado o incluso para realizar un seguimiento de los avances realizados en otras lenguas y otros países para fomentar el idioma en el ámbito de las TIC y el entorno digital. Y no solo eso, es insoslayable además prever la influencia de estas tendencias en la sociedad y los cambios que pueda acarrear la tecnología en este sentido.



¿POR QUÉ?

El avance de tecnologías como la inteligencia artificial ha ido acompañado de una serie de inquietudes sociales, culturales, políticas y/o económicas en la sociedad y las instituciones. También en el ámbito que nos ocupa, el del euskera y las tecnologías.

Para hacer frente a la incertidumbre generada por la irrupción de estas tecnologías se han creado una serie de estructuras de vigilancia tecnológica entre gobiernos locales, universidades y otros agentes en lugares como Argentina, Italia, Inglaterra o Cataluña. Estas estructuras encargadas de analizar las nuevas realidades son necesarias también aquí, y es que, por un lado, contribuirían a una mejor comprensión de la nueva realidad, y por otro, permitirían tomar decisiones más adecuadas sobre el entorno digital entre distintos agentes. Del mismo modo, nos darían la posibilidad de desarrollar en este ámbito discursos y prácticas propias en euskera.



¿CÓMO?

Con el fin de garantizar la vigilancia tecnológica se propone lo siguiente:

9.1

Garantizar una estructura de vigilancia tecnológica del euskera en el entorno digital, apoyada por una red de inteligencia



Garantizar una estructura de vigilancia tecnológica del euskera en el entorno digital, apoyada por una red de inteligencia

9.1.

Como se ha mencionado en la introducción, es imprescindible garantizar la vigilancia tecnológica. Para ello es necesaria una estructura que se encargue de la tarea, y esa es, justamente, una de las propuestas de acción: crear dicha estructura. Tendrá que ser capaz de hacer un seguimiento a una serie de indicadores concretos, mantener la estructura de vigilancia y, en general, recabar información y responder a las experiencias de las personas usuarias.

Estas son las funciones que debería desempeñar dicha estructura:

- ▶ Recabar información: para conseguir información, establecer una plataforma de vigilancia y mantener un sistema de indicadores.
- ▶ Estar a la escucha de los agentes: en el momento de recabar información adecuada y útil o para recabarla hay que mantener una relación directa con los agentes de la red de inteligencia, definiendo la rutina de vigilancia.
- ▶ Recopilar experiencias: convertir la información en conocimiento y encargarse de sistematizar las experiencias tanto internas como externas, así como realizar la memoria de la iniciativa.
- ▶ Establecer vínculos con otras comunidades: analizar las posibilidades de entablar relación y cooperar con comunidades que se dedican a la gestión de planes y proyectos para el entorno digital o a la codificación o creación de contenidos (Cataluña y Gales, por ejemplo).

El apoyo a la estructura de vigilancia pasa también por la existencia de una red de investigadores y centros de investigación: una red



de inteligencia que defina las líneas estratégicas prioritarias y que tenga la capacidad de transformar la información recibida en conocimiento e inteligencia, además de impulsar proyectos.

La red de inteligencia debería poder fijar prioridades, concretar líneas e impulsar proyectos. Asimismo, sería recomendable la participación entre universidades, el carácter multidisciplinar y la posibilidad de integración de agentes no universitarios concretos.

Ambas estructuras deben retroalimentarse y complementarse. Sería interesante que la estructura de vigilancia desempeñara las siguientes tareas: establecer los mecanismos para el seguimiento de la plataforma de vigilancia y el sistema de indicadores, y definir la rutina de vigilancia con la red de inteligencia. De hecho, ambas estructuras deberían, conjuntamente, realizar la primera definición de las líneas principales y la planificación.



OBTENER DATOS SOBRE EL CONSUMO DEL EUSKERA Y FOMENTAR EL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN PARA LLEVAR A CABO POLÍTICAS EFECTIVAS

10

RECOMENDACIÓN



¿POR QUÉ?

Para las lenguas poco habladas, el entorno digital puede ser refugio o zona de riesgo. La situación de una lengua en el entorno digital se denomina *vitalidad digital*. Cuanto mejor posicionados estemos en el entorno digital, mayor será la vitalidad digital del idioma. Es necesario, por tanto, y especialmente en el caso de las lenguas poco habladas, un proceso de monitorización periódica de la vitalidad digital en el que se puedan detectar las carencias y fortalezas de la lengua. Este proceso de diagnóstico es imprescindible para encauzar debidamente las posibles medidas o iniciativas correctoras posteriores o para mantener/reforzar las áreas en las que se ha avanzado.

Esta recogida de datos debería integrarse en el sistema de indicadores del euskera. De esta manera, se mediría de manera periódica la vitalidad digital del euskera, a la vez que se realiza un seguimiento de su evolución.



¿CÓMO?

Entre otras, se contemplan las siguientes acciones para obtener datos sobre el consumo del euskera y llevar a cabo políticas efectivas:



10.1	Organizar un sistema de medición de datos sobre el euskera en el entorno digital: trabajar en la identificación y sistematización de indicadores
10.2	Promover investigaciones para dar respuesta a necesidades puntuales

10.1. Organizar un sistema de medición de datos sobre el euskera en el entorno digital: trabajar en la identificación y sistematización de indicadores

El Gobierno Vasco ha realizado en los últimos años diversos trabajos en el marco de esta recomendación. La recogida sistematizada de datos constituye una línea permanente y estratégica. Entre otros trabajos, se han definido indicadores para investigar el entorno digital, que se integrarán en el Sistema de Indicadores del Euskera (EAS). Con esta recomendación o propuesta de acción queremos subrayar la importancia de esta línea de trabajo, para que tenga continuidad.

Para poder medir y hacer un seguimiento de los hábitos de uso es necesario desarrollar indicadores y sistematizar su medición. Por lo tanto, el Gobierno Vasco debería seguir desarrollando el sistema a fin de medir el peso específico del euskera en el entorno digital, integrando asimismo la perspectiva del uso, esto es: hay que organizar un sistema de medición de datos que actualice el diagnóstico de la situación y haga posible el seguimiento.

En esta recogida sistematizada de datos convendría incluir, entre otros puntos, los siguientes:

- ▶ En lo referente a los medios de comunicación, es importante proceder a análisis cuantitativos y cualitativos para me-



dir y entender el consumo mediático de la ciudadanía vasca (qué se consume, por qué). En este sentido, puede dotarse de una perspectiva integral a los estudios sectoriales que se encuentran dispersos, con el fin de crear una base de datos que se actualice sistemáticamente. Sería útil también completar las métricas digitales vigentes. Así, se podrían sumar al panel que reúne las métricas digitales de los medios de comunicación de Hekimen (Hekimen Analytics) las métricas de otros medios íntegramente en euskera (incluidos los públicos) para conocer todo el tráfico. Habría que definir indicadores (sesiones, páginas, tiempo, usuarios, dispositivos y tipos de tráfico, por ejemplo) y agruparlos en un único panel de forma agregada.

- ▶ También es importante realizar una recogida de datos continua en el ámbito audiovisual, estudios de audiencia más concretamente, sobre todo en relación con el consumo audiovisual de los y las jóvenes del País Vasco.

Promover investigaciones para dar respuesta a necesidades puntuales

10.2.

Además de sistematizar la recogida de datos e integrarla en EAS, al elaborar esta hoja de ruta hemos detectado la necesidad de investigar en torno a una serie de ámbitos concretos. De hecho, se han definido líneas de investigación en muchas de las propuestas de acción de cada línea estratégica. Son necesarios fundamentos concretos para garantizar la eficacia de las acciones propuestas.

En los informes que hemos empleado ha salido a colación varias veces la necesidad de investigación y análisis. Se ha mencionado, entre otros, lo siguiente:



- ▶ En el campo de los videojuegos, el Observatorio Vasco de la Cultura del Gobierno Vasco debería fomentar investigaciones específicas sobre empresas desarrolladoras y sobre los videojuegos y su ecosistema para conocer con exactitud la situación de la CAE.
- ▶ El uso de las redes sociales y en general del entorno digital por parte de la juventud también requeriría una investigación, dado que la de la juventud es una franja prioritaria para el fomento del uso del euskera.
- ▶ En cuanto al subtítulo, ya se ha mencionado que se debería analizar la importancia y necesidad de impulsar la subtitulación automática. Con el fin de analizar lo antes posible las conclusiones en este ámbito y para poder poner en marcha las distintas acciones, es necesario recopilar y analizar la información existente sobre este tema.

Por último, no queremos dejar de mencionar el tema del género. Existen estudios e investigaciones generales sobre género en el ámbito de la tecnología, pero no olvidemos la transversalidad de este tema. Se debe analizar la pertinencia de realizar estudios o investigaciones específicas centradas en estas tres cuestiones transversales: el género, el euskera y el entorno digital. Una de las conclusiones del estudio *Consumo y creación audiovisual en euskera de los adolescentes gipuzkoanos*, de la Diputación Foral de Gipuzkoa, es que existen grandes diferencias de género entre adolescentes en cuanto al consumo y creación de contenidos audiovisuales. Sería interesante conocer las situaciones generadas en la intersección del género, el euskera y el entorno digital. Esto puede resultar capital en la planificación de políticas dirigidas a la juventud.



BIBLIOGRAFÍA

-  CONSEJO ASESOR DEL EUSKERA VICECONSEJERÍA DE POLÍTICA LINGÜÍSTICA. *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos*. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2016. ISBN 978-84-457-3409-4
-  OBSERVATORIO VASCO DE LA JUVENTUD. *La juventud de Euskadi y las redes sociales*. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2019. ISBN 978-84-457-3471-1
-  DEV – DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos. Edición de 2019*.
-  DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA. *VI Encuesta Sociolingüística del País Vasco 2016*. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2019. ISBN 978-84-457-3504-6
-  DIPUTACIÓN FORAL DE GIPUZKOA. *Consumo y creación audiovisual en euskera de los adolescentes gipuzkoanos, 2017*.
-  MANIAS, GURRUTXAGA y RAMIREZ DE LA PISCINA (2020): «Fast or slow: zein da albisten geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute», («¿Fast or slow: cuál es el futuro de las noticias? 25 expertos internacionales y 500 lectores de Euskal Herria analizan el periodismo de largo aliento») *Anuario de Medios de Comunicación Vascos 2019*, pp; 73-90. <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.
-  AZPILLAGA y LIZARRALDE (2020): «Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean», («Los sitios web de la asociación Hekimen en 2019») *Anuario de Medios de Comunicación Vascos 2019*, pp;111-136 <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.



-  EUSTAT. *Panorama de la Sociedad de la Información en Euskadi 2020.*
-  AMC – ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. *Marco general de los medios en España 2021.*
-  DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA. *Evaluación final del V periodo de planificación para la normalización del euskera en las instituciones públicas de la Comunidad Autónoma Vasca 2017.* Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2018.

INFORMES INTERNOS:

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN LINGÜÍSTICA Y COORDINACIÓN DEL GOBIERNO VASCO. Diagnóstico del documento *Las TIC en euskera: recomendaciones para los poderes públicos*. 2018.

GOÑI EIZMENDI, Maite; MARITXALAR ANGLADA, Montse; POMBO ARAMENDI, Eli. *Derrigorrezko Hezkuntzan euskara sustatzea ingurune digitalean. EAEko errealtateari begirada eta aurrera begirako proposamenak (Fomentar el euskera en el entorno digital en la Educación Obligatoria. Mirada a la realidad de la CAE y propuestas de futuro)*. 2019-2020.

JULIO HURTADO, Gorka; LANDABIDEA URRESTI, Xabier. Zaintza teknologikoa eta Humanitate Digitalak euskarazko ingurune digitalean (La vigilancia tecnológica y las Humanidades Digitales en el entorno digital del euskera). 2019-2020.

ARANTZABAL ARRIETA, Iban. *EAB-ingurune digitala: euskarazko ikus-entzunezkoak. (EAB-Entorno digital: audiovisuales en euskera)* 2019-2020.

FUNDACIÓN PUNTUEUS. *Gizartearen kontzientziazioan eragitea euskara erabiltzeko ingurune digitalean. (Incidir en la concienciación de la sociedad para la utilización del euskera en el entorno digital)* 2019-2020.

CENTRO HITZ DE LA UPV/EHU. *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa. (Informe técnico del plan de impulso de las tecnologías del lenguaje)* 2020.

COMISIÓN DE ENTORNO DIGITAL DEL SISTEMA DE INDICADORES DEL EUSKERA. *Euskararen Adierazle Sistema. Euskarak ingurune digitalean duen presentzia neurtzeko proiektua. (Sistema de Indicadores del euskera. Proyecto para medir la presencia del euskera en el entorno digital)* 2017.