



VERKLARING KENNISNEMING REGELS M.B.T. PLAGIAAT

Fraude en plagiaat

Wetenschappelijke integriteit vormt de basis van het academisch bedrijf. De Universiteit Utrecht vat iedere vorm van wetenschappelijke misleiding daarom op als een zeer ernstig vergrijp. De Universiteit Utrecht verwacht dat elke student de normen en waarden inzake wetenschappelijke integriteit kent en in acht neemt.

De belangrijkste vormen van misleiding die deze integriteit aantasten zijn fraude en plagiaat. Plagiaat is het overnemen van andermans werk zonder behoorlijke verwijzing en is een vorm van fraude. Hieronder volgt nadere uitleg wat er onder fraude en plagiaat wordt verstaan en een aantal concrete voorbeelden daarvan. Let wel: dit is geen uitputtende lijst!

Bij constatering van fraude of plagiaat kan de examencommissie van de opleiding sancties opleggen. De sterkste sanctie die de examencommissie kan opleggen is het indienen van een verzoek aan het College van Bestuur om een student van de opleiding te laten verwijderen.

Plagiaat

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. Je moet altijd nauwkeurig aangeven aan wie ideeën en inzichten zijn ontleend, en voortdurend bedacht zijn op het verschil tussen citeren, parafraseren en plagiëren. Niet alleen bij het gebruik van gedrukte bronnen, maar zeker ook bij het gebruik van informatie die van het internet wordt gehaald, dien je zorgvuldig te werk te gaan bij het vermelden van de informatiebronnen.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder (deugdelijke) verwijzing: parafrasen moeten als zodanig gemarkeerd zijn (door de tekst uitdrukkelijk te verbinden met de oorspronkelijke auteur in tekst of noot), zodat niet de indruk wordt gewekt dat het gaat om eigen gedachtengoed van de student;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het zonder bronvermelding opnieuw inleveren van eerder door de student gemaakt eigen werk en dit laten doorgaan voor in het kader van de cursus vervaardigd oorspronkelijk werk, tenzij dit in de cursus of door de docent uitdrukkelijk is toegestaan;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

De plagiaatregels gelden ook voor concepten van papers of (hoofdstukken van) scripties die voor feedback aan een docent worden toegezonden, voorzover de mogelijkheid voor het insturen van concepten en het krijgen van feedback in de cursushandleiding of scriptieregeling is vermeld.



In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.

Naam: Selma van Gelder

Studentnummer: 6964354

Datum en handtekening: 3 februari 2024

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.

LGBTDND: Genderinclusie in *Dungeons & Dragons*



Selma van Gelder (6964354)

Universiteit Utrecht

M.A. Vertaalwetenschappen Literair Vertalen

Begeleider: Dr. Gys-Walt van Egdom

Tweede lezer: Dr. Christophe Declercq

Abstract

In deze Masterscriptie doe ik vanuit een feministisch en queer vertaalperspectief onderzoek naar genderinclusie in *Dungeons & Dragons*, een van de meest populaire *Tabletop Roleplaying Games* (TTRPG) van de 20^e en 21^e eeuw. Voor mijn onderzoek vergelijk ik het spelboek van de allereerste editie van D&D uit 1973 (*Dungeons & Dragons: Rules*) met *The Player's Handbook* uit 2014 en de Duitse vertaling *Das Spielerhandbuch* uit 2021. Aan de hand van een diachrone tekstanalyse vergelijk ik deze teksten op kwantitatief en kwalitatief niveau: eerst maak ik gebruik van een distantreadingtechniek waarbij ik woordfrequenties in kaart breng. Deze kwantitatieve analyse vormt de basis voor een gerichte kwalitatieve aanpak in de vorm van een discoursanalyse. Uit dit onderzoek blijkt dat er grote verschillen zijn in pronominaal gebruik in alle drie de teksten. Ook verschilt de genderneutraliteit van spelersklassentitels tussen de drie teksten. *Dungeons & Dragons: Rules* bevat geen expliciete vermeldingen van gender en geaardheid bij personagecreatie. *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* bevatten dit soort vermeldingen wel, maar doen hierbij beroep op schadelijke en verouderde stereotypen. *Dungeons & Dragons: Rules* kan gezien worden als (gender)exclusief, terwijl *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* gezien kunnen worden als (gender)inclusiever, maar met ruimte voor verbetering.

Inhoudsopgave

Abstract	2
Introductie	5
Theoretisch kader	10
Feministische vertaaltheorie	10
Vrouwen en vertaling in de maatschappij	10
Moderne feministische vertaaltheorie	12
Feministische vertaalstrategieën	16
Case study: de Bijbel	18
Queer vertaaltheorie	20
Queer vertalen in politiek, cultuur en maatschappij	20
Seksualiteit vertalen, seksueel vertalen.....	22
Queer (of niet-queer) vertaalmodi.....	23
Tabletop Roleplaying Games.....	26
Teksteigenschappen van een TTRPG.....	26
TTRPGs vertalen	29
Dungeons & Dragons	32
De geschiedenis van D&D.....	32
Toegankelijkheid, diversiteit en inclusie.....	35
D&D en identiteitsvorming.....	38
D&D en een feministisch queer vertaalperspectief.....	41
Methode.....	44

Resultaten	52
Kwantitatieve analyse.....	52
Kwalitatieve analyse.....	66
Discussie.....	86
Conclusie.....	89
Primaire bronnen	91
Referentielijst	91

Introductie

In deze Masterscriptie doe ik onderzoek naar inclusief taalgebruik in *Dungeons & Dragons*, een *fantasy tabletop game*. Ik voer dit onderzoek uit vanuit een feministisch en queer vertaalperspectief.

Vertalers die vanuit een feministisch perspectief vertalen denken niet alleen na over de functie en het effect van de tekst, maar ook over de socioculturele positie die de tekst in bron- en doelcultuur inneemt, hoe de tekst ontvangen wordt en welke politieke of culturele impact een vertaling kan hebben. Relevante onderwerpen binnen feministische vertaaltheorie zijn bijvoorbeeld inclusie, de positie van vrouwen in de tekst, de positie van vrouwelijke vertalers en auteurs buiten de tekst, zowel in het heden als in het verleden, het blootleggen en ontkrachten van misogynne concepties, stereotypen en metaforen binnen algemene vertaaltheorie, het vertalen van feministische teksten en het vertalen van teksten die juist níet feministisch zijn (Castro & Ergun, 2018, pp. 216-233). Taalgebruik speelt hierin een grote rol en in de jaren 70 van de afgelopen eeuw hebben radicale feministen taalgebruik dan ook onder een kritische loep genomen. De impact van inclusief taalgebruik kan zodanig groot zijn dat zelfs de inhoud van de tekst verandert, zoals we zullen zien bij een inclusieve vertaling van de Bijbel (Flotow, 1997, pp. 51-56).

Een queer vertaalperspectief ligt in het verlengde van het feministische vertaalperspectief. Grote onderwerpen binnen de queer vertaaltheorie zijn de representatie van andersheid en het blootleggen en evalueren van dominante ideologieën en praktijken binnen de algemene vertaalpraktijk. Queer vertaaltheoristen willen tegengas geven tegen deze ideologieën en praktijken, die vaak voortkomen uit een binaire, heteronormatieve, patriarchale samenleving. Dit doen zij door teksten te ‘verqueeren’, oftewel het respecteren van queer betekenissen en potentie van een tekst. Net als feministische vertalingen, kunnen queer

vertalingen grote golven creëren binnen het politieke, sociale en culturele landschap van hun doeltaal.

Fantasy *tabletops* zijn collaboratieve rollenspellen waarin een groep spelers samen met een spelleider (*Dungeon Master* or *Game Master*) een collaboratief narratief creëren. Het narratief speelt zich vaak af in een wereld met fantastische elementen, een wereld die net als de echte wereld zijn kan zijn maar ook compleet kan verschillen en door spelers wordt ervaren vanuit het perspectief van (vaak zelfbedachte) personages. De collaboratieve aard van het narratief dat rondom een speltafel gecreëerd wordt onderscheid fantasy-tabletops als een (literair) genre op zich, waarbij de invloed van spelers (en spelleiders) op het verloop van het verhaal in combinatie met de tot op zekere hoogte willekeurige invloed van dobbelstenen en spelmechanieken die bepalen hoe goed of hoe slecht personages zijn in bepaalde situaties of bij het uitvoeren van bepaalde handelingen, een unieke combinatie vormt die men in weinig andere genres terugziet. Tevens ontstaat er dankzij het collaboratieve aspect van dit genre een hele persoonlijke sfeer: door de grote mate van invloed die spelers op het verhaal uitvoeren én de vrijheid die dit genre spelers biedt omtrent personagecreatie, is het voor veel spelers makkelijk (en zelfs vanzelfsprekend) dat zij zich diep inleven in het verhaal dat zij creëren en de personages die hun zelfbedachte narratief trotseren.

Bij het vertalen van fantasy-rollenspellen is het belangrijk dat de doeltekst helder is wanneer zij instrueert en dat (ir)realia zo veel mogelijk behouden worden wanneer de tekstwereld omschreven wordt, zodat spelers duidelijke regels en handvaten hebben en het niveau van immersie niet aangetast wordt ongeacht de taal waarin zij de spelboeken lezen. Een vertaler zal dus veel moeten schakelen en meerdere vertaalstrategieën benutten om een wenselijke vertaling te produceren.

Een van de grootste fantasy-rollenspellen in de hedendaagse Westerse wereld is *Dungeons & Dragons*. *Dungeons & Dragons* is in 1974 gecreëerd door Dave Arneson en

Gary Gygax (Carter, 2022, p. 11-12). De rollenspellen die zij toentertijd speelden waren vooral tactisch en gebaseerd op historische oorlogen voeren, maar Arneson en Gygax wilden juist een spel dat zich afspeelden in een wereld geïnspireerd door onder anderen J.R.R. Tolkien, waarbij de focus van het verhaal niet op grote groepen naamloze soldaten lag, maar op individuele personages die gedurende het spel grootse helden konden worden. Sinds 1974 is D&D veel veranderd: het spel is uitgebreid van een box-set met drie flinterdunne boekjes naar gebonden boekensets met meer dan driehonderd pagina's per boek, bestiaria, tientallen campagneboeken en meerdere boeken over de fantastische wereld die in het vijftigjarig bestaan van D&D is opgebloeid. Sinds 1974 zijn er ongeveer 10 verschillende edities van D&D uitgekomen. Per editie worden de spelregels van de vorige editie onder de loep genomen en waar nodig aangepast, verwijderd of uitgebreid. Ook wordt de spelwereld per editie aangepast: locaties, wezens of personages worden toegevoegd, veranderd of weggelaten. Gedurende de jaren lijkt het dat D&D per editie diverser is geworden als het gaat om individuele, culturele en sociale representatie, bijvoorbeeld de inclusie van verschillende identiteiten, handicaps of beperkingen, maar ook de verschillende gebieden, culturen en volkeren waar D&D inspiratie aan ontleent en het taalgebruik waarmee zij over deze diverse bronnen rapporteren (*Wizards of the Coast*, 2020).

Ook de doelgroep van D&D is de afgelopen 50 jaar flink verandert. In 1974 was de doelgroep voornamelijk Amerikaanse jongens en mannen, vandaag de dag wordt D&D over de hele wereld gespeeld en is de doelgroep zeer divers. D&D heeft door de *Satanic Panic* een zeer negatief beeld gekregen: het spel werd beschuldigd van satanisme en conservatieve politici maakten zich zorgen dat het spel spelers aanzette tot misdaad, misbruik en zelfdoding. Het spel vormde de basis voor een zeer niche subcultuur en werd als gevolg geschuwd. Hoewel D&D vandaag de dag nog steeds een niche hobby is, bekleed het een veel minder controversiële positie binnen mainstream cultuur. Er is meer aandacht voor de positieve

aspecten en voordelen van het spel: onderzoek toont bijvoorbeeld dat mensen die D&D spelen extravert en opener zijn voor nieuwe ervaringen dan mensen die geen D&D spelen. Ook toont onderzoek aan dat D&D voor veel spelers zelfontwikkeling kan faciliteren (Lorenz, Hagitte & Brandt, 2022, p. 1; Hollander, 2021, p. 318). Spelers hebben enorme vrijheid bij het creëren van hun personages en door de collaboratieve aard van het spel (en genre) ontstaat er een veilige sfeer waar zowel spelers als personages invloed en controle over het verhaal en haar narratief hebben. Daarnaast kunnen spelers aan het einde van een spelsessie het personage weer laten liggen en afstand nemen, of juist eigenschappen meenemen die goed voelen.

De combinatie van de diverse spelwereld, de stappen die de uitgeverij heeft gezet om inclusie te bevorderen, de diverse doelgroep van D&D, de collaboratieve aard van het spel en de zelfontwikkeling die D&D kan faciliteren maakt D&D een geschikte basis voor het huidige onderzoek. Taal vormt ons denken en vormt het raamwerk van onze ideeën (Martin & Papadelos, 2017, pp. 39-40): als we niet goed op ons taalgebruik letten lopen we het risico om seksistische, misogynie of racistische noties te bestendigen. Door naar onze huidige maatschappij te kijken, haar goed en foute aspecten te overwegen en ons taalgebruik hier op aan te passen en inclusiever te maken, kunnen deze noties achtergelaten worden.

In deze masterscriptie doe ik onderzoek naar inclusief taalgebruik in verschillende edities van D&D en hoe het taalgebruik in deze teksten over de decennia heen veranderd is. Mijn onderzoeksvragen zijn als volgt: In hoeverre verschillen de tekstuele markers in *Dungeons & Dragons: Rules* en het *Player's Handbook* die geslachtelijke gelijkwaardigheid en genderinclusief taalgebruik bevorderen? En in hoeverre verschillen de tekstuele markers in het *Player's Handbook* en haar Duitse vertaling: *Spielershandbuch – Deutsche Ausgabe*?

Om deze vragen te beantwoorden voer ik een diachrone analyse uit waarbij de allereerste editie van D&D uit 1974, *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastical Medieval*

Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures (voortaan afgekort naar *Dungeons & Dragons: Rules*) en de meest recente editie genaamd 5^e en haar Duitse vertaling: *The Player's Handbook* (2014) en *Das Spielerhandbuch* (2021) mijn corpora vormen. Mijn focus ligt op het in kaart brengen en vergelijken van verschillende tekstuele markers die inclusie wel of niet bevorderen en hoe deze zich ontwikkeld hebben in de afgelopen 50 jaar. Mijn analyse bestaat uit twee onderdelen: een kwantitatief deel en een kwalitatief deel. In het kwantitatieve deel kijk ik met behulp van een distantreadingtechniek naar verschillende tekstuele markers zoals zelfstandig naamwoorden en voornaamwoorden en in welke mate deze inclusie bevorderen of juist verminderen.

Deze bevindingen werk ik verder uit aan de hand van een kwalitatieve discoursanalyse. De verzamelde gegevens worden in hun context geplaatst om eerdere indrukken te versterken, te nuanceren of te ontcrachten. Dit moet leiden tot objectieve, gestructureerde en herleidbare conclusies over inclusie in de drie teksten en hoe dit zich over de jaren heen ontwikkeld heeft.

De eerste stap die ik in het huidige onderzoek onderneem is een uiteenzetting van relevante literatuur omtrent dit onderwerp: eerst benoem ik de relevante pijlers, denkwijzen en ontwikkelingen binnen de feministische en queer vertaaltheorie, daarna definieer ik het genre 'fantasy' en zoom ik in op 'fantasy-rollenspellen' en tot slot definieer ik D&D als een spel(boek) en niche subcultuur en vat ik de geschiedenis en socioculturele positionering van D&D in heden en verleden samen. Het theoretisch kader wordt opgevolgd door een methode, waarin ik mijn werkwijze uitgebreid in kaart breng en haar academische relevantie beargumenteer. Daarna volgen mijn resultaten, die ik in de discussie in een academische context positioneer. Ter afsluiting is er een conclusie, waarin ik mijn bevindingen samenvat, en eventuele richtingen voor toekomstig onderzoek voorstel.

Theoretisch kader

Feministische vertaaltheorie

Zoals benoemd wordt het huidige onderzoek uitgevoerd vanuit een feministisch vertaalspectief. Feministische vertaaltheorie vormt hiervoor de basis en komt voort uit het feminisme, een politieke en culturele stroming die vrouwen op gelijke voet wil zetten met mannen, iets wat in de huidige Westerse patriarchale samenleving niet vanzelfsprekend is en waarvan in het verleden ook geen sprake was. Een patriarchale samenleving fungeert in een sociaal systeem waarin mannen een dominante rol hebben en de normen en waarden van de maatschappij mannen bovenaan de hiërarchische ladder plaatsen. Binnen de feministische vertaaltheorie worden patriarchale neigingen in literatuur en vertalen onder de loep genomen en wordt de impact van vertalingen op sociocultureel niveau in kaart gebracht. Feministische vertaaltheorie komt voort uit een gedeelde positie in de maatschappij tussen vrouwen en vertalen en wil de positie van vertalingen ten opzichte van originele werken gelijktrekken. Ook is de positie van de vrouw in en rondom teksten een belangrijk onderwerp binnen de feministische vertaaltheorie, net als het taalgebruik dat zowel in als over vertalingen wordt gebruikt. Tot slot zijn er een aantal vertaaltechnieken met een feministisch vertaalspectief die de zichtbaarheid van vrouwen in en rondom teksten kunnen accentueren en inclusief en non-offensief taalgebruik in en over vertalingen bevorderen.

Vrouwen en vertaling in de maatschappij

Een van de doelen binnen feministische vertaaltheorie is om de gedeelde positie van vrouwen en vertalingen onder de loep te nemen door ze te identificeren en te bekritisieren (Simon, 1996, p. 1). Feministische vertaaltheorie is een kritische vertaaltheorie en aanhangers van deze theorie willen een nieuwe invalshoek toevoegen aan vertaaltheorie: in plaats van te kijken naar hoe er wordt vertaald en hoe nonconforme vertalingen eruit zien, zet feministische

vertaaltheorie ook aan tot nadenken over de functie en het effect van vertalingen en hoe deze op een intercultureel en internationaal niveau circuleren, worden ontvangen en (bewust of onbewust) bepaalde beeldvorming in de hand werken (Simon, p. 7). De impact die vertalingen op cultureel maar ook politiek niveau kunnen hebben staat binnen de feministische vertaaltheorie centraal (Palekar, 2017, p. 16).

Feministische vertaaltheorie is ontwikkeld op basis van de gepercipieerde gelijkenissen tussen de maatschappelijke positie van vrouwen en van vertaling (Munday, 2008, p. 129). Zowel vrouwen als vertalingen werden traditioneel gezien als ondergeschikt: vrouwen waren ondergeschikt aan mannen en vertalingen waren ondergeschikt aan originele teksten (Munday, p. 129). Deze vergelijking werd vervolgens op negatieve wijze versterkt door de tropen en metaforen die voor zowel vrouwen als vertalingen worden gebruikt (Flotow, 1997, p. 42), tropen en metaforen die binnen de feministische vertaaltheorie in vraag worden gesteld (Flotow, 1997, p. 41). Het meest bekende (en befaamde) voorbeeld is *les belles infidèles*, een omschrijving die in de 18^e eeuw in Frankrijk vaak voor vertalers en vertalingen werd gebruikt (Sun, 2021, p. 276). Het begrip *les belles infidèles* stoelt op de aanname dat een vertaling niet zowel mooi als getrouw kan zijn: de tekst is óf mooi geschreven, maar niet getrouw (aan de brontekst), of de tekst is trouw (aan de brontekst) en is daardoor moeilijk of onprettig te lezen (Sun, p. 276). Hetzelfde werd toentertijd gezegd over vrouwen: een vrouw was óf trouw aan haar man, óf mooi, maar nooit beide. Een andere omschrijving voor het werk van vertalers die in de 20^e eeuw prominent was, is dat tijdens het vertalen van een tekst, deze tekst ‘verkracht’ wordt. Dit is taalgebruik dat expliciet bijdraagt aan de onderdrukking van vrouwen en impliciet tracht vrouwelijke seksualiteit te beperken en beheersen (Flotow, 1997, p. 42).

Zoals eerder genoemd waren vrouwen in de 16^e eeuw in Europa niet toegestaan om hun eigen werk te publiceren. Zij mochten wel vertalen (Simon, p. 44). Toentertijd was vertalen

het enige acceptabele literaire beroep waarmee een “geleerde vrouw” zich kon associëren (Simon, p. 46). Dit droeg verder bij aan de “vervrouwelijking” van vertalen (hoewel vrouwelijke vertalers daarvoor ook al bestonden): vrouwen konden middels vertalingen hun stem laten horen en naam maken in de literaire wereld (Simon, p. 43). Dit deden zij onder anderen door voorwoorden te schrijven waarin zij zich politiek konden uitlaten (Simon, p. 47). Hiermee leverden vrouwen tijdens de verlichting wel degelijk een bijdrage aan het intellectuele circuit van toen, een circuit dat historisch gezien door mannen werd gedomineerd (Simon, p. 48). Zo werd het voorwoord van Margeret Tyler, die in 1578 *A Mirror of Princely Deeds and Knighthood* uit het Spaans vertaalde (Robinson, 2014, p. 114), gezien als een belangrijke uiting van vroeg feminisme (Uman, 2012, p. 2). In dit voorwoord verdedigde Tyler, van wie de afkomst onduidelijk is en over wie weinig bekend is los van wat zij ons over zichzelf verteld (Robinson, p. 114), het recht van vrouwen om te schrijven en lezen en bekritiseerde zij het patriërchaat (Robinson, p. 115).

Moderne feministische vertaaltheorie

In de jaren '70 van de afgelopen eeuw vonden er ook veel ontwikkelingen plaats in het vertalermetier. Deze ontwikkelingen zouden aan het eind van de 20^e en begin van de 21^e eeuw tot feministische vertaal theorie leiden (Palekar, p. 13). Deze ontwikkelingen waren geconcentreerd in het Canadese Quebec, waar zowel Engels als Frans officiële talen zijn. Tegenwoordig wordt feministisch vertalen vooral gedefinieerd aan de hand van de radicale werken die in deze periode gepubliceerd, ongeacht de lange en gevarieerde geschiedenis van en relatie tussen vrouwen (en vrouwelijkheid) en vertalen (Castro & Ergun, p. 126). De Canadese strategieën die voortkwamen uit het activisme van deze periode trachten de hiërarchische relatie tussen een brontekst en een vertaling te doorbreken en het proces van vertalen te hervormen naar een medeauteurschap die de vertaler op gelijke voet plaatst met de

auteur. De vertaler werkt tijdens het vertalen niet alleen met de bronauteur samen, maar staat ook in nauwer verband tot de brontekst dan voorheen (Sun, p. 277). De vertaler is niet meer ondergeschikt aan de auteur, net zoals dat de vrouw niet meer ondergeschikt is aan de man, en dit brengt voor zowel vertaler als vrouw erkenning en zichtbaarheid met zich mee (Sun, p. 276): feministische vertaalstrategie viert deze zichtbaarheid en moedigt hiertoe aan (Castro & Ergun, p. 134).

Aanhangers van de feministische beweging in de jaren '70 en '80 van de vorige eeuw probeerden ook patriarchaal taalgebruik en patriarchale denkwijzen te ondermijnen en creëerden en ondersteunden innovatieve ontwikkelingen op het gebied van taal en denken (Gentzler, 2007, p. 51). Dit werd niet alleen op tekstueel en linguïstiek niveau gedaan, maar ook op sociocultureel niveau (Gentzler, pp. 51-52): vrouwelijke Canadese vertalers transformeerden een patriarchale discours in een discours die geschikt was om de ideeën en gedachtegangen van vrouwen te faciliteren, vanuit een positie middenin de doelcultuur (Gentzler, p. 51). Hiermee konden zij culturele identiteiten destabiliseren, wat ruimte creëerde voor het ontstaan van nieuwe denkwijzen die nieuwe culturele vormen, structuren en fenomenen teweeg konden brengen (Gentzler, pp. 51-52)

Tegenwoordig zien we dat er een aantal onderwerpen zijn waar (Westerse) feministische vertaaltheorie zich mee bezig houdt deze onderwerpen (of categorieën) kunnen niet volledig van elkaar worden afgebakend en lopen vaak in elkaar over. Ze worden dan ook vaak simultaan of in relatie tot elkaar onderzocht worden. Ten eerste wordt er veel geschreven over de verschillende metaforen die gebruikt worden voor gender in de Westerse vertaaldiscours. Enkele voorbeelden zijn eerder in deze tekst al voorbijgekomen (wat aantoont dat dit inderdaad een zeer relevant onderwerp is). Vertaaldiscours is doordrenkt met misogynie metaforen, tropen en opvattingen van genderrollen. Deze concepties versterken en houden in stand de hiërarchische relatie tussen een brontekst en een vertaling (Castro & Ergun, p. 131),

terwijl feministische vertaaltheorie een vertaling juist als een eigen werk ziet waarvan de vertaler een medeauteur is (Bracke et al., 2021, p. 30).

Daarnaast houdt feministische vertaaltheorie zich bezig met historische vrouwelijke vertalers. Veel van deze vertalers zijn *lost in time* omdat tot recent enkel het werk van mannelijke vertalers als waardevol werd beschouwd. De bijdragen van vrouwen en vrouwelijke vertalers zijn hierdoor grotendeels buitengesloten en zeer beperkt beschreven. Feministische vertaaltheorie probeert deze vrouwen onder de aandacht te brengen om de patriarchale notie te doorbreken dat enkel de man een legitieme literaire speler is en kan zijn (Castro & Ergun, p. 131).

In het verlengde ligt dan ook onderzoek naar vrouwelijke schrijvers. Het literaire werk van vrouwen wordt in de regels minder vertaald, vaak op basis van seksistische criteria en gendervooroordelen binnen uitgeverijen en de algemene literaire wereld, die vaak seksistische criteria toepassen tijdens hun selectieprocedures en daarmee gendervooroordelen in stand houden binnen de literaire wereld (Castro & Ergun, p. 131). Feministische vertaaltheorie tracht dit seksisme te ontbloten (en overigens ook discriminatie, maar omwille de gelimiteerde omvang van het huidige onderzoek kan ik niet verder uitweiden over intersectionaliteit) om uitgeverijen en andere literaire spelers met veel cultureel kapitaal op de vingers te tikken en ze vervolgens aan te moedigen hun criteria en strategieën aan te passen (Castro & Ergun, p. 132). Dit heeft hopelijk als gevolg dat literaire canons diverser worden en dat vrouwelijke (en niet-Westerse) auteurs meer aan het licht komen (Castro & Ergun, p. 132).

Verder wordt er binnen de feministische vertaaltheorie veel geschreven over feministische teksten en hoe deze vertaald worden. Dit onderwerp houdt zich bezig met de overdracht van feministische toetsen en ideeën tussen talen en culturen en wat de rol van vertaling hierbij is (Ranzato, 2017, p. 122). Uit descriptief onderzoek is namelijk gebleken dat veel van deze feministische aspecten verloren raken in vertalingen, ofwel met opzet ofwel per

ongeluk door het taalgebruik in de vertaling (Castro & Ergun, pp. 132-133). Een voorbeeld hiervan is de Engelse vertaling van het Franse *Les deuxième sexe* van Simone de Beauvoir. Deze vertaling was gewelddadig in de zin dat het enorme inbreuk deed op de brontekst: van de 972 pagina's uit het origineel, heeft de vertaler er 145 verwijderd (Moi, 2004, pp. 40-41): 15% van de tekst dus (Moi, p. 41), waarmee vrijwel alle referenties naar socialistisch femisme, bijna tachtig namen van vrouwen en veel anecdotes over de *lived experience* van vrouwen verloren zijn gegaan (Moi, pp. 41-42). Deze weglatingen zijn doorgevoerd vanwege ideologische overwegingen: de wegvaalde secties waren niet conform de hetero en cisgendernormen en -conventies van die tijd, ze waren niet '*male-identified*' (Moi, p. 43). De doelttekst was dus een patriarchale vertaling, het tegenovergestelde van de brontekst (Moi, p. 43). Hierdoor ontstond er een groot verschil in de perceptie en receptie van het werk van Beauvoir tussen Engelstalige en Franstalige gemeenschappen (Moi, p. 55), waarbij de Engelstalige vertaling de brontekst enorm tenietdeed.

Tot slot wordt er veel geschreven over gender in taal en vertaling op linguïstiek niveau, oftewel, hoe vertalers taal gebruiken om gender en seksualiteit te omschrijven en te uiten. Dit betreft niet alleen maar de linguïstieke representaties van mannen en vrouwen, maar recentelijk ook transgender en genderqueer identiteiten (meer hierover volgt) (Henry-Tierney, 2019, p. 34). Feministische vertaaltheorie vergelijkt de uiting van gender in bron- en doelttekst om de rol die de vertaler speelt in het mediëren of uitdagen van conventionele gendernormen in kaart te brengen. Onderzoek heeft gevonden dat het vertaalproces systematisch doorgronden is met patriarchale ideologie, waardoor een vertaling eigenlijk automatisch seksistisch, patriarchaal en racistisch taalgebruik bevat als een vertaler zich niet actief bewust is van deze toetsen en niet actief en bewust tegengas geeft (Martinez-Carrasco, 2019, p. 48). Taalgebruik is een reflectie van de werkelijkheid, dus interventies in taalkundige gebruiken kunnen sociale ontwikkeling teweeg brengen (Santaemilia, 2019, pp. 140). Door taalgebruik

te transformeren en vrouwvriendelijker en inclusiever te maken, kunnen we ons wereldbeeld verrijken (Martin & Papadelos, p. 53). Met betrekking tot vertalingen kan dit echter als een flinke ingreep gezien worden, wat de vertaler ontbloot. De algemene notie lijkt te zijn dat de vertaler onzichtbaar moet zijn, maar vanwege bovenstaande redenen is hier vanuit feministische vertaaltheorie weerstand tegen ontwikkeld (Santaemilia, 2019, p. 129).

Feministische vertaalstrategieën

Vanuit feministische vertaaltheorie zijn er ook een aantal vertaalstrategieën geformuleerd, op basis van de eerder genoemde pijlers en ‘hoofdonderwerpen’ binnen deze vertaaltheorie. Deze strategieën moeten een vertaler helpen om een feministische vertaling tot stand te brengen en feministische toetsen van een tekst te behouden of deze aan een tekst toe te voegen (Epstein, 2017, p. 128). Ze dienen ook problematische aspecten van vertaalde teksten tot op zekere hoogte te herschrijven of in ieder geval zichtbaar te maken (Flotow, 2010, p. 261). Deze strategieën zijn vaak assertief, interventionistisch en opzettelijk, omdat vertalingen anders (onbedoeld) patriarchaal denken in de hand spelen (Flotow, 2010, pp. 256-257).

Von Flotow definieert drie verschillende strategieën, namelijk *hijacking*, *supplementing*, en *prefacing* en *footnoting* (Santaemilia, 2019, p. 130). Deze strategieën kunnen niet alleen toegepast worden op de vertaling(en) zelf, maar ook op de meta- en parateksten rondom een vertalingen, zoals de laatste categorie al verklapt (Santaemilia, 2019, p. 130). Door middel van deze strategieën kan de vertaler (of de tekst) compenseren voor verschillen tussen bron- en doeltaal en de brontekst *reclaimen* (Santaemilia, 2019, p. 130).

Supplementing is een compenserende strategie, waarin de vertaler in essentie compenseert voor verschillen tussen twee talen (Sun, p. 277). Als een brontaal bijvoorbeeld een grammaticaal gender heeft en dit in de tekst op impactvolle manier gebruikt wordt, maar

de doeltaal geen grammaticaal gender heeft, loopt de vertaling het risico de feministische toetsen uit de brontekst te verliezen. Door hiervoor op andere, vaak creatieve wijze te compenseren, kunnen deze toetsen ook in de doeltekst behouden worden (Sun, p. 277).

Het concept van *hijacking* zorgde in het verleden (en waarschijnlijk ook nu nog) voor enige controverse (Castro & Ergun, p. 128). De naam is hierin enigszins misleidend: het gaat namelijk niet letterlijk om hijacken of overnemen. Door deze strategie toe te passen wordt de tekst niet geschaad of toegeëigend, dit zou helemaal niet binnen de visie van feministische vertaaltheorie passen (Castro & Ergun, p. 128). Bij deze vertaalstrategie zijn vertalers juist heel open en transparant over hun interventies en aanpassingen in de tekst en werken vertalers vaak nauw samen met de auteurs van de bronteksten (Castro & Ergun, p. 128). Het hijacken van een tekst is het ‘vervrouwelijken’ van de tekst (Simon, p. 14) waarbij de feministische toetsen van de tekst op welke wijze dan ook behouden worden geaccentueerd (Simon, pp. 14-15). In feite “corrigeert” de vertaler *mancentrisch* taalgebruik door dit ofwel te vermijden in de doeltaal, ofwel door het op innovatieve wijze aan te passen en zodoende inclusiever of vrouwgerichter te maken (Simon, p. 14). Deze vertaalstrategie wordt vooral bij antifeministische, misogyne of seksistische teksten toegepast (Simon, p. 14) waardoor de teksten maar vooral een taal als het ware *reclaimed* worden.

Tot slot is er *prefacing en footnoting*, waarbij er voorwoorden en (voet)noten aan de vertaling worden toegevoegd (Simon, p. 14). Dit lijkt de vertaalstrategie te zijn die feministische vertalers het vaakst toepassen (Simon, p. 14). In deze voorwoorden en voetnoten worden de originele intenties van een brontekst expliciet gemaakt en kan de vertaler diens eigen vertaalstrategie expliciet bekend maken (Simon, p. 14).

Al deze strategieën maken de vertaler zichtbaar in de tekst. Volgens de dominante vertaalopvatting moet de vertaler onzichtbaar zijn, maar zoals te zien is (en al eerder in de tekst benoemd is), wijkt feministische vertaaltheorie van dit idee af. De progressieve

hervertalingen van een collectie Bijbelpassages uit 1983 kan een voorbeeld vormen voor de beoogde toepassing van deze strategieën en het effect dat zij op een tekst kunnen hebben (Flotow, 1997, pp. 52-53). In deze hervertalingen ligt de focus voornamelijk op ‘inclusief taalgebruik’, wat taalgebruik is dat een zo groot mogelijke groep aanspreekt. Tot dusver gaat inclusief taalgebruik voornamelijk over gender, maar het kan ook taalgebruik over etniciteit en religie omvatten (Flotow, 1997, p. 52).

Case study: de Bijbel

Vertalingen van de Bijbel zijn, zoals Flotow stelt, doordrenkt met taalgebruik dat mannelijkheid verheerlijkt, zowel in letterlijke weergave als in beeldtaal (1997, pp. 52-53). Voorbeelden hiervan zijn de mannelijke voornaamwoorden die voor God worden gebruikt, maar ook omschrijvingen van God als een ‘Vader’ en van de discipelen van Jezus als *fishers of men* en zelfs het woord *mankind* dat meermaals wordt gebruikt om naar de mensheid te refereren (Flotow, 1997, p. 53). Hierdoor worden vrouwen buitengesloten, zijn ze geen volwaardig onderdeel van het geloof en de maatschappij als geheel (Flotow, 1997, p. 53).

In de *Inclusive Language Lectionary* wordt niet de inhoud van de tekst veranderd, maar wordt de aandacht gericht op de vorm waarin de tekst is gegoten en de taal die in de Bijbel wordt gebruikt (Flotow, 1997, p. 53). Alle mannelijke woorden die gebruikt worden om aan de mensheid in het algemeen te refereren zijn bijvoorbeeld vervangen naar inclusievere termen waarbij of geen onderscheid wordt gemaakt in gender, of zowel mannen als vrouwen worden aangesproken (Flotow, 1997, p. 54). Ook voornaamwoorden zijn aangepast: Jezus spreekt niet meer over ‘he who comes to me’, maar over ‘anyone who comes to me’ (Flotow, 1997, p. 54; eigen onderstreping). Hierdoor wordt een mannelijke bias tegengegaan (Flotow, 1997, p. 54). Daarnaast zien we dat eerdere vertalingen voor God exclusief mannelijke termen en voornaamwoorden gebruiken, terwijl God aldus de Bijbel helemaal geen gender of

geslacht heeft (Flotow, 1997, p. 54). De *Inclusive Language Lectionary* bevat daarom geen of gevarieerd *gendered* taalgebruik: God is niet de *Father* maar de *Sovereign One* (Flotow, 1997, p. 54).

Deze veranderingen verwijderen de mannelijke *bias* en nemen patriarchale autoriteit weg, iets dat door het patriarchale taalgebruik en de focus op God als ‘mannelijke’ leider ook binnen religieuze instanties in stand wordt gehouden (Flotow, 1997, p. 56). Het wegnemen van dit onevenwichtige taalgebruik heeft als gevolg dat één sekse niet langer de overhand heeft of over gerepresenteerd wordt ten opzichte van een andere sekse, die niet eens benoemd en daarmee buitengesloten wordt (Flotow, 1997, p. 56): het effect is dus groter dan alleen de tekst maar creëert ook sociale verandering. De Bijbel wordt door deze veranderingen evenwichtiger en inclusiever, maar voor velen ook moeilijker om te lezen: of dit echter aan de tekst ligt in plaats van aan haar (bekrompen) lezers, is nog maar de vraag (Flotow, 1997, p. 57).

Queer vertaaltheorie

Queer vertaaltheorie is een relatief nieuwe stroming binnen de vertaaltheorie die in het verlengde ligt van feministische vertaaltheorie. Binnen de huidige vertaaltrends worden queer aspecten van een tekst vaak wegvertaald, geassimileerd of over het hoofd gezien. Vertalers die handelen vanuit een queer vertaalperspectief proberen deze aspecten terug te brengen of zelfs te accentueren. Zij erkennen de impact van (queer) vertalingen op politiek, sociaal en cultureel niveau doordat zij dominante ideologieën omtrent seksualiteit, identiteit, geaardheid en gender analyseren en destabiliseren. Belangrijke onderwerpen binnen de queer vertaaltheorie zijn seksualiteit in teksten, maar ook de seksualisering van vertalen. Er worden drie vertaalmodi geïdentificeerd en in dit hoofdstuk gedefinieerd, waarvan twee producten zijn van de patriarchale, hetero- en cisgendernormen van de Westerse samenleving en één een tegenbeweging is tegen deze normen: *misrecognizing*, *minoritizing* en *queering*.

Queer vertalen in politiek, cultuur en maatschappij

Bij queer vertaaltheorie wordt vertalen gecombineerd met sociale en politieke queergedachtegangen: vertalingen worden ‘verqueerd’ (Baer & Kaindl, 2018, pp. 1-2). Queer theorie in het algemeen is gericht op de destabilisatie en een kritische evaluatie van de traditionele ideeën rondom seksualiteit en biedt zo ruim baan aan meer fluïde interpretaties van seksualiteit en seksueel verlangen (Baer & Kaindl, p. 2). Vanuit een queertheoretisch perspectief worden conventionele en dominante normen en waarden uitgedaagd en worden de *constructedness* van modellen zoals heteroseksualiteit, cisgender, monogamie en het patriarchaat blootgelegd (Baer & Kaindl, p. 3). Daarnaast worden non-dominante of gemarginaliseerde identiteiten, seksualiteiten en geleefde ervaringen in beeld gebracht, welke

in het verleden vaak wegvertaald of geassimileerd worden in teksten. Deze praktijken zijn tot dusver ernstig onderbelicht en genegeerd door dominante praktijken (Baer & Kaindl, p. 3).

Ook de rol van de auteur en de vertaler worden geherdefinieerd, net als dat vanuit een feministisch perspectief wordt gedaan. Het concept van auteurschap kan namelijk vergeleken worden met de visie van Judith Butler op gender: een gender is performatief sociaal proces zonder aangewezen auteur, er is dus niemand verantwoordelijk voor deze *performance* of voor het waarborgen van dit sociale proces, maar desalniettemin vindt dit proces door middel van gedeelde verantwoordelijkheid en percipieerde verwachtingen vanuit een breder sociaalconstructief systeem plaats (Baldo, 2018, p. 192). Dit staat haaks op het traditionele idee van vertalen als kopie van een dominante brontekst (Baldo, 2018, p. 192). In plaats daarvan is vertalen een creatief proces waarin de tekst herontdekt en heruitgevonden wordt (Baldo, 2018, p. 193). In vertaling is de doeltaal doordrenkt met alteriteit. Dit geeft vertalingen de mogelijkheid talen en culturen aan te sporen te veranderen en transformeren om deze alteriteit, dit anders-zijn van de tekst, te kunnen faciliteren (Baldo, 2018, p. 193).

De culturele, sociale en politieke ontwikkelingen in Italië zijn een goed voorbeeld die aantonen hoe de effecten van queer vertalingen en queer vertaaltheorie gerealiseerd worden. In de afgelopen twintig jaar is in Italië meer aandacht geweest voor gendertheorie, zowel sociaal, linguïstisch en cultureel. Dit zorgde ervoor dat Judith Butler's *Undoing Gender* meerdere keren vertaald is, wat voor meer zichtbaarheid van gendertheorie zorgde dat bovengenoemde ontwikkelingen weer verder aanspoorde (Baldo, 2018, p. 194). De vertaling kwam voort vanuit een wens van de doelcultuur om debatten rondom genderdiscours aan te gaan en op nieuwe wijze vorm te geven, wijzen die worden vormgegeven door een andere broncultuur (Baldo, 2018p. 198). Dit toont aan dat vertalingen een overdracht van kennis zijn en ontwikkeling kan stimuleren, maar ook dat vertalingen een dialoog kunnen zijn, niet alleen tussen bron- en doelcultuur maar ook tussen vertaler en publiek. Vertalers zijn sociale actoren

en vertalingen kunnen sociale ontwikkelingen aansturen en tegelijkertijd aangestuurd worden door sociale ontwikkelingen, wat leidt tot nóg meer vertalingen (Baldo, 2018, p. 196). Verder is het taalgebruik omtrent gender kwesties ook door middel van vertalingen uitgebreid: vanuit vertalingen is het Engelse woord *gender* overgewaaid, wat het Italiaans *genere* heeft vervangen. Het gebruik van een Engels woord toont de andersheid van non-binaire of niet-hetero identiteiten aan en toont dat vertalingen inderdaad in staat zijn taal van binnenuit te veranderen (Baldo, 2018, p. 195).

Seksualiteit vertalen, seksueel vertalen

Queer vertaaltheorie omvat twee onderzoeksperspectieven: aan de ene kant wordt er gekeken naar hoe queer seksualiteit wordt vertaald, seksualiteit en seksuele ervaringen in teksten die afwijken van de heteronorm dus, en aan de andere kant wordt er gekeken naar de theoretische potentie van het seksualiseren van vertaling (Baer & Kaindl, p. 4). Het is vooral dit tweede perspectief dat nog weinig onderzocht is, terwijl beide perspectieven kunnen bijdragen aan het verscherpen van een analytische blik op hoe identiteiten zich vormen, hoe schadelijke ideeën gevormd worden en hoe de potentie van de fluïditeit van zowel vertalen als seksualiteit het beste benut kan worden (Baer & Kaindl, p. 4). (Queer) vertaling faciliteert communicatie en het overdragen van ideeën tussen verschillende (bron)culturen middels bron- en doeltteksten, maar faciliteert ook op kleinschalig, interpersoonlijk, individueel niveau de mogelijkheid voor lezers en auteurs om in een veilige omgeving hun identiteiten vorm te geven en te overwegen (Baer & Kaindl, p. 5). Queer vertaling opent dus nieuwe interpretatieve mogelijkheden voor lezers (Baer & Kaindl, p. 7).

In het vorige hoofdstuk is de vergelijking tussen seks en vertalen al gemaakt. Dit was op een negatieve, gewelddadige noot. In queer vertaaltheorie wordt deze notie echter hervormt en wordt de volgende vergelijking getrokken: seks en vertaling zijn beide processen waarbij

een lichaam of een zelf ‘ontdaan wordt gemaakt’ (Baer & Kaindl, p. 5). In het geval van seks is dit het fysieke lichaam en in het geval van vertaling is dit een taalkundig lichaam (‘corpus’). Erotica is dan ook in staat om seksualiteit te transformeren in een impactvolle sociale discours en de oudste vorm van representatie van seksualiteit in taal (Santaemilia, 2018, p. 13), maar er is maar weinig aandacht voor erotica in academische circuits, en al helemaal weinig als het gaat om het vertalen van erotica (Santaemilia, 2018, p. 14). Wanneer men wel naar deze vertalingen kijkt, lijkt het dat de seksuele en provocerende toetsen van een erotische tekst vaak wegvertaald worden (Santaemilia, 2018, pp. 14-15). Dit kan gedaan worden door het ‘zuiveren’ van seksueel taalgebruik of het transformeren en deseksualiseren van deze toetsen (Santaemilia, 2018, pp. 15). Seksueel taalgebruik is echter een ruimte waarin verschillende culturen begrepen en onderzocht kunnen worden: deze ruimte zit vol met taboes, culturele gevoeligheden en morele en ethische grenzen (Santaemilia, 2018, p. 15). De censuur van dit soort taalgebruik doet teniet aan de broncultuur en een queer vertaalstrategie helpt dit tegen te gaan, de mismatch tussen seks(/sekse), gender en verlangen in kaart te brengen en censuur weg te nemen (Santaemilia, 2018, p. 16).

Queer (of niet-queer) vertaalmodi

Er kunnen drie verschillende categorieën gedefinieerd worden als het gaat om hoe vertalingen in de praktijk met queer teksten en queer toetsen in teksten omgaan. Dit is het *misrecognizing*, *minoritizing* en tot slot *queering* van vertalingen (Démont, 2018, p. 157; Baer, 2020, p. 48).

Misrecognizing of het verkeerd herkennen van bepaalde toetsen spreekt voor zich: de genderqueer en homoseksuele (homo als paraplueterm voor niet-hetero seksualiteiten) toetsen van een tekst worden door de vertaler verkeerd opgevat. Een romantische relatie tussen twee mannen kan op deze manier verkeerd erkend worden als een innige vriendschappelijke band (Démont, p. 158). Deze categorie toont de mate waarin er systematische neigingen aanwezig

zijn om queer seksualiteiten, relaties en individuen te ‘heteroseksualiseren’ en hoe groot de macht of invloed van een vertaler hierin kan zijn (Démont, p. 158). Niet alleen de inhoud van een tekst maar ook de context kan op deze wijze verkeerd worden ingeschat. Zo kunnen bepaalde termen voor queer identiteiten als deze letterlijk vertaald worden, hun connotatie verliezen (Démont, p. 158): een voorbeeld hiervan is het Amerikaanse queer concept van een *bear*, ofwel een mannelijke, vaak harige en/of bebaarde gay man, verloren raken als dit in het Nederlands zonder context naar ‘beer’ wordt vertaald. De Nederlandse queer scène heeft hier namelijk weer andere termen voor (hoewel het Nederlands wellicht niet het beste voorbeeld is, omdat veel termen en benoemingen voor queer individuen en identiteiten uit het Engels overgenomen zijn). Een Nederlandse vertaler die onbekend is met de Engelse term kan wellicht denken dat het hier om een “beer van een vent” gaat, wat dus een verkeerde inschatting zou zijn. Deze vertaalmodus doet vaak beroep op invasieve en ‘gewelddadige’ vertaaltechnieken en -praktijken om de queer toetsen van een tekst te kunnen onderdrukken (Démont, p. 165).

Minoritizing van de tekst is het wegnemen van de complexiteit van een tekst tijdens het vertalen, vaak met als doel het assimileren van queer toetsen in de desbetreffende tekst (Démont, pp. 161-162). Hierbij wordt er vaak gefocust op de denotatie van woorden, hun één-op-één vertaling dus, ook als de connotatie van deze woorden en de context waarin zij gebruikt worden wél verschilt (Démont, p. 163). Het bovengenoemde voorbeeld over de *bear* zou dus ook onder deze categorie van vertaalmodi kunnen vallen. In dit geval wordt de term “beer van een vent” expres gebruikt om de queer connotatie van het woord te onderdrukken en de queer identiteit die in de tekst benoemt meer gangbaar te maken voor de doeltaal en -cultuur (Démont, p. 163). Bij deze vertaalstrategie is het één-op-één vertalen van de tekst het belangrijkste, ook als de queer toetsen van de tekst eronder lijden.

Met bovenstaande vertaalmodi gaan queer aspecten van een tekst bedoeld of onbedoeld verloren. Om dit verlies te voorkomen, kan een vertaler een tekst ook ‘verqueeren’ (Baer, p. 48). Tijdens het ‘verqueeren’ van een tekst erkent de vertaler de (positieve) disruptieve kwaliteiten van een queer tekst in de brontaal en -tekst en tracht de vertaler dit te recreëren in de doeltekst (Baer, pp. 48-49). In de praktijk kan dit zich op twee manieren uiten. Aan de ene kant worden *misrecognizing* en *minoritizing* op kritische wijze onder de aandacht gebracht om aan te tonen hoe deze modi de tekst veranderen, transformeren en assimileren is ten opzichte van haar brontekst en aan de andere kant worden bij het ‘verqueeren’ van vertalingen technieken ontwikkelen om de queerheid van bronteksten ook in doeltalen en -culturen te behouden (Baer, p. 49). Hierbij is het doel van de vertaler om queer betekenissen en de queer potentie van een tekst te respecteren, want in bovengenoemde vertaalmodi mist dit respect en dat gaat ten koste van de tekst en haar queer toetsen, complexiteit en mogelijke disruptieve aspecten (Baer, pp. 49-50).

Het queeren van een tekst kan gedaan worden middels vertalersnoten (Baer, p. 31): hierin zien we overlap met de strategieën die voortkomen uit feministische vertaalstrategie. In een verqueerde vertaling wordt niet alleen de semantische inhoud van de tekst vertaald, maar houdt de vertaler ook rekening met het connotatieve web van woorden, de ambiguïteit van een tekst, de complexiteit en haar mogelijke disruptieve aspecten (Baer, p. 27).

Tabletop Roleplaying Games

Dungeons & Dragons is een *tabletop roleplaying game*, een spel dat meestal rondom een (eet)tafel wordt gespeeld waarbij spelers de rol van een denkbeeldig en vaak zelfbedacht personage aannemen. *Tabletop roleplaying games* (TTRPGs) vormen een uniek genre en door hun uiteenlopende genrekenmerken stellen zij een vertaler op de proef. TTRPGs zijn gericht op samenwerking: het verhalende karakter van deze spellen draagt hier dan ook aan bij. Ook is er in de spellen veel variatie mogelijk: die variatie wordt in de hand gewerkt door improvisatietechnieken en door het gebruik van dobbelstenen. Naast narratief zijn veel teksten binnen dit spelgenre ook erg instructief. De unieke verwevenheid van verhaal en instructie, waarin gestreefd wordt naar *world building* (Tyler, 2016, p. 259), maakt het vertalen van dit spelgenre buitengewoon uitdagend. Als vertaler kan je niet terugvallen op een select aantal technieken; bij de wordt zowel technisch als literair inzicht en dito kunde verondersteld. Dit maakt ook dat dit genre een uiterst interessant onderwerp is voor vertaalwetenschappelijk onderzoek. Maar voor de aandacht op de vertaling van TTRPGs wordt gericht, is het verstandig om een helder beeld te krijgen van het tekstfenomeen TTRPGs en het genre ‘*fantasy roleplaying games*’.

Teksteigenschappen van een TTRPG

Een *tabletop roleplaying game* is een collaboratief rollenspel dat men van oudsher aan tafel speelt (Laycock, 2015, p. 20). Hierbij is het enige hulpmiddel dat spelers hebben om zich scènes en/of omgevingen in te beelden traditioneel een landkaart of mat met een rooster waarop plattegronden getekend kunnen worden. TTRPGs zijn rond de jaren 70 vrij snel vrij populair geworden: deze ontwikkeling ging gepaard met ontwikkelingen in de vorm waarin rollenspellen gespeeld werden (Byers & Crocco, 2016, p. 3). Tegenwoordig worden rollenspellen niet alleen aan tafel gespeeld, maar kunnen zij ook de vorm aannemen van

videospellen, online spellen en zelfs door middel van volledige lichamelijke immersie in de vorm van *Life Action Role Play* (LARP) (Byers & Crocco, p. 3).

In het genre *fantasy roleplaying games* stappen spelers in de schoenen van “a character distinct from [their] normal everyday identity” (Byers & Crocco, p. 5; Rivers et al., 2015, p. 287) en creëren spelers en spelleaders gezamenlijk een ‘interactief narratief’ (Byers & Crocco, p. 5). Toch zijn de meningen over de narrativiteit van TTRPGs en het en soortgelijke type spellen in het *fantasy roleplay* genre verdeeld. Je kan je namelijk afvragen of een spel een narratief kan hebben, als het spel juist de ruimte moet bieden aan eigen keuzes terwijl een narratief lineair moet zijn om als betekenisvol te worden gezien (Byers & Crocco, p. 5). Volgens Byers & Crocco is het juist de combinatie (of contradictie) van de status van TTRPGs als spel en de grote impact die spelers op het verhaal kunnen hebben en de lineaire aard van een narratief dat van een RPG een unieke nieuwe narratieve vorm maakt (p. 5).

Een RPG-narratief wordt, zoals benoemd, in samenwerking tussen speler en spelleader gecreëerd en is vaak gebaseerd op al bestaande literatuur of historische contexten (Byers & Crocco, p. 5). Vóór de jaren 70 van de vorige eeuw waren TTRPGs vooral gebaseerd op historische oorlogen en veldslagen (Laycock, p. 3), maar later vond er een verschuiving plaats en gingen TTRPGs zich juist afspelen in rijke fantasiewerelden (Laycock, p. 5), vandaar ook de naam *fantasy roleplay* genre. In de eerste instantie vormde de fantasywereld van Middelaarde van J.R.R. Tolkien hiervoor de inspiratie, waarbij bepaalde elementen en vooral wezens vrij letterlijk werden overgenomen (Laycock, p. 6) maar ook mythes, fabels en zelfs oude sprookjes vormden inspiratiebronnen (Byers & Crocco, p. 5). In latere jaren breidde het genre van rollenspellen zich zelfs tot niet steampunk, horror en sciencefiction (Byers & Crocco, p. 4).

Een verhaal wordt van begin tot einde verteld in een ‘campagne’. Deze campagne kan verder worden opgebroken in ‘quests’ of sessies, waarbij één sessie gelijkstaat aan één

speelmoment waarin de spelers samenkomen (Byers & Crocco, p. 6). In tegenstelling tot een boek of film of andere vormen van media en kunstuitingen creëren spelers dit narratief voor zichzelf: ze zijn hun eigen publiek (Laycock, p. 21). Er is geen extern publiek, wat rollenspellen tevens een lastig onderwerp maken om te onderzoeken zonder dat de desbetreffende onderzoeker onderdeel is van het spel, of dusdanig veel ervaring heeft als speler (Laycock, p. 20).

Maar de meeste TTRPGs bestaan niet enkel uit verhalen vertellen, maar ook uit dobbelstenen rollen. Het collaboratieve narratief in het *fantasy roleplay genre* gaat vaak gepaard met dobbelstenen, karaktereigenschappen en vaardigheden die numerair worden uitgedrukt (Carter, p. 49; Giordano, 2022, p. 450). In de meeste TTRPGs hebben personages een *character sheet*, waarop de eigenschappen en vaardigheden van een personage staan. Deze eigenschappen worden vaak verbonden aan een score, waarbij een hoge score meestal een grotere affiniteit met deze eigenschap representeert. Wanneer een speler een dobbelsteen rolt om bepaalde eigenschappen uit te voeren, mag de speler hier vaak een *modifier* aan toevoegen, oftewel een kleine bonus die de speler aan diens worp toe mag voegen.

Aan een *character sheet* maar ook het doen en laten van personages zitten dus regels verbonden (Carter, p. 51): deze regels zijn van groot belang in TTRPGs, wat betekent dat ze op heldere en informatieve wijze gecommuniceerd moeten worden. Binnen het *fantasy roleplaying genre* lijkt de trend om regels op een directe manier te communiceren en de spelers en spelleders hierbij in de tweede persoon aan te spreken (Douglass, 2007, p. 134). De regelschrijvingen van TTRPGs dienen de grenzen van het spel aan te geven, brengen structuur aan in het spel en geven spelers houvast, maar moeten spelers niet te veel beperken in hun doen en laten (Crocco, 2016, pp. 281-282). Ze moeten eerder inspireren.

TTRPGs vertalen

Er is nog weinig onderzoek gedaan naar het vertalen van TTRPGs in het algemeen. Wel is er onderzoek gedaan naar het vertalen van bijvoorbeeld literaire fictie in het fantasy-genre en (in mindere mate) het vertalen van D&D handleidingen. De geschiedenis en werking van D&D komt later nog aan bod, maar de voorgestelde vertaalstrategieën zijn als volgt.

Ten eerste de strategieën om het narratief weer te geven. Een groot onderdeel van de narratieve structuur van TTRPGs en D&D zijn irrealia. Irrealia zijn tekstelementen die refereren aan een fictieve cultuur en wereld (Martikonviç, 2022, p. 78), in tegenstelling tot realia die refereren naar ‘echt bestaande’ culturen of fenomenen. Een voorbeeld van een realis is de HEMA, wat een nationaal bekend Nederlands warenhuis is maar waarschijnlijk niet bekend zal zijn bij een anderstalig publiek.

In TTRPGs zijn irrealia van groot belang bij het weergeven van de fictieve wereld, de immersie van spelers en spelleaders en het bereiken van de spelervaring (Liauw-A-Joe, 2021, p. 41) Het is dan ook belangrijk dat deze (ir)realia behouden blijven. Voorbeelden van irrealia in D&D zijn goden, steden, spreuken en magische objecten.

Bij het vertalen van irrealia moet een vertaler rekening houden met verschillende elementen: op linguïstisch niveau is er de denotatie en connotatie van een woord en op contextueel niveau is er de rol van het element in de tekst en de extratekstuele rol die het element speelt in bijvoorbeeld de normen en waarden van een bepaalde cultuur (Loponen, 2009, pp. 171-172). Daarnaast heeft ook genre invloed op de vertaalstrategieën van irrealia, waarbij een onderscheid gemaakt kan worden tussen fantasy irrealia, sciencefiction irrealia en algemene irrealia (Martinkoviç, pp. 86-87). Voor fantasy kan het bijvoorbeeld lonen om vervreemdende vertaalstrategieën te gebruiken, zodat de afstand tussen de tekstwereld en de echte wereld wordt gefaciliteerd of zelfs versterkt. Het genre kan invloed hebben op de irrealia in een tekst en de vertaalstrategieën, maar de aanwezigheid van bepaalde irrealia

kunnen ook invloed hebben op het genre (Martinković, p. 85). In het geval van D&D is het bij het vertalen van irrealia gewenst dat sub-tekst en connotatie goed overgedragen worden van brontekst op doelttekst (Liauw-A-Joe, p. 41). Dit kan worden gedaan door de connotatie van elementen en woorden te expliciteren in de doelttekst (Liauw-A-Joe, p. 42). Explicitering kan vervolgens door middel van meer informatie bieden dan in de brontekst aanwezig (Chesterman, 2010, p. 168), maar ook door handhaving, wat betekent dat bepaalde elementen letterlijk zonder vertaald te worden, worden overgenomen (Grit, 2010, p. 192). Een voorgestelde strategie voor specifiek D&D is om deze woorden schuingedrukt weer te geven, om de andersheid en het vervreemdende aspect van dit woord te benutten (Liauw-A-Joe, p. 44). In een boek waarin vrijuit over fantastische, onmogelijke werelden wordt geschreven, is ruimte voor dit soort vervreemding.

Bij het vertalen van regels is het belangrijk dat de regels niet alleen duidelijk zijn, maar dat zij op zo'n manier vertaald worden dat spelers en spelleaders aan de hand van die regels de grenzen van het spel op kunnen zoeken en een zo breed mogelijk speelveld hebben. Dit betekent dat de regels en instructies zo 'direct' mogelijk vertaald moeten worden met zo min mogelijk verschillen tussen de bron- en doelttekst. Een letterlijke vertaling is dus vaak gewenst (Liauw-A-Joe, p. 39). Chesterman (2010) definieert een letterlijke vertaling als "zo dicht mogelijk bij de vorm van de brontaal blijven, maar wel grammaticaal" (p. 155).

Voor zover een overkoepelende vertaalstrategie toegepast kán worden, lijkt transcreatie het meest wenselijk bij het vertalen van de *Player's Handbook*. Transcreatie is een "toevoeging" aan het gewone vertaalproces dat vergelijkbaar is met adaptatie, waardoor een getranscreeërde tekst vaak als een 'nieuw origineel' wordt gezien (Gaballo, 2012, p. 103). Het is niet de letterlijke tekst die voorop staat bij transcreatie, maar juist het concept dat de tekst over wil brengen (Arno, 2019). In het geval van D&D kan dit de vertaler de benodigde vrijheid geven om bepaalde zaken, mechanismen en spelelementen explicieter of duidelijker

te maken in de Nederlandse taal (Liauw-A-Joe, pp. 38-39). Dit zorgt ervoor dat de functie van de tekst als instructief en informerend niet verloren gaat en geeft de vertaler tegelijkertijd de vrijheid om fantastische elementen en irrealia op gepaste wijze te behouden en in de vertaling te verwerken.

Dungeons & Dragons

D&D is in de jaren 70 van de vorige eeuw bedacht door Gary Gygax en Dave Arneson. Deze TTRPG was innovatief omdat het rollenspellen combineerde met fantasywerelden, terwijl TTRPGs zich tot op dat punt altijd in een historische context afspeelden. Hoewel de reputatie van D&D grote schade opliep tijdens de *Satanic Panic*, is D&D desalniettemin ongekend populair geworden. Dit komt doordat het spel in veel populaire media voorkwam, maar ook door bewuste keuzes van uitgeverij *Wizards of the Coast* die in 2014 D&D 5^e publiceerde, een nieuwe editie van het spel die geprezen wordt als meest toegankelijke en beginner-vriendelijke editie tot dusver. In D&D 5^e staan toegankelijkheid, diversiteit en inclusie dan ook op de voorgrond. Dit leidt tot een grote mate van immersie, een diverse spelersbasis en doelgroep, en grote potentie voor zelfontwikkeling en identiteitsvorming middels D&D voor spelers.

De geschiedenis van D&D

In 1974 publiceerden Gary Gygax en Dave Arneson de allereerste editie van *Dungeons & Dragons*. Wat met tijd een van de meest populaire en succesvolle rollenspellen ooit zou worden, had een zeer ingetogen start: in 1973 werd het concept van dit rollenspel afgewezen door een toenmalige speluitgeverij, waardoor Gygax en Arneson zelf een uitgeverij opstartten genaamd Tactical Study Rules en een jaar later hun revolutionaire spelconcept alsnog op de markt kregen (Carter, pp. 11-12). Gygax en Arneson ontmoetten elkaar in 1969 tijdens Gen Con, een conventie voor liefhebbers van het spel Warhammer (Carter, p. 10) georganiseerd door niemand minder dan Gary Gygax zelf (Laycock, p. 3). Gary Gygax woonde in het Amerikaanse Wisconsin en was in de jaren 60 een verzekeringsmakelaar en schoenmaker, Dave Arneson was woonachtig in Minnesota en werkte naast zijn studie als beveiliging (Carter, p. 10).

Gygax en Arneson hadden beiden aspiraties een spelmodule te ontwerpen: Arneson deed dit door aspecten van bestaande spelmodules te combineren met eigenschappen die een rijkere spelwereld en dieper gevoel van immersie konden faciliteren (Carter, p. 10). Hieruit ontstond Blackmoor, een compleet nieuw spel waarin spelers onder begeleiding van een spelleider grotten, kerkers en andere fantastische plekken bezochten en daar met vijanden vochten (Carter, p. 11). Toen Arneson Blackmoor in 1972 aan Gygax introduceerde, bestond het spel uit een collectie van achttien handgeschreven kantjes. Gygax transformeerde deze achttien pagina's in een volwaardige spelmodule van 50 pagina's waarin hij de regels van het spel uitlegde en een overzicht bood van de fantastische spelwereld waarin hun spel zich afspeelde en de wezens die hierin leefden (Carter, p. 11). De naam Blackmoor werd Dungeons & Dragons en rollenspellen zoals zij die toen kenden revolutioneerden door oorlogsspellen met fantasyliteratuur te combineren (Byers & Crocco, pp. 3-4).

Dit viel helaas niet in de smaak bij conservatieve politici, psychologen en evangelisten (Laycock, p. 5). Zij maakten zich rond de jaren 80 van de vorige eeuw zorgen dat liefhebbers van rollenspellen zoals D&D geen onderscheid meer konden maken tussen fantasie en de werkelijkheid. Niet alleen liepen deze jongeren het risico in hun fantasie verloren te raken, ook werd er gezegd dat rollenspellen zoals D&D spelers tot geweld, misdaad en satanisme aanspoorden (Laycock, p. 5). Dit laatste speelde direct in op Satanic Panic die voornamelijk Amerika en in mindere maten andere Angelsaksische landen in zijn greep had rond 1980.

De claim dat D&D een sekte was zorgde ervoor dat het onschuldige spel meegetrokken werd in deze Satanic Panic (Laycock, pp. 172-173). Het verband tussen D&D en Satanisme bereikte in 1982 een piek toen een Amerikaanse politicus naar aanleiding van de zelfdoding van haar zoon een campagne tegen TTRPGs begon (Laycock, p. 173). Volgens deze politicus genaamd Patricia Pulling, zorgde TTRPGs zoals D&D ervoor dat jongeren zich bekeerden tot het satanisme en leed het spel tot mentale stoornissen. Zij noemde deze campagne *Bothered*

About Dungeons and Dragons (BADD) (Laycock, p. 173). Als gevolg werden rollenspelclubs op veel scholen verbannen, werden rollenspelboeken uit bibliotheken gehaald (Laycock, p. 24), en werden veel D&D fans en spelers bedreigd en belachelijk gemaakt (Laycock, p. 24).

Pulling wist D&D 10 jaar lang zwart te maken, maar zoals altijd bij *moral panics* verloor de angst voor D&D uiteindelijk momentum (Laycock, p. 174). Door de valse aantijgingen had D&D reputatieschade opgelopen, maar die reputatie zou langzaam weer beter worden. Dit is in de 21^e eeuw deels te danken aan spelgroepen zoals *Critical Role* en *Dimension20* die hun D&D-campagnes livestreamen voor fans. De cast van *Critical Role* bestaat uit een vriendengroep van stemacteurs die aanvankelijk als hobby D&D speelden en dit op een gegeven moment zijn gaan opnemen. Sindsdien is de productie zodanig gegroeid dat ze een eigen studio hebben, er spin-offs zijn van de campagnes die ze spelen in de vorm van boeken, er een animatieserie is gemaakt van de eerste campagne die zij speelden en ze merchandise verkopen. *Critical Role* was een inspiratie voor vele anderen, waaronder bovengenoemde *Dimension20*, maar ook livestreams zoals *Dungeons & Daddy's*, waar spelers allemaal een personage spelen dat een doodnormale vader spelen die naar de wereld van D&D getransporteerd worden (Carter, p. 26). Deze livestreams en podcasts zijn voor veel fans een manier geweest om kennis te maken met D&D en heeft veel fans geïnspireerd om zelf te gaan spelen (Carter, p. 25). Op Twitch, een online streamingsplatform waarop veel van dit soort livestreams gepubliceerd worden, is in 2020 meer dan 70 miljoen uur aan D&D materiaal bekeken (Jeijei, 2023). Het kanaal van *Critical Role* op Twitch had aan het begin van 2023 bijna een miljoen volgers en 30 miljoen views (Jeijei).

D&D is in de laatste 10 jaar ook steeds vaker verwerkt in media, zoals bijvoorbeeld in de Netflix-serie *Stranger Things*, waar de hoofdpersonages met veel enthousiasme D&D spelen en zij de schurken en slechteriken van de serie vernoemen naar monsters uit D&D. Ook de *Jumanji*-films, waarin doodgewone tieners in het spel Jumanji terecht komen, is

gebaseerd op een tabletop rollenspel, en afgelopen jaar is er zelfs een officiële D&D film uitgekomen: *Dungeons & Dragons: Honor Amongst Thieves*. Ook zijn er veel bekende acteurs, muzikanten, schrijvers en andere invloedrijke figuren die D&D spelen en hier openlijk over spreken, bijvoorbeeld Patrick Rothfuss, auteur van onder *anderen* *The Name of the Wind*, acteur Vin Diesel en acteur en stemacteur Felicia Day (Jeije). Dit heeft bijgedragen aan het mainstream maken van D&D en helpt spelers om D&D te gaan spelen (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 5). Zo heeft onderzoek bijvoorbeeld getoond dat nieuwe spelers die al eens eerder zijn blootgesteld aan D&D, bijvoorbeeld door naar livestreams of andere representaties van D&D in de media te kijken, het spel makkelijker konden leren én andere spelers beter konden helpen (Giordano, p. 465).

Sinds COVID-19 zijn de verkoopcijfers van Wizards of the Coast verdriedubbeld. Volgens een meting uit januari 2023 telt het aantal spelers van D&D naar schatting circa 50 miljoen (Jeije). Aanvankelijk was de spelersbasis voornamelijk mannelijk, maar tegenwoordig identificeert ongeveer 40% van de spelersbasis zich als vrouwelijk (Jeije).

Toegankelijkheid, diversiteit en inclusie

Ook speluitgeverij *Wizards of the Coast* heeft bijgedragen aan de populariteit van D&D. *Wizards of the Coast* geeft sinds 1997 de spelboeken voor D&D uit en is zonder twijfel een van de grootste en meest invloedrijke uitgeverijen binnen de rollenspelindustrie (Appelcline, 2006). In 2014 bracht *Wizards of the Coast* D&D 5^e uit, een nieuwe editie van D&D waarin de regels aangepast en opgefrist werden en de fantasiewereld in een nieuw jasje werd gestoken.

D&D 5^e bevat campagneboeken, waarin verhaallijnen voor campagnes zijn uitgewerkt, bestiaria waarin alle fictieve monsters en wezens omschreven worden en natuurlijk

handboeken voor zowel spelvaarders als spelers. In deze handboeken wordt het regelsysteem uitgelegd en krijgen spelers alle benodigde informatie om zelf een personage te creëren en te beginnen met spelen. De informatie in *The Player's Handbook* (2014), de D&D 5^e handleiding voor spelers, is zodanig gestructureerd dat een speler op prettige wijze geïntroduceerd wordt aan zowel de spelregels als de fictieve wereld waarin hun avontuur zich af zal spelen (Liauw-A-Joe, p. 11). Het boek is opgesplitst in drie delen: het eerste deel legt uit hoe je een personage creëert, waarbij informatie wordt gegeven over de verschillende speelbare wezens en de verschillende spelersklassen (Liauw-A-Joe, p. 11). In het tweede deel worden de regels van het spel zelf omschreven, dus hoe het dobbelstenen rollen werkt en hoe spelers bijvoorbeeld een gevecht uitspelen (Liauw-A-Joe, p. 12). Tot slot betreft het laatste deel magie, wat een groot onderdeel is van D&D. Verschillende spreuken worden omschreven én er wordt uitgelegd hoe de regels omtrent deze spreuken werken (Liauw-A-Joe, p. 12). De indeling van de spelershandleiding is dus op het perspectief van de speler gebaseerd: eerst kan de speler diens eigen personage creëren, daarna krijgt een speler inzicht op wat die met dit personage kan doen en hoe verschillende vormen van spel uitgevoerd kunnen worden en tot slot maakt de speler kennis met de fictieve wereld waarin die diens personage mag spelen en de al geleerde handelingen uit kan voeren. Dit zorgt ervoor dat spelers D&D 5^e als een zeer toegankelijk en prettig spelsysteem ervaren (Carter, p. 21).

Alle boeken van D&D 5^e zijn niet alleen fysiek beschikbaar, maar ook als PDFs en via de officiële website van *Wizards of the Coast* (en via veel semiofficiële fan-websites), waardoor mensen van over de hele wereld toegang hebben tot het spelmateriaal. Ook zijn er meerdere online programma's en spelomgevingen die spelers en spelvaarders in staat stellen elkaar online te ontmoeten en online D&D te spelen, waardoor mensen van over de hele wereld met elkaar kunnen spelen.

Om de wereldwijde speelbaarheid van het spel verder te bevorderen zijn de spelhandleidingen van D&D 5^e in 2021 ook naar vier verschillende talen vertaald, namelijk het Spaans, Duits, Italiaans en Frans (Winniger, 2021). *Wizards of the Coast* noemt deze vertalingen gelokaliseerde producten en publiceerden de Spaanse vertalingen in zowel Europa als Latijns-Amerika (Winniger).

Al deze ontwikkelingen tonen aan hoeveel rekening *Wizards of the Coast* houdt met haar spelers en hoe graag deze speluitgeverij haar spelersbasis tegemoet wil komen: dit wordt versterkt door het hoge gehalte inclusie waar de uitgeverij naar streeft (*Wizards of the Coast*). Er zijn meerdere canon Non-Player Characters (NPCs), personages die in de boeken voorkomen en in voorgeschreven campagnes verwerkt zijn die niet door spelers worden gespeeld, maar door de spelleider of Game Master (GM). Ezmeralda D'Avenir uit *Curse of Strahd* heeft bijvoorbeeld een houten been, Rudolph von Richten die tot dezelfde campagne toebehoort loopt met een wandelstok (*Curse of Strahd*, 2016, p. 236). *The Book of Many Things* is een D&D boek dat geschreven is vanuit het perspectief van een fictieel personage met als doel/functie om meer context te geven aan de fictieve wereld waarin D&D campagnes zich afspelen. Dit personage is officieel autistisch: dit wordt benoemd en erkend in het boek en door *Wizards of the Coast* (Arndt, 2023). Nora Ann Wu, een NPC uit het spelboek *Strixhaven: A Curriculum of Chaos* is transgender (2021).

Ook op etnisch niveau is er veel diversiteit te vinden in de boeken, zoals bijvoorbeeld in de illustraties, waarin zeer gevarieerde huidskleuren voorkomen en waar motieven en beelden uit verschillende culturen worden gebruikt. Deze inclusie en diversiteit trekt een grote doelgroep, omdat veel mensen (ook zonder Westerse achtergrond) zichzelf in de boeken en teksten kunnen herkennen.

Om diversiteit en culturele gevoeligheid verder te bevorderen, maakt *Wizards of the Coast* gebruik van *sensitivity readers*: proeflezers die teksten beoordelen op culturele

gevoeligheid (Wizards of the Coast). *Wizards of the Coast* is een Amerikaans bedrijf met een grotendeels witte werknemerspool en erkennen de culturele blinde vlekken die dit kan veroorzaken openlijk (Wizards of the Coast). Tijdens het creëren van nieuwe fictieve volken of de opname van fictieve volken uit eerdere edities in D&D 5^e die gebaseerd zijn op volken en/of culturen in de echte wereld, maakt *Wizards of the Coast* actieve stappen om mensen uit deze echte culturen mee te nemen in hun creatieve proces (Wizards of the Coast). De Vistani uit *Curse of Strahd* zijn hier een goed voorbeeld van: dit volk is gebaseerd op de Romani mensen, maar eerdere edities van D&D deden beroep op schadelijke stereotypen over dit volk (Wizards of the Coast). In recentere herdrukken van deze campagne consulteerde *Wizards of the Coast* Romani om de Vistani- en de Romani-cultuur op gepaste en respectvolle wijze voor te stellen (Wizards of the Coast).

D&D en identiteitsvorming

Maar hoewel nieuwe spelers wellicht door media naar D&D gelokt worden, zijn het volgens Giordano de inherente eigenschappen van D&D zelf die zorgen dat spelers *hooked* blijven en dat mensen blijven spelen na hun eerste sessie of campagne (p. 465). De coöperatieve kern van het spel zorgt voor een behulpzame sfeer, waarin ervaren spelers nieuwere spelers actief helpen om het spel gaandeweg te leren spelen (Giordano, p. 465). Nieuwe spelers ervaren dit veelal positief (Giordano, p. 466).

Daarnaast biedt D&D spelers de mogelijkheid om hun eigen identiteit te ontdekken, denk hierbij bijvoorbeeld aan *gender roleplay* (Giordano, p. 465), oftewel een ander gender dan het aangeboren geslacht spelen. Zoals eerder benoemd hebben spelers veel vrijheid bij het creëren van hun personage en faciliteert het coöperatieve narratief en het samenwerken tussen spelers immersie, waardoor D&D een uiterst geschikt medium is voor persoonlijke ontwikkeling en ontdekking (Carter, p. 64). Spelers zijn bijvoorbeeld in staat om andere

genders of seksuele geaardheden te ervaren via rollenspellen in een veilige en afgeperkte omgeving en kijken hoe dat bevalt en of die andere identiteit klikt (Carter, pp. 64-65).

D&D zou ook morele exploratie kunnen faciliteren. Spelers kunnen personages spelen met allerlei verschillende moraliteiten, hier heeft D&D zelfs een mechanisme voor: alignments. Alignments geven de morele en ethische perspectieven van personages weer (*The Player's Handbook*, p. 122), waarbij negen opties aangeboden worden. Spelers kunnen een keuze maken tussen goed, neutraal en slecht, en *lawful*, *neutral* en *chaotic*. Aan het ene uiteinde zijn *lawful good* personages, wat wil zeggen dat het personage een sterke morele code heeft en anderen wil helpen door tegen het kwaad te strijden (*The Player's Handbook*, p. 122). Aan het andere uiteinde staat *chaotic evil*, wat wil zeggen dat het personage geen morele code heeft maar juist impulsief handelt ten koste van anderen en zonder compassie of medeleven (*The Player's Handbook*, p. 122). Daartussenin zit *true neutral*, wat betekent dat een personage zich niet aangetrokken voelt tot het hebben van een morele code óf het niet hebben van een morele code en zich niet inzet voor anderen, maar óók niet actief anderen tegenzit of vermoord (*The Player's Handbook*, p. 122). Uit onderzoek blijkt dat bij D&D, deze exploratie van morele, ethische maar ook politieke subjectiviteit vaak positief is voor spelers (Hollander, p. 318). Spelers kunnen hun moraliteit op de proef zetten en goed gedrag aanleren of versterken, wat door veel spelers ervaren wordt als “opvoedend, transformerend, reddend en emanciperend” (Hollander, p. 327). Hoewel dit een positieve eigenschap van het spel lijkt, zorgt het echter ook voor ophef op sociaal en cultureel niveau (Hollander, p. 327): dit hebben we gezien tijdens de Satanic Panic. De invloed die D&D kan hebben op de moraliteit en denkwijze van een speler wordt door rechtsconservatieven nog altijd gezien als hersenspoeling (Hollander, p. 328).

Desalniettemin kan D&D spelers veel meer bieden dan hersenspoeling en negatieve invloeden. Verder onderzoek toont aan dat D&D zogenaamde ‘pivotal play’ mogelijk maakt:

spel dat een positieve, transformerende impact maakte op de speler die ook buiten het spel om ervaren wordt (Sidhu & Carter, 2021, p. 1052). Dit is vooral zo bij fysieke spellen in tegenstelling tot digitale spellen, waarbij spelers niet met elkaar om een tafel zitten maar via Zoom, Discord, Teams of Roll20 spelen (Sidhu & Carter, p. 1052). Door middel van spel creëren spelers een gedeeld sociaal raamwerk waarin zij gebeurtenissen in het spel gezamenlijk en communaal ervaren (Sidhu & Carter, p. 1053). Dit betekent dat spelers op sociaal niveau invloed hebben op elkaars ervaringen, verwachtingen van en visie op hun spel (Sidhu & Carter, p. 1053). Op deze manier groeien en veranderen niet alleen de personages, maar is er ook de mogelijkheid tot emotionele en sociale groei van de spelers buiten het spel (Sidhu & Carter, p. 1053). Hoe meer spelers naar elkaar toegroeien en hoe meer zij samen meemaken door middel van hun personages, hoe veiliger de groep en omgeving wordt om negatieve emoties te ervaren (ook als die via hun personages gaan) zoals verdriet, verlies, schuld en dood (Sidhu & Carter, p. 1053). Hoe intiemer en intensiever het spel, hoe groter de kans dat dit ook buiten het spel invloed heeft op de speler, vaak op positieve manier (Sidhu & Carter, p. 1054).

Dit zien we ook terug in onderzoek naar persoonlijkheidseigenschappen van mensen die wel en geen D&D spelen (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 1). Kleinschalig onderzoek lijkt erop te wijzen dat mensen die D&D spelen statistisch opener en extravarter dan mensen die geen D&D spelen (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 5). Een uitleg hiervoor zou kunnen zijn dat de manier waarop D&D gespeeld wordt, responsiviteit en extraversie beloont (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 6). Dit is hoe het narratief van het spel namelijk gevorderd wordt. Daarnaast is de charisma stat de enige vaardigheid waarvan verwacht wordt dat spelers hem uitspelen: er wordt bijvoorbeeld niet van spelers verwacht dat zij aantonen hoe zij een zware rots met hun 'strength stat' optillen, terwijl een speler vaak wel moet acteren hoe die in het spel een vijand ompraat of een compagnon verbaal aanmoedigt (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 6). Waar

onderzoekers verder verwachtte dat D&D-spelers neurotischer zou zijn, deels vanwege stereotypes zoals Sheldon Cooper uit *The Big Bang Theory*, toont daadwerkelijk onderzoek juist het tegenovergestelde, wat kan suggereren dat het stereotype van geeks en D&D spelers als eenzaam en neurotisch verouderd is (of nooit accuraat is geweest) (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 6).

D&D is zelfs gebruikt bij de therapie van een jongvolwassene (Blackmon, 1994, p. 624). In dit geval werd D&D gebruikt om “onbewuste fantasieën” ruimte te geven (Blackmon, p. 624). Door D&D als medium voor therapie te gebruiken, ontstond er afstand tussen hemzelf en zijn problematiek. Hierdoor werd het makkelijker de problematiek te uiten en was de jongvolwassene na enige tijd in staat zijn problemen zodanig te verwerken en onder ogen te komen dat hij na enige tijd ook zonder D&D erover kon praten (Blackmon, p. 626). De cliënt ervoer dit als erg positief en zijn mentale gesteldheid is dankzij therapie en D&D enorm vooruitgegaan (Blackmon, p. 626).

D&D en een feministisch queer vertaalspectief

Hoe komt D&D nou samen met feministische en queer vertaalspectieven? Hoewel de betrekking van deze theorieën op D&D willekeurig lijkt, is de gekozen insteek logisch. Zo geloof ik dat D&D in haar respectievelijke veld eenzelfde positie bekleedt als vertalingen ten opzichte van originele literatuur. De subcultuur rondom D&D behoort niet tot de mainstreamcultuur, zoals vertalingen vaak als ondergeschikt worden gezien aan originele literatuur. Als subcultureel verschijnsel is D&D hevig onder vuur komen te liggen, bijvoorbeeld tijdens de *Satanic Panic*. Hoewel dit een extreem geval is, is het zondermeer waar dat subculturen vaak te maken hebben met schadelijke stereotypen en verdringing door de ‘hoofdcultuur’ of mainstreamcultuur. Het is pas recent dat D&D meer geaccepteerd wordt en enige bekendheid geniet door verspreiding via de mainstreamcultuur. Binnen feministische vertaalttheorie wordt

onderschikking en onderdrukking binnen bepaalde systemen ook behandeld: in een patriarchale samenleving zijn vrouwen zijn namelijk ondergeschikt aan mannen, net als vertalingen aan originele teksten in een systeem waarbij vertalingen als ‘kopie’ worden gezien en vertalers het beste onzichtbaar kunnen zijn. Vanwege de overeenkomst in hiërarchische posities tussen vertaling en D&D als subcultuur, kan het baten om D&D vanuit eenzelfde progressief perspectief te bekijken als vertaling.

Verder is D&D zoals eerder benoemd een uiterst geschikt medium voor zelfexpressie en persoonlijke ontwikkeling. Uit eerder onderzoek is gebleken dat D&D een veilige omgeving kan bieden voor mensen om persoonlijke ervaring met bijvoorbeeld gender te verkennen en blijkt dat mensen die D&D spelen vaak opener staan voor nieuwe ervaringen en extraventer zijn dan hun medemens die geen D&D speelt. Ook binnen queer vertaaltheorie wordt persoonlijke ontwikkeling benoemd als belangrijk aspect. Queer vertalingen kunnen niet alleen grote politieke, sociale of culturele ontwikkelingen teweegbrengen, maar ook op persoonlijk niveau kunnen zij van enorm belang voor de ontwikkeling van lezers zijn. Zoals eerder benoemd is taalgebruik een belangrijk aspect voor persoonlijke ontwikkeling, omdat onze taal ons wereldbeeld beïnvloed. Er kan dus worden gezegd dat het van belang is dat een ontwikkelingsmiddel als D&D open en inclusief taalgebruik bevat, opdat mensen zich kunnen ontwikkelen zonder beïnvloed te worden door onderdrukkend of uitsluitend taalgebruik.

Verder heeft de uitgeverij *Wizards of the Coast* inclusie als uitgangspunt: dit zien we terug in de gevarieerde vormen van diversiteit die de D&D 5^e boeken bevatten. Uit eerder onderzoek blijkt echter dat dit soort tekstuele aspecten, die een vorm van “andersheid” zijn ten opzichte de huidige dominante Westerse fysiek-en-mentaal-gezonde, heteroseksuele en cisgender maatstaven, verloren kunnen gaan in vertalingen, ofwel met de bedoeling de queertoetsen bewust weg te drukken, ofwel met de bedoeling de tekst gangbaarder te maken in de doelcultuur. Het is echter belangrijk dat deze toetsen bewaard blijven en hiertoe kunnen

vertaaltechnieken en -perspectieven voor gebruikt worden die afkomstig zijn uit queer vertaaltheorie.

Tot slot kan D&D door de inclusie van queer en niet-dominante figuren en NPCs, gezien worden als een queer of feministische tekst. Queer en feministische vertaaltheorie is vaak toegespitst op queer en feministische teksten, wat wil zeggen dat het niet ondenkbaar is de aandacht ook op D&D en haar vele boeken te richten.

Methode

Voor het huidige onderzoek wil ik verschillende handleidingen van D&D vergelijken. Hierbij is het doel om verschillende tekstuele markers die inclusie wel of niet bevorderen in kaart te brengen en de verschillende handleidingen aan de hand van deze inclusieve toetsen (of het gebrek daarvan) met elkaar te vergelijken. Deze inclusieve toetsen identificeer ik aan de hand van pijlers, ideeën en strategieën afkomstig uit feministische en queer vertaaltheorie. Ook ontbloom ik eventueel patristisch taalgebruik in de tekst(en) die de systematische vormen van ongelijkheid die een taal onbewust kan beïnvloeden, bevorderen.

Voor dit onderzoek heb ik de volgende teksten geselecteerd: *Dungeons & Dragons: Rules* uit 1974, *The Player's Handbook* uit 2014 en de Duitse vertaling van deze tekst genaamd *Das Spielerhandbuch—Deutsche Ausgabe* uit 2021. De keuze van deze teksten is gebaseerd op historische en vertaalkundige relevantie.

Dungeons & Dragons: Rules is de allereerste editie van *Dungeons & Dragons* die is uitgegeven en stamt dus uit de eerste fase van *Dungeons & Dragons*. Deze fase speelde zich af in een zeer andere socioculturele samenstelling en met een zeer specifieke doelgroep, namelijk witte Amerikaanse jongens en mannen. Toen *Dungeons & Dragons: Rules* gepubliceerd werd, was er nog weinig sprake van genderbewustzijn en inclusie op sociocultureel niveau zoals wij dat vandaag de dag kennen.

The Player's Handbook dient dan ook als modern referentiepunt, een soort intralinguale vertaling. Idealiter worden in *The Player's Handbook* de sociale ontwikkelingen die de westerse maatschappij sinds de jaren 70 heeft doorgemaakt opgemerkt. Specifiek zou in *The Player's Handbook* de pogingen tot inclusie vanuit de uitgeverij, *Wizards of the Coast*, naar voren moeten komen. Uit dit onderzoek zal blijken in welke mate van succes die inclusie wordt opgemerkt.

Tot slot biedt de Duitse vertaling, recent gepubliceerd in 2021, een kans om inclusie in interlinguale vertaling(en) te onderzoeken. Tussen *The Player's Handbook* en *Dungeons & Dragons: Rules* vindt al een vorm van vertaling binnen dezelfde taal plaats, maar door de toevoeging van *Das Spielerhandbuch* kan ook de invloed van een vertaling tussen twee verschillende talen bij het bevorderen van (gender)inclusie onderzocht worden. Als het gaat om (gender)inclusie is de Duitse taal interessant om te onderzoeken, vanwege het grammaticale geslacht waarover deze taal beschikt.

Door teksten uit 1974, 2014 en 2021 te analyseren, kan ik een diachroon onderzoek uitvoeren. Dit zal mij meer vertellen over de ontwikkeling van inclusieve toetsen in D&D en hoe de handleidingen hier door de jaren heen mee omgingen. Het is hierbij belangrijk om te erkennen dat toetsen die in de huidige maatschappij als problematisch worden gezien, dat vroeger wellicht (nog) niet waren. Ik voer mijn onderzoek daarom uit vanuit een hedendaags perspectief waarbij ik een hedendaags doelpubliek als uitgangspunt neem.

Met dit onderzoek hoop ik de volgende onderzoeksvragen te kunnen beantwoorden:

1. In hoeverre verschillen de tekstuele markers in *Dungeons & Dragons: Rules* en het *Player's Handbook* die geslachtelijke gelijkwaardigheid en genderinclusief taalgebruik bevorderen?
 - a. Op welke manieren is het *Player's Handbook* vooruitstrevender voor een hedendaags publiek dan *Dungeons & Dragons: Rules*?
 - b. Op welke manier is *Dungeons & Dragons: Rules* vooruitstrevender voor een hedendaags publiek dan het *Player's Handbook*?
2. In hoeverre verschillen de tekstuele markers in het *Player's Handbook* en haar Duitse vertaling: *Spielershandbuch – Deutsche Ausgabe*?
 - a. Welke inclusieve toetsen uit de Engelse brontekst zijn terug te zien in de vertaling (en welke niet)?

b. Welke toetsen zijn uniek aan de Duitse vertaling?

Om deze vragen te beantwoorden voer ik een diachrone tekstanalyse uit waarin ik de meer en minder inclusieve en/of progressieve toetsen van de geselecteerde teksten in kaart breng. Deze toetsen baseer ik op de volgende criteria voor tekstuele markers, die voortkomen uit de eerder gepresenteerde feministische en queer theorie.

Ten eerste is er pronominaal gebruik. Zoals we hebben gezien bij de case study van de Bijbel, kan het weglaten of wijzigen van voornaamwoorden grote veranderingen teweegbrengen in een tekst, ook als de daadwerkelijke inhoud van de tekst onveranderd blijft. Pronominaal gebruik is niet alleen belangrijk voor de toon van een tekst, maar ook voor haar inhoud. Door pronominaal gebruik te onderzoeken wil ik de toon en invloed van pronomen op de inhoud van de geselecteerde teksten voor het huidige onderzoek analyseren.

Dan is er de aanwezigheid van vrouwen, vrouwelijkheid en vrouwelijke woorden in een tekst. Binnen feministische vertaaltheorie wordt er veel over de positie van de vrouw in en rondom een tekst geschreven, vaak ten opzichte van de positie van mannen. Dit betreft vrouwelijke auteurs en vertalers, maar ook vrouwelijke fictieve personages, vrouwelijke stemmen en zelfs metaforen die beroep doen op vrouwelijkheid. In het verlengde hiervan ligt het onderwerp uit queer vertaaltheorie: de zichtbaarheid van gender, geaardheid en identiteit in teksten. Voor het huidige onderzoek wil dus de positie van de vrouw en de zichtbaarheid van gender, geaardheid en identiteit in de geselecteerde teksten in kaart brengen.

Tot slot wil ik het huidige onderzoek toespitsen op de aanwezigheid van woorden en/of frasen die patriarchaal taalgebruik bevorderen. De patriarchale, binaire, heteronormatieve samenleving van de hedendaagse Westerse wereld bloedt door in onze taal. Taal vormt ons denkwerk, en daarom hebben er binnen de feministische (vertaal)theorie grote

radicalisering plaatsgevonden om patriarchaal taalgebruik te ontbloten en te analyseren en vervolgens te vervangen met progressiever taalgebruik.

Het genre fantasy-rollenspellen staat bekend om de grote mate van immersie die ze kunnen faciliteren. Dit doet het spel door de aanspreekvorm en indeling van haar (modernere) spelhandleidingen, waarbij spelers direct worden aangesproken en geleidelijk en vanuit een zeer persoonlijk perspectief de tekstwereld leren kennen, maar ook door de diverse personages in de tekstwereld en de grote mate aan vrijheid die spelers hebben tijdens het creëren van hun personages. Om deze redenen wil ik de bovengenoemde elementen toespitsen op personages en spelers en hoe zij geadresseerd en omschreven worden in de huidige teksten.

De tekstanalyse bestaat uit twee onderdelen: een kwantitatieve analyse en een kwalitatieve analyse.

Bij de kwantitatieve analyse maak ik gebruik van een distantreadingtechniek. Bij deze techniek maakt de onderzoeker gebruik van statistieken, parateksten en andere “ongebruikelijke” eigenschappen van een tekst die doorgaans niet geanalyseerd worden (Moretti, 2000). Deze techniek is in essentie het tegenovergestelde van *close reading* (Moretti). Deze methode is gebaseerd op onderzoek van onder anderen Heuser en Le-Khac (2012), die gebruik maakten van een distantreadingtechniek om naar de ontwikkeling van woordgebruik in Engelse literatuur te kijken (Heuser & Le-Khac, p. 9). In het huidige onderzoek maak ik gebruik van Voyant Tools, een online werkomgeving die het lezen en analyseren van digitale teksten faciliteert en daarmee geschikt is voor een distantreadingtechniek. Gregory, Geiger & Salisbury (2022) gebruikten Voyant-Tools om een grote corpus correspondentie van een Amerikaans congreslid te analyseren (Gregory, Geiger & Salisbury, p. 1). Uit deze analyse bleek dat het gebruik van Voyant Tools complexe dataverzameling kan faciliteren (Gregory, Geiger & Salisbury, p. 13). Tijdens de kwantitatieve analyse kijk ik voornamelijk naar woordfrequentie. Als eerste kijk ik naar de

woordfrequentie van zelfstandig naamwoorden en bijvoeglijke naamwoorden die betrekking hebben op personages en/of spelers om een beeld te krijgen van hoe personages en/of spelers geadresseerd en omschreven worden in de tekst. Deze lijsten zijn niet gefilterd op of zij gynotyperende, androtyperende of inclusieve woorden bevatten maar enkel op hoe frequent de woorden in de tekst zijn, omdat het doel van deze lijsten is om een objectieve representatie van het taalgebruik in de tekst weer te geven. Aan de hand van deze lijsten interpreteer ik hoeveel van deze woorden genderneutraal zijn en hoeveel woorden inherente betekenissen hebben met betrekking tot gender of geslacht.

Om te kijken *hoe* genderspecifieke termen gebruikt worden en hoe (gender)inclusie wel of niet tot stand komt in de teksten, kijk ik naar de meest frequente woorden die indicatief zijn voor een houding ten overstaan van gender. Dit zijn expliciete gendertermen (*male/female, man/woman, männlich/weiblich, Mann/Frau, etc.*), activiteitsnamen die bijvoorbeeld beroep aanduiden (*Sorcerer/Sorceress, Kleriker/Klerikerin, etc.*), of termen die sociale rollen en/of relaties tot anderen beschrijven. Deze lijsten vergelijk ik met de eerder vergaarde lijsten van meest frequente zelfstandig naamwoorden om te kijken hoe daadwerkelijk genderspecifieke woorden gebruikt worden ten opzichte van genderneutrale woorden en of het woordgebruik in de tekst meer leunt naar gynotyperend, androtyperend of juist inclusief.

Vanwege de gelimiteerde omvang van het huidige onderzoek doe ik kleinschalig onderzoek naar bijvoeglijk naamwoorden. In alle drie de teksten filter ik bijvoeglijk naamwoorden op genderlabels, omdat het gebruik van genderlabels de meest directe, meest expliciete manier is om over het gender van een persoon (of in dit geval personage) te schrijven. Deze bevindingen presenteer ik als woordfrequentielijsten.

Tot slot kijk ik naar de woordfrequentie van woorden waarmee *over* gender, geaardheid en geslacht gepraat wordt: in dit onderzoek zullen deze woorden *sex, orientation* en *gender* zijn (en hun Duitse vertalingen), gebaseerd op de betekenis van deze woorden en de manier

waarop zij in queer discours gebruikt worden (Jackson & Scott, 2010, p. 2). In al deze lijsten gebruik enkel lemmata voor woorden waarbij de meervoudsvorm of andere vervoegingen van dit woord tot stand komen door affixen.

Verder breng ik de woordfrequentie van voornaamwoorden in kaart, waarbij ik zowel geslachtelijke voornaamwoorden als onzijdige voornaamwoorden meereken.

Ik ben genoodzaakt om voornaamwoorden manueel te sorteren. Omdat *sie* voor zowel enkelvoud als meervoud wordt gebruikt, moet ik alle frequenties van *sie* en vervoegingen manueel sorteren op of zij als meervoud of als enkelvoud worden gebruikt. Hetzelfde zal ik doen voor het bezittelijke voornaamwoord *sein*, wat ook als werkwoord wordt gebruikt. Deze manuele filtering is erg intensief, waardoor er voor het kwantitatieve onderzoek alleen maar ruimte is voor een analyse van woordfrequenties en de positie van woorden in de tekst aan de hand van grafieken. De woordfrequenties worden weergegeven in tabellen. Ter verdere illustratie maak ik gebruik van grafieken.

Een gerichte kwantitatieve aanpak vloeit voort uit de bovenstaande kwantitatieve analyse. Dit tweede deel neemt de vorm van een discoursanalyse van de in de vorige fase verzamelde gegevens. Een discoursanalyse is een vorm van onderzoek naar de inhoud van teksten en kan de verschillende linguïstiek maar ook sociale en communicatieve rollen die de structuur en inhoud van een tekst vervullen in beeld brengen en verklaren (Jones, 2019, p. 3-4). House (2017) heeft in een eerder onderzoek gebruik gemaakt van een discoursanalyse om de toepassing van specifieke linguïstische eigenschappen in kaart te brengen (House, p. 48): een soortgelijke werkwijze zal in het huidige onderzoek worden toegepast.

De kwantitatieve gegevens van het huidige onderzoek worden in hun context geplaatst en onderzocht, wat moet leiden tot een bevestiging of nuancering van de resultaten en bevindingen tot dusver. Tijdens de kwalitatieve analyse zal ik ook waar nodig fragmenten uit

Dungeons & Dragons: Rules vergelijken met fragmenten uit *The Player's Handbook*. In zowel *The Player's Handbook* als *Das Spielerhandbuch* zal ik dezelfde passages behandelen.

Het is belangrijk om te benoemen dat dit onderzoek aan de hand van hedendaagse maatstaven wordt uitgevoerd. Ik beoordeel toetsen op hun progressiviteit en inclusie op basis van moderne feministische en queer (vertaal)theorie, waarbij mijn uitgangspunt is: als deze tekst in 2024 wordt uitgegeven (ongeacht de werkelijke datum van publicatie), zijn deze toetsen dan progressief, inclusief of juist problematisch? In het huidige onderzoek is het onmogelijk de historische context waarin de oudste tekst, *Dungeons & Dragons: Rules* is uitgebracht volledig in kaart te brengen. Ik zal de bevindingen van deze tekst daarom zo neutraal mogelijk rapporteren in de resultaten en pas in de discussie, aan de hand van bovengenoemde queer en feministische maatstaven, beoordelen of de toetsen progressief of niet zijn voor een hedendaags publiek.

Op basis van het eerder gepresenteerde theoretisch kader, zijn mijn hypothesen als volgt: ik verwacht dat *The Player's Handbook* meer inclusieve en progressieve toetsen bevat dan *Dungeons & Dragons: Rules*. In *Dungeons & Dragons: Rules* verwacht ik dat de speler omschreven wordt met exclusief mannelijke voornaamwoorden, gezien de doelgroep van het spel jongens en mannen was. Vanwege deze doelgroep verwacht ik ook dat personageomschrijvingen overwegend mannelijk zijn. Denk hierbij aan de verschillende klassen waaruit een speler kan kiezen ("wizard", "cleric", "fighter"), maar ook de verschillende soorten wezens (mensen, elven, dwergen). Ik verwacht dat vrouwen, vrouwelijke spelers of vrouwelijke personages in deze tekst niet tot nauwelijks benoemd of omschreven zullen worden.

The Player's Handbook daarentegen spreekt spelers direct aan met *you*. Dit grammaticaal onzijdige voornaamwoord bevordert in de eerste plaats immersie, maar maakt de tekst ook genderneutraler. Vanwege de progressieve aard van D&D 5^e en uitgeverij

Wizards of the Coast, verwacht ik gevarieerder taalgebruik omtrent spelers en personages: ik verwacht dat zowel mannelijke als vrouwelijke woorden in gelijke hoeveelheden worden gebruikt voor de verschillende klassen en wezens. Ik verwacht dat de instructieve dimensie van de tekst overwegend genderneutraal zal zijn om een zo breed mogelijke doelgroep aan te spreken, terwijl ik verwacht dat de narratieve dimensie minder genderneutraal taalgebruik bevat. Hierbij verwacht ik echter dat zowel mannelijke als vrouwelijke omschrijvingen in gelijke maten worden gebruikt. Tot slot verwacht ik dat de dimensie van personagecreatie inclusief taalgebruik zal bevatten, ten opzichte van genderneutraal taalgebruik. Een voorbeeld hiervan is *he or she*. Hoewel dit binnen een binaire genderconstructie (dus man en vrouw) inclusief is, sluit dit wel mensen uit die zich niet als *he* óf *she* identificeren: ik verwacht dan ook dat ondanks de progressieve en inclusieve toon van *The Player's Handbook*, de agender of non-binaire lezer alsnog buitengesloten zal worden (iets dat niet zou gebeuren bij volledig genderneutraal taalgebruik, waar *iedereen* onder valt).

Ik verwacht dat *Spielershandbuch*, vanwege een sterk aanwezig grammaticaal geslacht in de Duitse taal, minder genderneutraal taalgebruik zal bevatten. In plaats daarvan verwacht ik dat de Duitse vertaling meer inclusief taalgebruik zal bevatten zoals het voorbeeld hierboven: het Duits bevat net als het Nederlands veel mannelijke én vrouwelijke zelfstandige naamwoorden voor onder andere beroepen, maar ook wezens (bijvoorbeeld “reuzen en reuzinnen” in het Nederlands). Om de inclusieve toon van de brontekst over te nemen zal de doeltekst hierin dus veel moeten expliciteren. Ik verwacht dat daar waar de vertaling de inclusieve toetsen uit de brontekst niet kan handhaven vanwege grammaticale verschillen tussen het Duits en het Engels, dit op andere wijzen, bijvoorbeeld door transcreatie, gecompenseerd wordt.

Resultaten

Kwantitatieve analyse

Figuur 1, 2 en 3 zijn woordfrequentielijsten van zelfstandig naamwoorden die refereren naar spelers en/of personages in *Dungeons & Dragons: Rules*, *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*. In deze lijsten is (nog) niet gefilterd op woorden die een houding ten overstaan van gender en/of geslacht uiten.

Figuur 1

Meest frequente zelfstandig naamwoorden in Dungeons & Dragons: Rules

Woorden	Frequentie
magic-user	76
character	71
cleric	59
men	47
monster	43
creature	39
referee	30
player	30
man	28

Figuur 2

Meest frequente zelfstandig naamwoorden in The Player's Handbook

Woorden	Frequentie
creature	1683
target	615

character	434
god	292
elf	165
druid	151
paladin	142
warlock	135
people	134

Figuur 3

Meest frequente zelfstandig naamwoorden in Das Spielerhandbuch

Woorden	Frequentie
Kreatur	1484
Ziel	775
Charakter	379
Gott	264
Volk	174
Magier	166
Abenteurer	163
Kleriker	157
Paladin	125

Uit deze lijsten blijkt dat met betrekking tot zelfstandig naamwoorden, alle drie de teksten overwegend inclusief taalgebruik bevatten. In *Dungeons & Dragons: Rules* wordt *man* en *men* echter relatief frequent gebruikt: dit zijn androtyperende woorden. De overige zeven meest frequente zelfstandig naamwoorden in *Dungeons & Dragons: Rules* zijn allemaal inclusief of in ieder geval genderneutraal. De hoge frequentie van *men* en *man* in de tekst is te

verklaren door de spelersklassentitels: *Cleric*, *Magic-User* en *Fighting-Men*. *Cleric* en *magic-user* staan ook in figuur 1.

De negen meest frequente zelfstandig naamwoorden die spelers en/of personages omschrijven in *The Player's Handbook* zijn overwegend genderneutraal, met als enige androtyperende uitzondering het woord *god*. Drie van de negen meest voorkomende voornaamwoorden in figuur 2 zijn namen van spelersklassen: *druid*, *paladin* en *warlock*.

In tegenstelling tot het Engels bevat het Duits een sterk aanwezig grammaticaal geslacht. Dat is terug te zien in de figuur 3: het merendeel van de meest frequente zelfstandig naamwoorden in *Das Spielerhandbuch* hebben een grammaticaal mannelijk geslacht. *Kreatur*, *Charakter*, *Gott*, *Paladin*, *Hexenmeister* en *Menschen* worden ondanks dit mannelijke grammaticale geslacht ogenschijnlijk echter allemaal op genderneutrale wijze gebruikt: hetzelfde woord wordt voor zowel mannelijke als vrouwelijke spelers en/of personages gebruikt. De tekst bevat echter wel de vrouwelijke vormen *Klerikerin* (1), *Magierin* (1), wat doet denken dat *Kleriker* en *Magier* dus uitsluitend voor mannelijke spelers of personages bedoeld is of gebruikt wordt. Vier van de tien meest voorkomende zelfstandig naamwoorden in figuur 3 zijn titels voor de verschillende spelersklassen: *Kleriker*, *Magier*, *Paladin* en *Hexenmeister*.

Figuur 4, 5 en 6 bevatten woordfrequentielijsten van de meest voorkomende zelfstandig naamwoorden die inherent verbonden zijn aan gender/geslacht:

Figuur 4

Meest frequente zelfstandig naamwoorden die inherent verbonden zijn aan gender/geslacht in Dungeons & Dragons: Rules

Woorden	Frequentie
---------	------------

men	47
man	28
hero	16
patriarch	13
fighting-men	11
superhero	10
priest	6

Figuur 5

Meest frequente zelfstandig naamwoorden die inherent verbonden zijn aan gender/geslacht in

The Player's Handbook

Woorden	Frequentie
god	292
sorcerer	87
master	76
goddess	62
knight	33
hero	28
soldier	25
priest	21
lord	13

Figuur 6

Meest frequente zelfstandig naamwoorden die inherent verbonden zijn aan gender/geslacht in

Das Spielerhandbuch

Woorden	Frequentie
Gott	264
Magier	165
Kleriker	157
Hexenmeister	118
Kämpfer	109
Göttin	59
Schutzherr	53
Freund	37

In alle drie de lijsten zijn, wanneer er wordt gefilterd op genderspecifieke zelfstandig naamwoorden, het merendeel van de woorden androtyperend. In *Dungeons & Dragons: Rules* zijn geen van de zeven meest gebruikte gendertyperende zelfstandig naamwoorden gynotyperend. Deze lijst bevat maar zeven zelfstandig naamwoorden, omdat de woordfrequenties van overige woorden te laag waren om relevant te zijn voor het huidige onderzoek. Van de zeven woorden die figuur 4 echter wel bevat, komen *men* en *man* relatief veel voor in de tekst. *Dungeons & Dragons: Rules* bevat dus voornamelijk genderneutrale of inclusieve zelfstandig naamwoorden, maar bevat ook een relatief hoge hoeveelheid androtyperende woorden.

De gendertyperende zelfstandig naamwoorden in *The Player's Handbook* zijn zoals benoemd ook overwegend androtyperend, met als enige uitzondering *goddess*. Dit woord is gynotyperend. De woordfrequenties in deze lijst tonen aan deze gendertyperende woorden relatief weinig in de tekst voorkomen, zeker ten opzichte van de woordfrequentielijst in figuur

2. *The Player's Handbook* gebruikt dus voornamelijk genderneutrale zelfstandig naamwoorden om naar spelers en/of personages te refereren, maar als de tekst wél gendertyperende zelfstandig naamwoorden gebruikt, zijn deze acht op de tien keer androtyperend.

Er zijn grote verschillen tussen de woordfrequentielijst van *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*. De woordfrequenties van de genderspecifieke zelfstandig voornaamwoorden in *Das Spielerhandbuch* liggen veel hoger dan in *The Player's Handbook*: dit is te verklaren door eigenschappen van de Duitse taal. De Duitse taal heeft voor veel meer beroepsnamen en termen die sociale relaties aanduiden mannelijke en vrouwelijke versies, in tegenstelling tot het Engels. Een voorbeeld uit *Das Spielerhandbuch* dat al eerder genoemd is, is het onderscheid tussen *Kleriker* (m.) en *Klerikerin* (v.), waarvoor de Engelse vertaling simpelweg *Cleric* is en er geen mannelijke of vrouwelijke variant van het woord bestaat. Met betrekking tot zelfstandig naamwoorden bevat *Das Spielerhandbuch* dus meer gendertyperende zelfstandig naamwoorden dan *Dungeons & Dragons: Rules* en *The Player's Handbook*.

Net als in *The Player's Handbook* en *Dungeons & Dragons: Rules*, zijn de meest frequente genderspecifieke zelfstandig naamwoorden in *Das Spielerhandbuch* overwegend androtyperend. Figuur 6 bevat één gynotyperend zelfstandig naamwoord, namelijk *Göttin*. Dit woord wordt veel minder gebruikt dan de androtyperende versie *Gott*, namelijk maar 59 keer in tegenstelling tot 264 keer. Zoals benoemd bevat *Das Spielerhandbuch* gynotyperende versies van de woorden *Kleriker* en *Magier* (die in figuur 3 én 6 zijn opgenomen), maar deze gynotyperende versies worden niet frequent genoeg gebruikt om in figuur 6 opgenomen te kunnen worden.

Als we figuur 1, 2 en 3 vergelijken met figuur 5, 6 en 7 zien we dat inclusieve zelfstandig naamwoorden overwegend vaker worden gebruikt en meer in de teksten

voorkomen, waarbij het verschil in het gebruik van inclusieve en gendertyperende zelfstandig naamwoorden in *The Player's Handbook* groter is dan in *Dungeons & Dragons: Rules* en *Das Spielerhandbuch*. Wanneer er echter wél gendertyperend taalgebruik in de teksten staat, is dit in alle drie de teksten overwegend androtyperend. *Dungeons & Dragons: Rules* bevat geen gynotyperend taalgebruik, *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* wel, maar in zeer kleine hoeveelheden.

De volgende figuren tonen het gebruik van genderlabels in de drie teksten. *Dungeons & Dragons: Rules* bevat helemaal geen genderlabels, *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* bevatten ze in zeer kleine hoeveelheden:

Figuur 7

Genderlabels in The Player's Handbook

Woorden	Frequentie
male	23
female	22

Figuur 8

Genderlabels in Das Spielerhandbuch

Woorden	Frequentie
männlich*	20
weiblich	17

Deze lijsten zijn erg beknopt. In beide teksten komt het androtyperende label *male/männlich* vaker voor dan het gynotyperende *female/weiblich*, hoewel het verschil erg klein is. Figuur 7 noch 8 bevatten inclusieve, alternatieve of gendernonconforme labels.

Ook de woordfrequentielijsten van woorden die gebruikt kunnen worden om over gender, geaardheid en/of geslacht te praten zijn beknopt. Wederom zijn er geen meetbare bevindingen in *Dungeons & Dragons: Rules* maar, figuur 9 en 10 tonen, wel in *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*:

Figuur 9

Woorden die gebruikt worden om over gender, geslacht en/of geaardheid te praten in *The Player's Handbook*

Woord	Frequentie
gender	7
sex	5

Figuur 10

Woorden die gebruikt worden om over gender, geslacht en/of geaardheid te praten in *Das Spielerhandbuch*

Woord	Frequentie
Geschlecht	7

Het is interessant om te zien dat er in *The Player's Handbook* wel onderscheid gemaakt lijkt te worden tussen gender en geslacht, want beide termen komen in de tekst komen, maar dat er geen representatieve hoeveelheid referenties zijn naar seksuele oriëntatie of geaardheid. In *Das Spielerhandbuch* wordt daarentegen geen onderscheid gemaakt tussen geslacht en gender en wordt exclusief de term *Geschlecht* gebruikt. Op het eerste oog lijkt dit problematisch, omdat een gebrek aan onderscheid tussen gender en geslacht inspeelt op binaire en transfobische ideologieën. De kwalitatieve analyse die zal volgen kan hierin nuance aanbrengen, of deze indruk juist bevestigen.

Tot slot geven figuur 11, 12 en 13 het pronominaal gebruik in de drie teksten weer:

Figuur 11

Pronominaal gebruik in Dungeons & Dragons: Rules

Voornaamwoord	Frequentie
they (meervoud)	57
he	35
their (meervoud)	26
his	22
him*	20
them (meervoud)	14
you*	12
she	0
her	0
they (enkelvoud)	0
their (enkelvoud)	0
them (enkelvoud)	0

Figuur 12

Pronominaal gebruik in The Player's Handbook

Voornaamwoord	Frequentie
you*	8471
their (meervoud)	482
they (meervoud)	412
them (meervoud)	274

his	182
her	133
he	94
she	52
him*	38

Figuur 13

Pronominaal gebruik in Das Spielerhandbuch

Voornaamwoord	Frequentie
2 ^e persoon enkelvoud	8483
<i>du</i>	4728
<i>dein*</i>	2483
<i>dir</i>	677
<i>dich</i>	605
2 ^e persoon meervoud	1480
<i>sie</i>	750
<i>ihr*</i>	606
<i>ihnen</i>	124
3 ^e persoon enkelvoud mannelijk	1368
<i>sein*</i>	591
<i>Er</i>	471
<i>ihn</i>	201
<i>ihm</i>	105
3 ^e persoon enkelvoudig vrouwelijk	1126

<i>sie</i>	697
<i>ihr*</i>	429

Het meest gebruikte persoonlijk voornaamwoord in *Dungeons & Dragons: Rules* is *they* en vervoegingen. De tekst refereert dan ook voornamelijk naar personages en spelers in het meervoud, wat de frequentie van *they* maar ook *their* en *them* verklaart. Wat betreft enkelvoudige voornaamwoorden komt er een overwegend ‘mannelijk’ beeld naar voren: de tekst gebruikt veel mannelijke voornaamwoorden en geen vrouwelijke voornaamwoorden. In mindere mate gebruikt de tekst *you*, wat genderneutraal kan zijn. In de rest van de tekst worden spelers en personages exclusief met *they* of *he* aangesproken.

In *The Player’s Handbook* is het meest voorkomende persoonlijke voornaamwoord *you* en alle vervoegingen hiervan. Na *you* zijn *they* en *their* de meest voorkomende voornaamwoorden, maar deze meervoudsvorm komt aanzienlijk veel minder voor in de tekst dan *you*. Er wordt bijna niet in de derde persoon enkelvoud geschreven, zoals blijkt uit de cijfers in figuur 12. In totaal komen de woordfrequenties voor mannelijke én vrouwelijke voornaamwoorden bij elkaar opgeteld uit op 499, ten opzichten van *you* dat een woordfrequentie van meer dan 8000 heeft. *He*, *his* en *him** komen samen 314 keer voor in de tekst, terwijl *she* en *her* bij elkaar opgeteld maar 185 keer in de tekst worden gebruikt: mannelijke voornaamwoorden worden dus vaker gebruikt dan vrouwelijke voornaamwoorden. *They* (en vervoegingen) wordt niet als enkelvoudig genderneutraal voornaamwoord gebruikt. Hierop is manueel gefilterd.

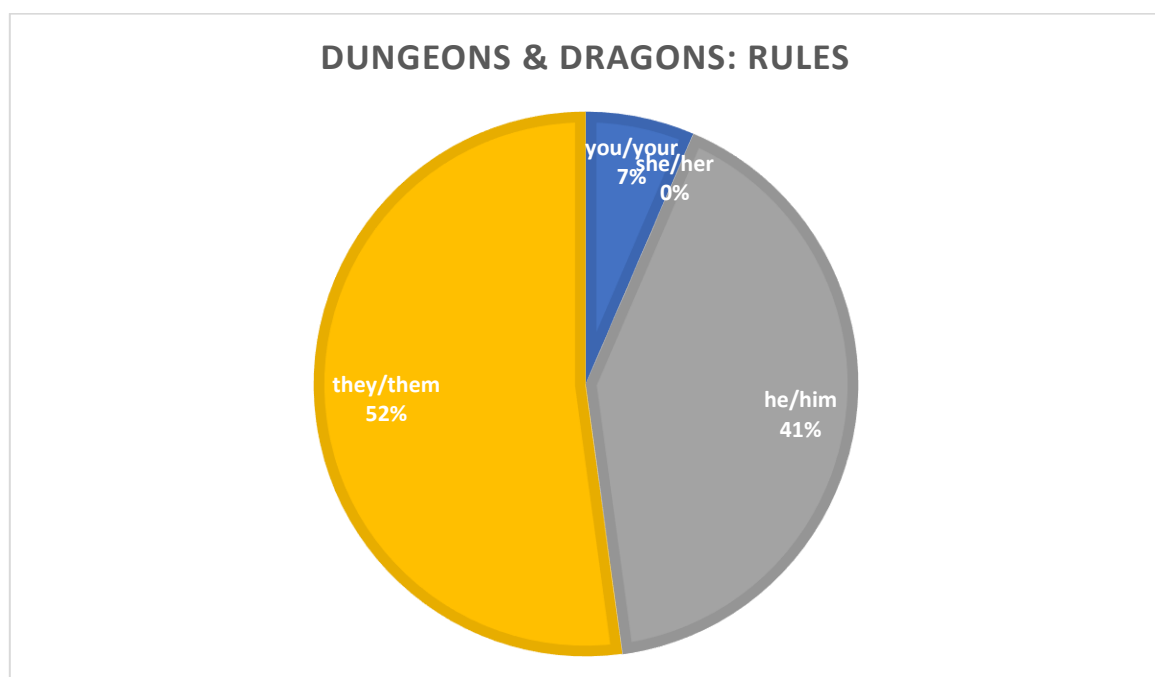
Vanwege de grotere hoeveelheid voornaamwoorden in het Duits, is figuur 13 anders ingedeeld dan figuur 11 en 12. De meest voorkomende voornaamwoorden in *Das Spielerhandbuch* zijn *du* en vervoegingen. Daarna is *sie* als meervoudig voornaamwoord (en vervoegingen) het meest frequent in de tekst. Het verschil in de woordfrequenties van derde persoon enkelvoudige voornaamwoorden en derde persoon meervoudige voornaamwoorden is

echter een stuk kleiner dan in *The Player's Handbook*: in *Das Spielerhandbuch* worden meer geslachtelijke voornaamwoorden gebruikt dan meervoudige onzijdige voornaamwoorden.

Er lijken dus overeenkomsten te zijn tussen het pronominaal gebruik in *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*: de tweede persoon wordt het meest frequent gebruikt en de derde persoon komt in vergelijking zeer weinig voor. Als we pronominaal gebruik echter binnen de teksten vergelijken, wordt dit beeld genuanceerder en zien we grotere verschillen tussen de teksten:

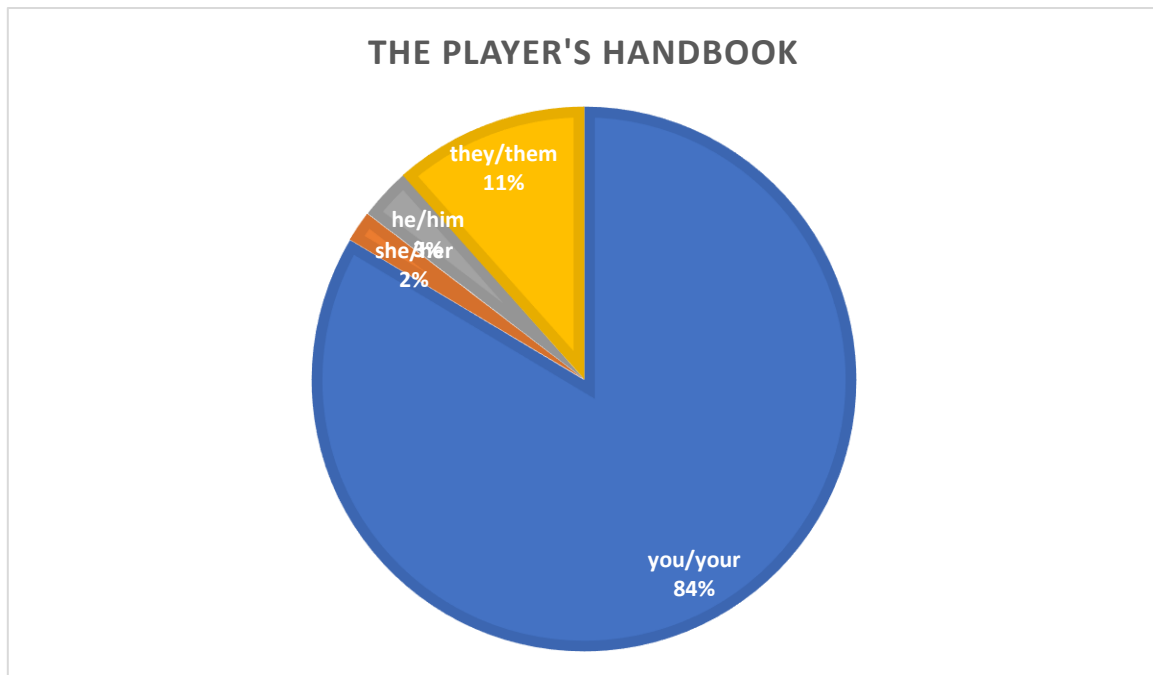
Figuur 14

Relatief pronominaal gebruik in Dungeons & Dragons: Rules



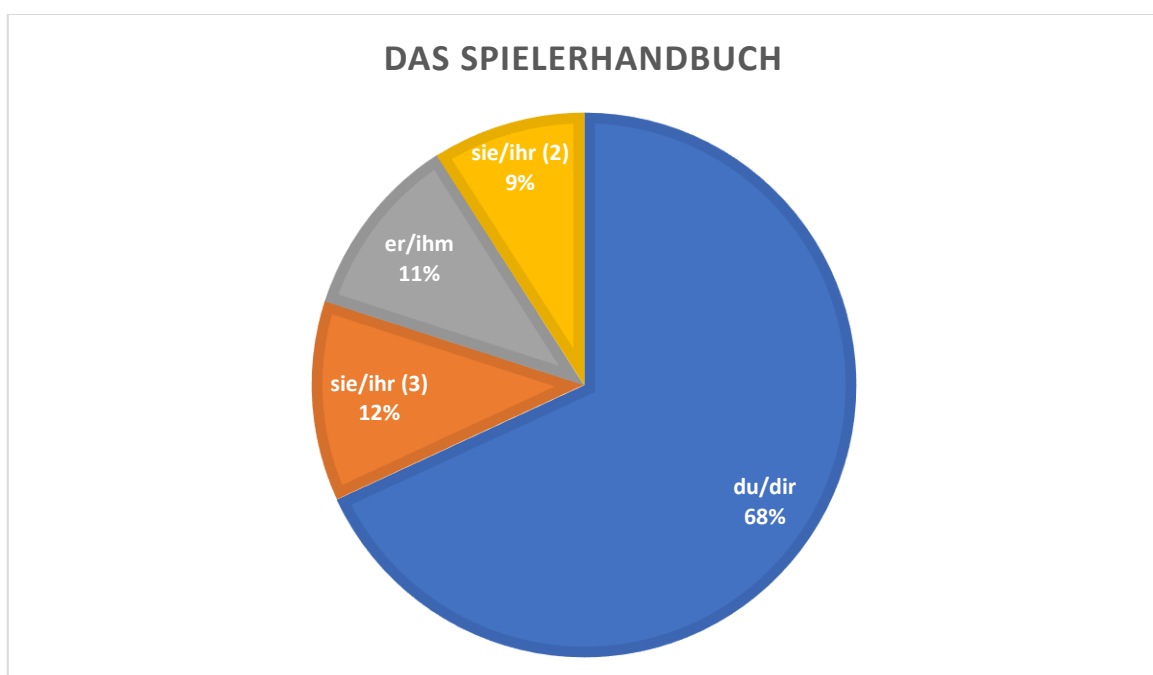
Figuur 15

Relatief pronominaal gebruik in The Player's Handbook



Figuur 16

Relatief pronominaal gebruik in Das Spielerhandbuch



Figuur 14 toont in principe niets nieuws: *they* (en vervoegingen) en *he* (en vervoegingen) vormen het overgrote merendeel van persoonlijke voornaamwoorden in de tekst. Vrouwelijke voornaamwoorden zijn afwezig en *you* (en vervoegingen) wordt zeer spaarzaam gebruikt.

Figuren 15 en 16 tonen echter dat mannelijke en vrouwelijke voornaamwoorden opvallend meer voorkomen in *Das Spielerhandbuch* dan in *The Player's Handbook*: in de Engelse tekst beslaan mannelijke voornaamwoorden 3% van al het pronominaal gebruik, in de doelttekst is dat 11%. Vrouwelijke voornaamwoorden beslaan in de brontekst 2%, in de doelttekst is dat 8%. Tussen *they* en *sie* (meervoud) is er maar een verschil van 1% tussen bron- en doelttekst. Het is dus vooral *you* en vervoegingen dat in moet leveren. In plaats van 84% van het pronominaal gebruik, omvat het gebruik van *du* en vervoegingen in de doelttekst maar 63% van al het pronominaal gebruik: een verschil van bijna 20%.

Kwalitatieve analyse

In figuur 1, 2 en 3 kwam naar voren dat spelersklassentitels een hoge woordfrequentie hebben in de drie de teksten voorkomen. Dit vormt dus een punt van aandacht voor de kwalitatieve analyse. *Dungeons & Dragons: Rules* bevat drie spelersklassen, namelijk *Clerics*, *Fighting-Men* en *Magic-Users*. *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* bevatten twaalf spelersklassen: *Barbarian*, *Bard*, *Sorcerer*, *Cleric*, *Fighter*, *Wizard*, *Warlock*, *Paladin*, *Monk*, *Rogue*, *Ranger* en *Druid* (DU: *Barbar*, *Barde*, *Druide*, *Hexenmeister*, *Kämpfer*, *Kleriker*, *Magier*, *Mönch*, *Paladin*, *Schurke*, *Waldläufer* en *Zauberer*).

Tussen al deze titels in al deze teksten is er één die er gelijk tussen uitspringt: *Fighting-Men* uit *Dungeons & Dragons: Rules*. In een wereld waar zowel mannen als vrouwen, maar ook dwergen, elven en halflingen bestaan, sluit deze term op meerdere manieren buiten. Deze spelersklasse is beschikbaar voor mensen, dwergen en halflingen: dit suggereert dat het woord *men* dus discrimineert niet op basis van wat voor wezen het personage is. *Men* refereert dus niet naar mensen als collectief, want personages van deze spelersklasse hoeven niet noodzakelijk mensen te zijn. Discrimineert de term dan op gender?

De verschillende levels van de spelersklassen in *Dungeons & Dragons: Rules* kunnen mogelijk antwoord geven op deze vraag. Hoe machtig personages zijn wordt gemeten aan de hand van oplopende levels en deze levels worden allemaal per klasse aangeduid met titels. De titels luiden als volgt:

Figuur 17

Titels van klassenlevels in Dungeons & Dragons: Rules

Clerics	Fighting-Men	Magic-Users
Acolyte	Veteran	Medium
Adept	Warrior	Seer

Village Priest	Swordsman	Conjurer
Vicar	Hero	Theurgist
Curate	Swashbuckler	Thaumaturgist
Bishop	Myrmidon	Magician
Lama	Champion	Enhancer
Patriarch	Superhero	Warlock
	Lord	Sorcerer
		Necromancer
		Wizard

Figuur 17 bevat zowel inclusieve als androtyperende termen. Het figuur bevat geen gynotyperende termen. Voor de klasse *Fighting-Men* is de hoogst behaalbare titel *Lord*: als de naam van de spelersklasse dus niet al doet denken dat er geen ruimte is voor vrouwen onder de *Fighting-Men*, dan versterkt de titel *Lord* deze notie wel. Op lexicaal niveau is het voor vrouwen dus onmogelijk deze klasse te bekleden en hierin het hoogste level te halen: vrouwen (zij die zich zo identificeren) zijn namelijk geen *Men* of *Lord*, dit zijn exclusieve androtyperende termen.

Het merendeel van de resterende titels zijn onzijdig, met als uitzondering: *Village Priest*, *Patriarch*, *Swordsman* en *Lord*. Deze woorden zijn allemaal androtyperend. *Patriarch* is hierbij een interessante titel: deze term doet bij ieder vooruitstrevend persoon alarmbellen rinkelen. Een *Patriarch* is een mannelijke leider in een hiërarchisch machtssysteem waarin mannen de hoogste autoritaire positie bekleden en is als term dus doordrenkt met een mannelijke bias. In de 21^e eeuw wordt de patriarchale samenleving van de moderne (maar ook niet-zo-moderne) Westerse wereld door feministische en queer critici als negatief, ongelijkwaardig en misogyn ervaren (Baldo, 2019, p. 87). Een term of rol als *Patriarch* kan binnen deze perspectieven dus geen houvast vinden en is vreselijk verouderd.

Hero kan ook als een androtyperend woord gezien worden, omdat het gynotyperende woord *heroïn* bestaat. Tegenwoordig wordt *hero* echter steeds vaker voor zowel mannelijke als vrouwelijke personen of personages gebruikt en kan het gebrek aan het woord *heroïn* in *Dungeons & Dragons: Rules* betekenen dat *hero* als inclusieve term wordt gebruikt. Hetzelfde kan gezegd worden voor *sorcerer*, waarvoor de vrouwelijke (maar minder voorkomende) term *sorceress* bestaat. *Sorceress* komt echter niet voor in *Dungeons & Dragons: Rules*.

Twee van de drie besproken titels (*Lord*, *Patriarch* en *Wizard*) worden gebruikt voor het hoogste level van de respectievelijke klasse waar ze tot toebehoren. Geen van de titels voor de verschillende levels zijn gynotyperend.

Ondanks het relatief hoge percentage genderneutrale leveltitels, zijn de spelersklassen en leveltitels in *Dungeons & Dragons: Rules* dus alsnog problematisch op gebied van genderinclusie. De termen die gendertyperend zijn sluiten vrouwen buiten: zoals benoemd is het voor vrouwen onmogelijk om in deze klassen opgenomen te worden of de titels van de hoogste levels te bekleden, omdat dit inherent mannelijke termen zijn. Daarnaast zijn termen die gebruikt worden verbonden aan machtsverhoudingen die nadelig en onderdrukkend zijn voor vrouwen. Daarom kan gezegd worden dat deze tekstuele markers in *Dungeons & Dragons: Rules* misogyn zijn en daarmee dus niet inclusief.

De twaalf spelersklassentitels in *The Player's Handbook* zijn allemaal inclusief. Enkel *Sorcerer* zou hierop een uitzondering kunnen zijn (zoals eerder benoemd). Het gynotyperende *sorceress* wordt echter niet in *The Player's Handbook* gebruikt, wat net als in *Dungeons & Dragons: Rules* een indicatie kan zijn dat *Sorcerer* als inclusieve term gebruikt wordt en op zowel mannelijke als vrouwelijke personages toegepast wordt. De term zelf bevat namelijk ook geen inherent mannelijke betekenis:

Sorcerer (noun): a person who practices sorcery : wizard (“Sorcerer”, z.d.)

Dat *sorcerer* dus in de tekst wordt gebruikt maakt de tekst niet minder inclusief en sluit vrouwen ook niet buiten. In tegenstelling tot *Dungeons & Dragons: Rules* bevatten de oplopende levels van deze klassen in *The Player's Handbook* en in *Das Spielerhandbuch* geen titels. Deze levels worden in de 5^e editie van D&D enkel met een nummer aangeduid (bijvoorbeeld *level 5 Cleric*). Hiermee is dit problematische aspect van *Dungeons & Dragons: Rules* dus niet voortgezet in *The Player's Handbook* of *Das Spielerhandbuch*.

Das Spielerhandbuch bevat dezelfde twaalf spelersklassen als *The Player's Handbook*. Alle titels zijn vertaald naar het Duits en bezitten allemaal over een mannelijk grammaticaal geslacht: hoewel het merendeel van deze termen ondanks hun grammaticale gender voor zowel mannelijke als vrouwelijke personages wordt gebruikt, zijn er een aantal uitzonderingen, zoals eerder benoemd is tijdens de kwantitatieve analyse:

For example, the 3rd-level wizard Umara has four 1st-level spell slots and two 2nd-level slots (*The Player's Handbook*, p. 201).

Beispielsweise besitzt Umaru, eine Magierin der 3. Stufe, vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades (*Das Spielerhandbuch*, p. 201).

For example, a cleric with a maximum of 12 hit points currently has 6 hit points (*The Player's Handbook*, p. 197).

Beispielsweise verfügt eine Klerikerin mit einem Trefferpunktemaximum von 12 gerade über 6 Trefferpunkte (*Das Spielerhandbuch*, p. 197).

De aanwezigheid van deze gynotyperende termen (die niet aanwezig zijn in de Engelse brontekst) van deze klassentitels in de Duitse tekst geeft de impressie dat de androtyperende vormen van deze woorden expliciet mannelijk zijn in betekenis: waarom zouden er anders

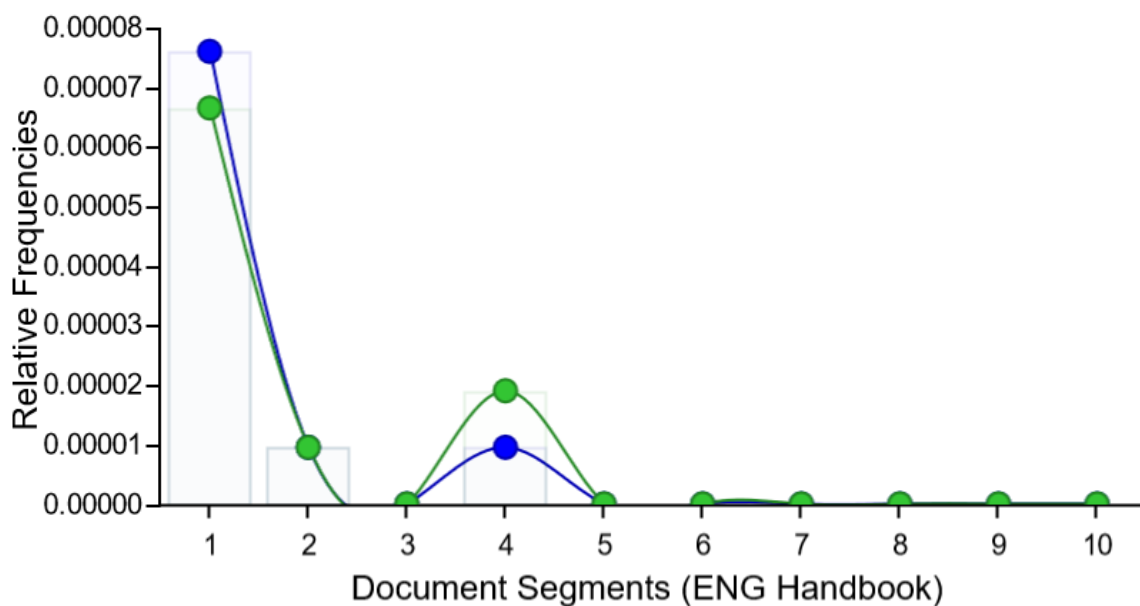
vrouwelijke vormen van de desbetreffende woorden in de tekst staan? De vrouwelijke vormen duiden op een vrouwelijk gender en/of geslacht, dus dan zullen de mannelijke vormen wel op een mannelijk gender en/of geslacht duiden.

In geen van de bovenstaande passages wordt in de Engelse brontekst gender en/of geslacht wordt benoemt: in het geval van *Magierin* worden zelfs geen voornaamwoorden gebruikt en heeft de Duitse vertaler dus gebaseerd op enkel een naam, deze *Wizard* vrouwelijke voornaamwoorden toegewezen.

Uit de kwantitatieve analyse bleek dat *Dungeons & Dragons: Rules* geen genderlabels bevat en dat er ook geen expliciete verwijzingen naar gender, geaardheid en/of geslacht in de tekst aanwezig zijn. Deze labels en verwijzingen zijn wel aanwezig in *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*. Figuur 18 en 19 tonen in welke segmenten van *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* genderlabels voorkomen:

Figuur 18

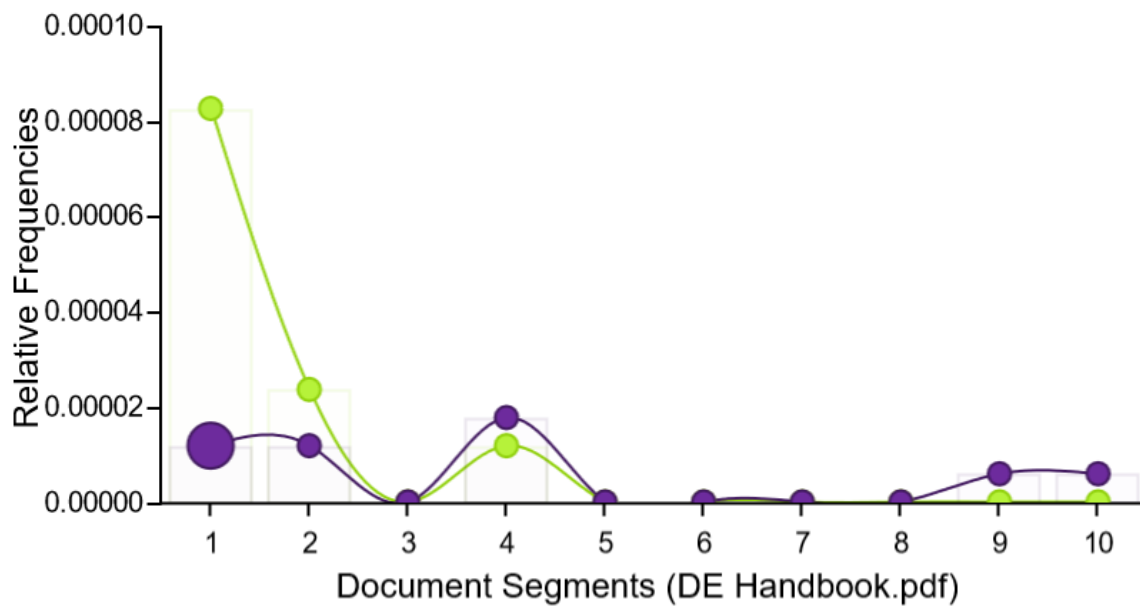
Gebruik van 'male' en 'female' in The Player's Handbook



Noot. Male = blauwe lijn, female = groene lijn.

Figuur 19

Gebruik van 'männlich' en 'weiblich*' in Das Spielerhandbuch*



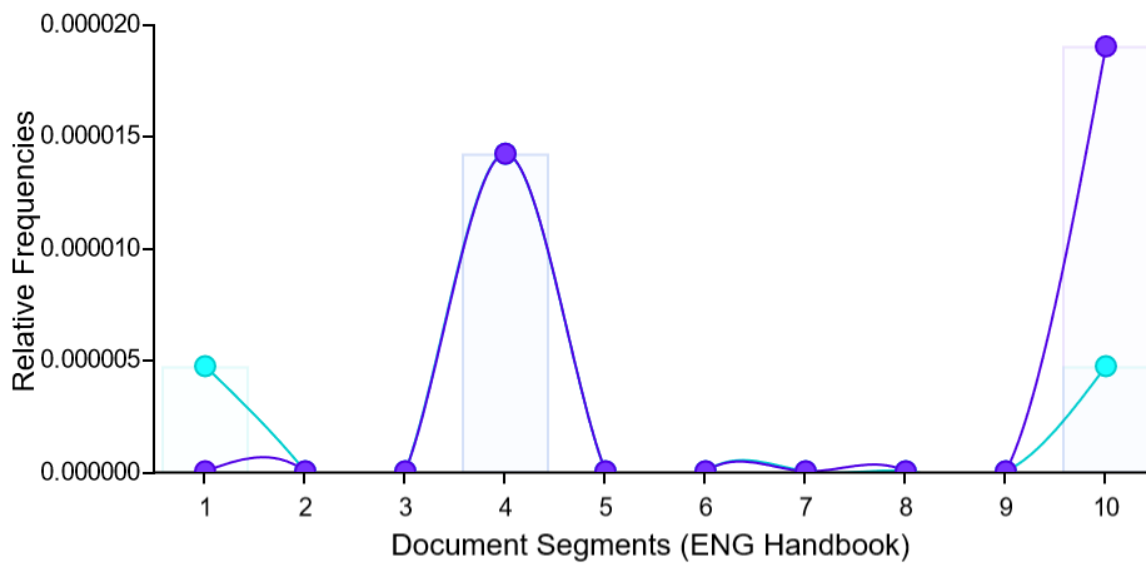
Noot. Männlich* = groene lijn, weiblich* = paarse lijn.

De grafieken in figuur 18 en 19 tonen dat in beide teksten, genderlabels in segment 1 aan het begin van de tekst en segment vier halverwege de tekst geconcentreerd zijn. Zoals ook uit de kwantitatieve analyse bleek, hebben androtyperende genderlabels in beide teksten een iets hogere frequentie.

De grafieken in figuur 18 en 19 komen echter ook grotendeels overeen met de onderstaande grafieken in figuur 20 en 21. Deze figuren geven de positionering van expliciete verwijzingen naar gender, geslacht of geaardheid weer in *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*:

Figuur 20

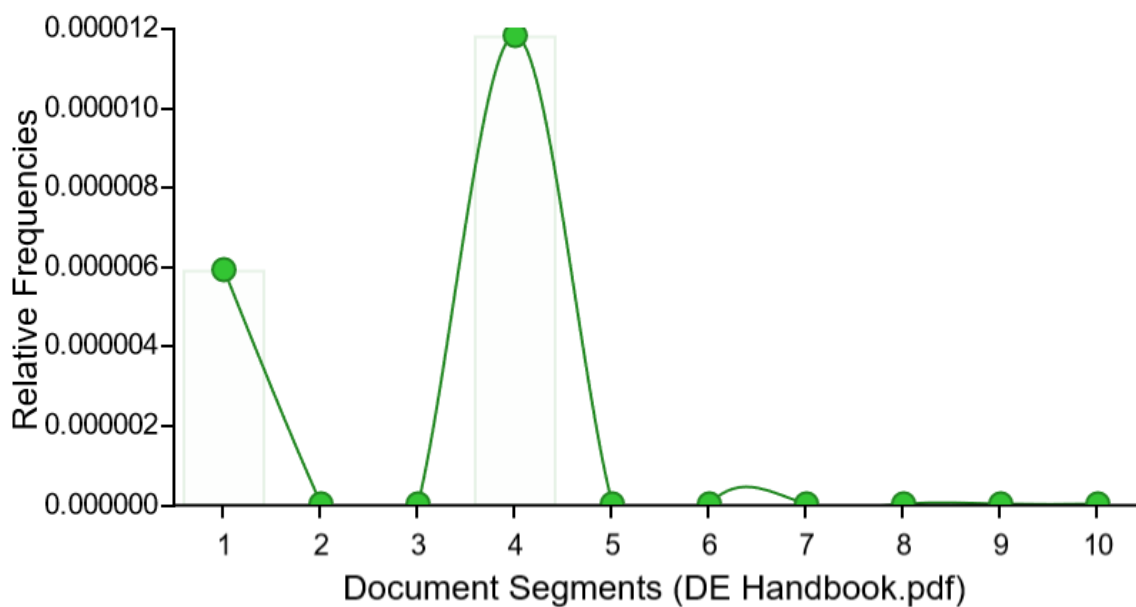
Gebruik van 'sex' en 'gender' in The Player's Handbook



Noot. Sex = lichtblauwe lijn, gender = donkerblauwe lijn.

Figuur 21

Gebruik van 'Geschlecht' in Das Spielerhandbuch



Vanwege de overlap tussen deze grafieken, plaats ik genderlabels én expliciete vermeldingen van gender en/of geslacht in een gezamenlijke context voor de kwalitatieve analyse. Segment 1 en 4 uit figuur 18, 19, 20 en 21 komen overeen met onderstaande passages:

Bob fills in some of Bruenor's basic details: his name, his sex (male), his height and weight, and his alignment (lawful good). (*The Player's Handbook*, p. 14)

Bob hält einige Basisinformationen zu Bruenor fest: seinen Namen, sein Geschlecht, seine Größe, sein Gewicht und seine Gesinnung (rechtschaffen gut). (*Das Spielerhandbuch*, p. 14)

You can play a male or female character without gaining any special benefits or hindrances. Think about how your character does or does not conform to the broader culture's expectations of sex, gender, and sexual behavior. For example, a male drow cleric defies the traditional gender divisions of drow society, which could be a reason for your character to leave that society and come to the surface.

You don't need to be confined to binary notions of sex and gender. The elf god Corellon Larethian is often seen as androgynous or hermaphroditic, for example, and some elves in the multiverse are made in Corellon's image. You could also play a female character who presents herself as a man, a man who feels trapped in a female body, or a bearded female dwarf who hates being mistaken for a male. Likewise, your character's sexual orientation is for you to decide. (*The Player's Handbook*, p. 121)

Du kannst einen Mann oder eine Frau verkörpern, ohne dass du dadurch Vorzüge genießt oder dir Nachteile daraus entstehen. Denke darüber nach, wie dein Charakter in die Vorstellung der breiten Bevölkerung passt in Bezug auf das gängige Rollenbild von

Geschlecht, sexueller Ausrichtung und Verhalten. Zum Beispiel könnte sich ein männlicher Drow-Kleriker gegen die traditionellen Geschlechterunterschiede in der Drowgesellschaft stellen und dadurch einen Grund haben, seine Heimat zu verlassen und an die Oberfläche zu gehen.

Du musst dich nicht an die binäre Vorstellung der Geschlechter und des Rollenbildes der Sexualpartner halten. Der elfische Gott Corellon Larethian wird oft als androgyn beschrieben, und manche Elfen im Multiversum richten sich nach seinem Vorbild. Du könntest auch einen weiblichen Charakter spielen, der sich als Mann ausgibt, einen männlichen, der im Körper einer Frau gefangen ist, oder eine bärtige weibliche Zwergin, die es hasst, für einen Mann gehalten zu werden. Auch die sexuelle Orientierung deines Charakters ist voll und ganz dir überlassen. (*Das Spielerhandbuch*, p. 121)

De eerste passage benoemt geslacht als onderdeel van de omschrijving van Bruenor, het personage van Bob. In *The Player's Handbook* wordt tussen haakjes geëxpliciteerd dat Bruenors geslacht mannelijk is. Er wordt geen gender genoemd, wat de indruk wekt dat de tekst in dit geval geen onderscheid maakt tussen gender en geslacht of gender niet benoemingswaardig vindt (maar geslacht wel). In de Duitse doelttekst wordt geslacht wél genoemd als attribuut van Bruenor, maar wordt hier niet in geëxpliciteerd dat Bruenors geslacht mannelijk is. De tekst gebruikt wel masculiene voornaamwoorden voor Bruenor (*sein*), wat de indruk wekt dat in de Duitse doelttekst, masculiene voornaamwoorden gelijk staan aan een masculiene gender en/of geslacht.

In tegenstelling tot *Dungeons & Dragons: Rules*, waarin gender en/of seksuele geaardheid helemaal niet benoemd wordt, wordt in het tweede voorbeeld uit *The Player's Handbook* (en de respectievelijke Duitse vertaling) expliciet benoemd dat personages ieder gender en/of seksualiteit kunnen hebben en dat zij zich kunnen presenteren hoe zij zelf willen.

The Player's Handbook en *Das Spielerhandbuch* benoemen hierin dat spelers zich niet aan een binaire definitie van gender en geslacht hoeven te houden bij het creëren van hun personages. Keuzevrijheid als het gaat om gender, geaardheid en (gender)expressie voor personages wordt dus in beide teksten expliciet genoemd, net als de binaire aard van geslacht en gender. De speler wordt in beide teksten expliciet verteld dat die hier niet (net als in de echte wereld) aan hoeft te conformeren. Dit zijn positieve eigenschappen van de teksten die bijdragen aan (gender)inclusie. De teksten geven ook een aantal voorbeelden van hoe een nonconforme genderidentiteit of -expressie zich kan uiten. Helaas schemeren in deze voorbeelden enkele ouderwetse en schadelijke ideeën over transgender en gendernonconforme identiteiten door.

Zo bevatten zowel bron- als doelttekst problematische omschrijvingen van transgender zijn. De ervaring van een transgender personage wordt in beide omschreven als “gevangen zitten” in een lichaam waarvan het geslacht niet overeenkomt met diens gender: *trapped in one's body* (*Player's Handbook*) en *im Körper einer Frau gefangen ist* (*Das Spielerhandbuch*). Deze metafoer werd aan het begin van de 21^e eeuw veel gebruikt voor transgender mensen en hun ervaring omtrent identiteit (Benjamin, 1966, p. 8), maar wordt tegenwoordig nauwelijks nog gebruikt binnen trans en queer gemeenschappen. De metafoer is schadelijk voor trans gemeenschappen omdat het de nadruk legt op leed en ongemak (Benjamin, 1996, p. 8). Daarnaast wekt de metafoer de indruk dat een transitie noodzakelijk is voor transgender mensen om zich goed te voelen, iets waar veel queer theoretici het niet mee eens zijn (Sullivan, 2003, p. 104, 2003). Omdat *The Player's Handbook* uit 2014 komt, een periode waarin deze noties meer prevalent waren dan tegenwoordig, is de aanwezigheid van dit soort metaforen verklaarbaar, maar desalniettemin zijn zij schadelijk en zijn zij nadelig voor de tot stand bringing en bevordering van inclusie.

Eenzelfde beeld van verouderde termen is terug te zien in de omschrijving van de androgene god Corellon. Hoewel het een positieve ontwikkeling is dat een personage als Corellon opgenomen is in de tekstwereld van D&D en dit diversiteit bevordert, komt de terminologie omtrent dit personage nog te kort. Zo wordt Corellon *hermaphroditic* genoemd. Dit betekent:

Hermaphrodite (adj.): possessing both male and female reproductive organs, structures or tissue : hermaphroditic (“Hermaphrodite”, z.d.).

Deze term is verouderd en wordt tegenwoordig zelfs als offensief gezien binnen transgender en queer discours (Dreger et al., 2005, p. 729). De term legt een invasieve nadruk op geslachtsorganen en fysieke aspecten, terwijl transgender en queer discours juist de grenzen van gender verbreden naar een psychosociocultureel niveau (Sullivan, p. 112). Wederom is het verklaarbaar dat de term in de tekst staat, omdat de offensieve aard van het woord toentertijd nog niet algemeen bekend was, maar de term doet wel teniet aan de anderzijds inclusievere aard van *The Player's Handbook*.

Deze term is in de Duitse brontekst wegvertaald: In *Das Spielerhandbuch* wordt Corellon enkel als androgeen omschreven en niet als “hermafrodiet”. Hierin is *Das Spielerhandbuch* dus vooruitstrevender.

Ook bevatten beide teksten een omschrijving van een vrouw met een mannelijke genderexpressie. Het is opvallend om te zien dat in de Duitse vertaling, het woord *der* wordt gebruikt om naar deze vrouw te refereren. Voor een vrouwelijke dwerg wordt echter wel *die* gebruikt. *Der* is het lidwoord dat voor grammaticaal mannelijke woorden wordt gebruikt, maar ook voor wezens met een biologisch mannelijk geslacht. Door voor dit vrouwelijke personage *der* te gebruiken maar voor een ander (expliciet) vrouwelijk personage niet, wekt *Das Spielerhandbuch* de impressie dat de masculiene vrouw (vanwege hoe zij zich

presenteert) een man is. Dit kan de opties voor genderexpressie limiteren, omdat het woordgebruik op grammaticaal niveau de geleefde ervaring tegenspreekt.

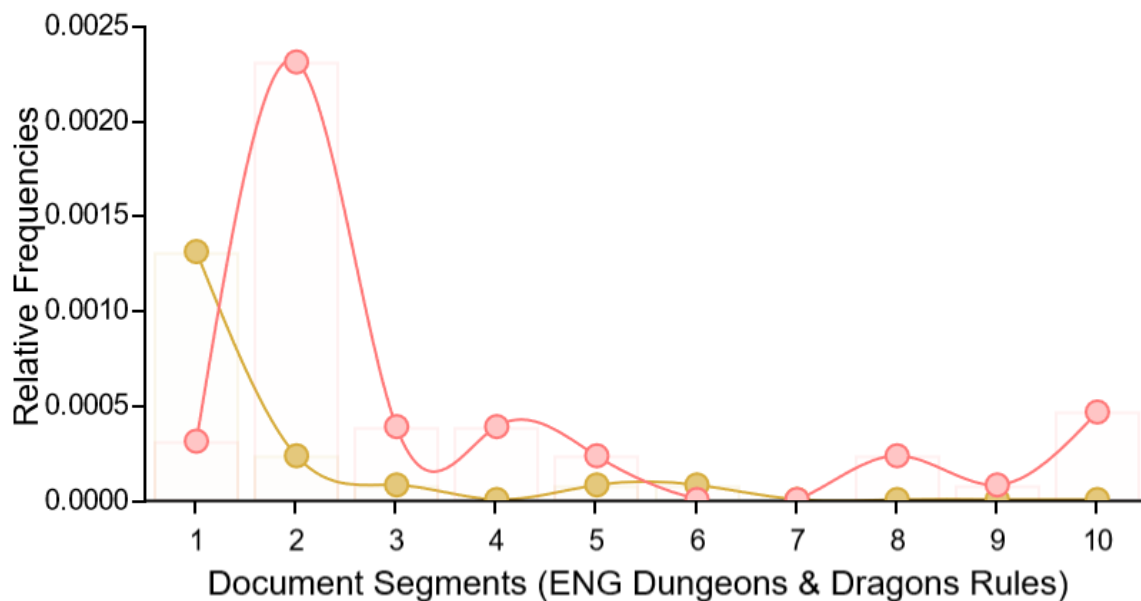
Ook noemt de Engelse tekst de mannelijke *Drow Cleric* die als voorbeeld gebruikt wordt een *character*, terwijl in de Duitse vertaling een voornaamwoord wordt gebruikt: *seine*. Het genderneutrale Engelse zelfstandig naamwoord is dus vervangen door een mannelijk Duits voornaamwoord, terwijl de Duitse tekst ook de vertaling *Charakter* had kunnen gebruiken: figuur 2 heeft getoond dat dit woord frequent voorkomt in de tekst, dus is het opvallend dat hier in bovenstaande passage van af wordt geweken.

Ook is het zinsdeel *in Corellon's image* vertaald naar *nach seinem Vorbild*: in plaats van de naam te herhalen is er dus gekozen om een voornaamwoord te gebruiken. Het is hierbij interessant dat er gekozen is voor een mannelijk voornaamwoord, terwijl er juist benoemd wordt dat Corellon een androgyn god is en de brontekst geen voornaamwoorden gebruikt. Het gebruik van een mannelijk voornaamwoord in de Duitse tekst neemt weg van dit androgyn beeld en creëert een verschil tussen theorie en praktijk. In de theorie bevat de Duitse vertaling een androgyn personage, maar in de praktijk wordt dit personage niet als androgyn behandeld: het personage wordt geslachtelijke voornaamwoorden opgelegd terwijl dit in de brontekst niet aanwezig waren én in de doelttekst voorkomen hadden kunnen worden.

Tot slot vloeien er een aantal kwalitatieve analyses van pronominaal gebruik voort uit de kwantitatieve resultaten van figuur 11, 12 en 13. De onderstaande grafiek in figuur 22 toont het gebruik van onzijdige voornaamwoorden in tweede en derde persoon in *Dungeons & Dragons: Rules*:

Figuur 22

Gebruik van 'you' en 'they' in Dungeons & Dragons: Rules



Noot. *You* = gele lijn, *they* = roze lijn.

Voor zowel *you* als *they* zien we vrij duidelijke pieken aan het begin van de tekst: voor *you* is dit in het voorwoord en de introductie. In deze hoofdstukken wordt niet alleen de lezer direct (met *you* aangesproken), maar worden ook de eerste persoonsvormen *I* en *we* gebruikt. De hoofdstukken fungeren dus als een directe monoloog van de bedenkers van het spel aan de spelers van het spel.

Als we de pieken in grafiek 22 in de context van de tekst plaatsen, zien we dat in *Dungeons & Dragons: Rules* het voornaamwoord *they* (en haar vervoegingen) vooral wordt gebruikt tijdens de omschrijving van de verschillende wezens en spelersklassen die spelers kunnen kiezen:

Clerics gain some of the advantages from both of the other two classes (Fighting-Men and Magic-Users) in that they have the use of magic armor and all non-edged magic weapons (no arrows!), plus they have numbers of their own spells. In addition, they are able to use more of the magical items than are the Fighting-Men. When Clerics reach the top level (Patriarch) they may opt to build their own stronghold, and when

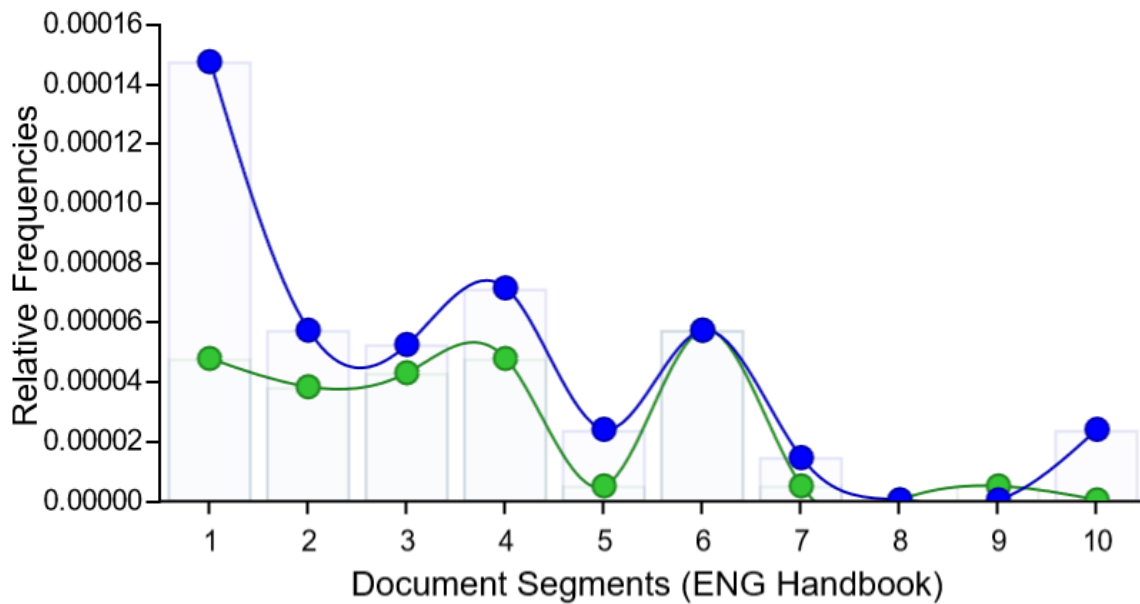
doing so receive help from "above". (*Dungeons & Dragons: Rules*, p. 8)

Fighting-Men: All magical weaponry is usable by fighters, and this in itself is a big advantage. In addition, they gain the advantage of more "hit dice" (the score of which determines how many points of damage can be taken before a character is killed). They can use only a very limited number of magical items of the non-weaponry variety, however, and they can use no spells. Top-level fighters (Lords and above) who build castles are considered "Barons". (*Dungeons & Dragons: Rules*, p. 7).

Als we kijken naar voornaamwoorden in *The Player's Handbook*, ziet de grafiek eruit als volgt. Een soortgelijk figuur is helaas onmogelijk te produceren voor *Das Spielerhandbuch*, gezien *sie* en vervoegingen meerdere pronominale functies kunnen vervullen. Figuur 23 toont vier pieken in het gebruik van voornaamwoord *he*: segment één aan het begin van de tekst, segment vier en zes halverwege de tekst, en segment tien aan het einde van de tekst. In tegenstelling tot *he*, heeft *she* maar drie pieken: segment één, vier en zes:

Figuur 23

Gebruik van 'he' en 'she' in The Player's Handbook



Noot. *He* = blauwe lijn, *she* = groene lijn.

Zoals geconstateerd wordt er in *The Player's Handbook* voornamelijk naar spelers en/of personages gerefereerd vanuit de tweede persoon. Andere manieren waarop er over personages en/of spelers geschreven wordt zijn: in meervoud (*players*), door het algemenere en inclusievere *he or she* te gebruiken, zonder dat er (geslachtelijke) voornaamwoorden worden gebruikt, of spaarzaam door voorbeeldspelers en -personages persoonsnamen te geven. De volgende passages bevatten voorbeelden van het gebruik van *you* om naar spelers en/of personages te refereren:

Because there is so much diversity among the worlds of D&D, you should check with your DM about any house rules that will affect your play of the game. (*The Player's Handbook*, p. 6)

Da die Schauplätze von D&D so vielfältig sind, solltest du Rücksprache mit dem SL halten und in Erfahrung bringen, ob es Hausregeln gibt, die deine Art zu spielen beeinflussen könnten. (*Das Spielerhandbuch*, p. 6)

As you make your monk character, think about your connection to the monastery where you learned your skills and spent your formative years. Were you an orphan or a child left on the monastery's threshold? Did your parents promise you to the monastery in gratitude for a service performed by the monks? Did you enter this secluded life to hide from a crime you committed? Or did you choose the monastic life for yourself? (*The Player's Handbook*, p. 77)

Wenn du deinen Mönch erschaffst, denke über die Verbindung zu dem Kloster nach, in dem er seine Fähigkeiten erlernte und seine prägenden Jahre verbrachte. War er ein Waise oder ein Kind, das der Obhut des Klosters anvertraut wurde? Haben seine Eltern ihn dem Kloster versprochen, weil die Mönche ihnen einen großen Dienst erwiesen? Hat er sich zu diesem Weg entschlossen, weil er ein Verbrechen beging und sich verstecken musste? Oder hat er sich das abgeschiedene Leben im Kloster bewusst ausgesucht? (*Das Spielerhandbuch*, p. 92)

How did your character first come into contact with magic? How did you discover you had an aptitude for it? Do you have a natural talent, or did you simply study hard and practice incessantly? Did you encounter a magical creature or an ancient tome that taught you the basics of magic? (*The Player's Handbook*, p. 113)

Wie kam dein Charakter das erste Mal in Kontakt mit Magie? Wie hat er entdeckt, dass er eine Neigung dazu besitzt? Hat er ein angeborenes Talent oder musste er viel und intensiv üben? Ist er einem magischen Wesen begegnet, das ihm die Grundlagen der Zauberkunst beibrachte, oder lernte er sie aus einem uralten Wälzer, den er im Staub einer vergessenen Ruine fand? (*Das Spielerhandbuch*, p. 84)

De Engelse brontekst gebruikt in bovenstaande passage consistent *you* om naar personage en speler te refereren. In het eerste voorbeeld komen de bron- en doelttekst overeen en wordt er in *Das Spielerhandbuch* ook het tweede voornaamwoord (*du*) gebruikt. In het tweede én derde voorbeeld gebruikt de Duitse doelttekst echter *er* in plaats dan *du* zodra de tekst over het personage gaat (en niet meer over de speler). De inclusievere aanspreekvorm uit de brontekst dus niet consistent gehandhaafd in de doelttekst maar wordt vervangen door geslachtelijke (voornaam)woorden.

De onderstaande passage bevat een voorbeeld van het gebruik van een algemene *he or she* in de Engelse brontekst:

Your DM might set the campaign on one of these worlds or on one that he or she created. (*The Player's Handbook*, p. 6)

Dein SL könnte die Kampagne in einer vorgefertigten Welt stattfinden lassen oder in einer, die er selbst entworfen hat. (*Das Spielerhandbuch*, p. 6).

A player might ask the DM if proficiency in a particular skill applies to a check. In either case, proficiency in a skill means an individual can add his or her proficiency bonus to ability checks that involve that skill (*The Player's Handbook*, p. 174).

Ein anderes Mal könnte ein Spieler den SL fragen, ob seine Übung in einer bestimmten Fertigkeit auf einen Wurf angewendet werden kann. In beiden Fällen wird der Übungsbonus des Charakters auf den Wurf addiert, falls dieser die entsprechende Fertigkeit miteinbezieht. (*Das Spielerhandbuch*, p. 174)

Het Engelse *he or she* wordt in beide passages niet gehandhaafd in de Duitse vertaling. In het eerste voorbeeld wordt *he or she* vervangen door een mannelijk voornaamwoord (*er*), in het tweede voorbeeld is in plaats van *he or she* de zinstructuur aangepast om geen voornaamwoorden te bevatten. Dezelfde passage bevat daarentegen echter in een andere zin wél een mannelijk voornaamwoord (*seine*) in de Duitse tekst terwijl de Engelse brontekst hier geen voornaamwoorden bevat.

Er wordt in *The Player's Handbook* ook naar spelers en/of personages gerefereerd zonder dat hierbij geslachtelijke voornaamwoorden worden gebruikt. Dit blijkt uit de volgende passages:

If the creature succeeds on its saving throw, you can't use this feature on that creature again for 24 hours. (*Player's Handbook*, p. 50)

Schafft die Kreatur ihren Rettungswurf, kannst du dieses Merkmal in den nächsten 24 Stunden nicht mehr auf sie anwenden. (*Das Spielerhandbuch*, p. 49)

The character can try to prevent the group from becoming lost, making a Wisdom (Survival) check when the DM calls for it. (*The Player's Handbook*, p. 183)

Der Charakter kann die Gruppe davor bewahren, sich zu verirren, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gelingt, sobald der SL danach verlangt. (*Das Spielerhandbuch*, p. 183)

Wederom zien we verschillen tussen *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*. In de eerste passage wordt het onzijdige *it* vervangen door het vrouwelijke *sie*. In de tweede passage zien we dat het mannelijke voornaamwoord *ihm* aan de tekst wordt toegevoegd, terwijl er in het Engels geen voornaamwoorden worden gebruikt.

Das Spielerhandbuch verschilt dus aanzienlijk van haar brontekst als het gaat om inclusieve voornaamwoorden voor spelers: dit komt uit zowel kwantitatief als kwalitatief onderzoek naar voren. Ook is *Das Spielerhandbuch* aanzienlijk minder consistent in het pronominale gebruik van *The Player's Handbook*. *The Player's Handbook* bevat meerdere patronen omtrent pronominaal gebruik, maar deze of soortgelijke patronen zijn niet terug te vinden in *Das Spielerhandbuch*.

Tot slot wordt er, zoals benoemd, hier en daar ook naar spelers en/of personages gerefereerd met persoonsnamen. Dit zijn altijd voorbeeldspelers of -personages waarmee bepaalde spelelementen of het proces van personagecreatie uitgelegd wordt:

Bob is sitting down to create his character. He decides that a gruff mountain dwarf fits the character he wants to play. He notes all the racial traits of dwarves on his character sheet, including his speed of 25 feet and the languages he knows: Common and Dwarvish. (*The Player's Handbook*, p. 11).

Bob sitzt an der Charaktererschaffung. Er findet, dass ein schroffer Zwerg am besten zu dem Abenteurer passt, den er spielen möchte. Er notiert sich alle Volksmerkmale der Zwerge auf seinem Charakterbogen, inklusive der Grundbewegungsrate von 7,50 m und der Sprachen, die er kennt: die Gemeinsprache und Zwergisch. (*Das Spielerhandbuch*, p. 11)

Dungeon Master (DM): After passing through the craggy peaks, the road takes a sudden turn to the east and Castle Ravenloft towers before you. (...)

Phillip (playing Gareth): I want to look at the gargoyles. I have a feeling they're not just statues.

Amy (playing Riva): The drawbridge looks precarious? I want to see how sturdy it is. Do I think we can cross it, or is it going to collapse under our weight? (*The Player's Handbook*, p. 5)

Spielleiter (SL): Nachdem sie euch über felsige Gipfel geführt hat, macht die Straße einen plötzlichen Schwenk nach Osten und das Schloss Rabenhorst ragt vor euch auf. (...)

Phillip (spielt Gareth): Ich will mir die Wasserspeier ansehen. Ich habe das Gefühl, dass sie nicht einfach nur Statuen sind.

Amy (spielt Riva): Die Zugbrücke sieht gefährlich aus. Ich werde mir anschauen, wie stabil sie ist. Bin ich der Meinung, dass wir sie überqueren können, oder wird sie unter unserem Gewicht zusammenbrechen? (*Das Spielerhandbuch*, p. 5)

In de eerste passage staat een voorbeeld van personagecreatie. De tweede passage omvat een denkbeeldige interactie tussen een spelleider (DM/SL) en twee spelers. Hoewel er weinig context is om gender uit op te maken, kunnen we een aantal aannames maken op basis van namen, hoewel deze vrij kort door de bocht zullen zijn. Philip en Gareth zijn traditioneel mannelijke namen, Amy en Riva zijn traditioneel vrouwelijke namen. Als naam gelijk staat aan gender, bevat de passage dus een mannelijke en een vrouwelijke speler. Opvallend is dat in beide passages de mannelijke spelers mannelijk personages spelen en de vrouwelijke speler een vrouwelijk personage speelt. Er is dus in alle voorbeelden die ik heb uitgelicht een overeenkomst tussen het (aangenomen) gender van de speler en van diens personage.

Discussie

De resultaten van het huidige onderzoek zijn vergaard via kwantitatieve en kwalitatieve analyses vanuit een feministisch en queer vertaalspectief. Deze resultaten toonden dat *Dungeons & Dragons: Rules* op het eerste oog op kwantitatief niveau veel inclusief taalgebruik lijkt te bevatten. Het merendeel van de zelfstandig naamwoorden waren genderneutraal en de meest gebruikte voornaamwoorden waren ook genderneutraal. Dit komt niet overeen met de hypothese dat *Dungeons & Dragons: Rules* overwegend androtyperend taalgebruik en mannelijke voornaamwoorden bevatte. De afwezigheid van gynotyperende zelfstandig naamwoorden brengt echter nuance aan in dit ‘inclusieve’ beeld, net als het frequente gebruik van mannelijke voornaamwoorden. In de kwalitatieve analyse kwam naar voren dat het woordgebruik in de tekst overwegend androtyperend overkomt: in het geval van zowel zelfstandig naamwoorden als voornaamwoorden is deze androtyperende oriëntatie zeer expliciet. Dit komt overeen met de eerste hypothese van dit onderzoek dat *Dungeons & Dragons: Rules* is minder inclusief is door de afwezigheid van gynotyperend woordgebruik. Deze resultaten tonen dat de aanwezigheid van gynotyperende zelfstandig naamwoorden en voornaamwoorden cruciaal is voor een inclusieve of progressieve tekst (Castro & Ergun, p. 216-233), zeker als er wel androtyperende zelfstandig naamwoorden en voornaamwoorden in de tekst worden gebruikt. Dit komt overeen met eerder onderzoek (Henry-Tierney, p. 34; Martinez-Carrasco, p. 48).

In vergelijking tot *Dungeons & Dragons: Rules* waren *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch* progressiever: deze teksten bevatte meer inclusief taalgebruik en minder gendertyperend taalgebruik. Genderneutrale voornaamwoorden speelden ook een grote rol bij de bevordering van inclusieve, wat eerder onderzoek ook aan heeft kunnen tonen (Flotow, 1997, p. 51-56). Ook waren beide teksten zeer expliciet over de diverse en progressieve mogelijkheden die D&D biedt omtrent personagecreatie en werden progressieve personages

als voorbeelden gebruikt: de teksten vormden een platform voor anders-zijn en alteriteit (Baer & Kaindl, pp. 1-7). Dit kon immersie en kansen voor persoonlijke ontwikkeling en ontdekking faciliteren waar eerder onderzoek over rapporteert (Lorenz, Hagitte & Brandt, p. 2; Hollander, p. 318). Deze teksten bevatten echter ook problematische metaforen en termen, waaruit bleek dat de teksten ondanks hun inclusie op bepaalde gebieden nog altijd exclusief zijn op andere manieren. Deze resultaten komen overeen de hypothese van dit onderzoek dat deze teksten inclusiever zouden zijn, maar op bepaalde gebieden nog wel te kort zouden komen. Het belang van inclusief taalgebruik en inclusieve spelvoorbeelden bevestigen ook resultaten uit eerder onderzoek dat taal een belangrijk component is in de ontwikkeling van het wereldbeeld en om persoonlijke ontwikkeling te faciliteren (Martin & Papaldos, p. 53; Giordano, p. 465). Ook toont het dat zichtbaarheid van alteriteit inclusie kan faciliteren (Baldo, p. 193).

Das Spielerhandbuch bevatte relatief veel mannelijke en vrouwelijke voornaamwoorden, zeker in vergelijking tot *The Player's Handbook*. Ook hadden veel zelfstandig naamwoorden een grammaticaal mannelijk geslacht en bevatte de tekst enkele uitzonderingen van gynotyperend woordgebruik dat averechts werkte voor de bevordering van inclusie. Mijn hypothese dat het grammaticale gender in de Duitse taal invloed zou hebben op pronominaal gebruik klopte dus. Zodoende tonen deze resultaten ook dat vertaalstrategie assertief en zichtbaar moet zijn om te voorkomen dat een vertaling onbedoeld patriarchaal denken in de hand speelt (Flotow, 2010, pp. 256-257). *Das Spielerhandbuch* was inconsequent met het wegvertalen van verouderde terminologie en metaforen, wat tegen de notie in gaat dat omdat de tekst recenter uitgebracht is, deze progressiever en inclusiever zou zijn. Dit komt niet overeen met de claim van *Wizards of the Coast* dat zij zich inzetten voor progressieve en inclusieve teksten (*Wizards of the Coast*): in dat geval waren de problematische metaforen consequent wegvertaald of aangepast. Ook was *Das*

Spielerhandbuch inconsistent in haar pronominale gebruik en werd er niet gecompenseerd voor grammaticaal geslacht: dit was wel mijn hypothese, maar deze is dus ontkracht.

Conclusie

Het huidige onderzoek keek naar genderinclusie in D&D, een tabletop rollenspel uit de jaren '70 dat tegenwoordig ongekeerd populair is. Middels woordfrequentielijsten bracht het huidige onderzoek in kaart hoe genderinclusie tot stand komt in drie teksten: *Dungeons & Dragons: Rules* uit 1973, *The Player's Handbook* uit 2014 en *Das Spielerhandbuch* uit 2021. Dit deed ik vanuit een feministisch en queer vertaalperspectief waarbij de focus lag op inclusief taalgebruik, de positionering en zichtbaarheid van vrouwen en niet-mannelijke identiteiten, de uiting van alteriteit en de positionering van de tekst ten overstaan van Westerse hetero- en cisgendernormen.

Ik trachtte de volgende onderzoeksvragen te beantwoorden: in hoeverre verschillen de tekstuele markers in *Dungeons & Dragons: Rules* en het *Player's Handbook* die geslachtelijke gelijkwaardigheid en genderinclusief taalgebruik bevorderen? En in hoeverre verschillen de tekstuele markers in het *Player's Handbook* en haar Duitse vertaling: *Spielershandbuch – Deutsche Ausgabe*?

Uit het huidige onderzoek bleek dat *Dungeons & Dragons: Rules*, het eerste spelhandboek dat voor *Dungeons & Dragons* gepubliceerd is, relatief veel expliciet androtyperend taalgebruik bevat en geen gynotyperend, waardoor de tekst exclusief is jegens vrouwen. Dit is minder het geval in *The Player's Handbook* en *Das Spielerhandbuch*, waar veranderingen in woordgebruik een inclusievere toon tot stand brachten.

Deze resultaten bevestigen het belang van taalgebruik bij het tot stand brengen en bevorderen van (gender)inclusie, wat niet alleen effecten heeft op de tekst maar ook op haar lezers. Dit is zeker het geval bij een fantasy-rollenspel zoals D&D, waarbij personagecreatie en de hoge mate van persoonlijke bijdrage aan het spel zelfontwikkeling faciliteert. Ook op grotere schaal is taalgebruik belangrijk, omdat dit het persoonlijke denkbeeld en algemene ideologieën kan beïnvloeden: kennis van inclusief taalgebruik stelt de speler in staat

inclusievere wereldbeelden te formuleren. Het is om deze reden belangrijk om inclusief en progressief taalgebruik in *Dungeons & Dragons* spelhandleidingen te gebruiken.

Het huidige onderzoek leed onder een aantal tekortkomingen: ten eerste bevatte het huidige onderzoek veel manueel filterwerk. Ook produceerde de huidige vorm van het onderzoek weinig vruchtbare resultaten omtrent bijvoeglijk naamwoorden. Tot slot was het huidige onderzoek gesitueerd in een redelijk binaire context. Er werden meermaals aannames gemaakt op basis van namen en voornaamwoorden, ondanks het feit dat het onderzoek wel het verschil tussen genderidentiteit en genderexpressie erkent. Dit nam een zekere hoeveelheid nuance weg van de bevindingen van dit onderzoek.

Toekomstig onderzoek kan zich keren naar de uitingen omtrent gender, geslacht en seksuele geaardheid in rollenspellen en dit middels een closereadingtechniek of participatieonderzoek verder in kaart brengen. Ook is het interessant om verder onderzoek te doen naar de rol van vertaling hierin door meer verschillende talen en vertalingen in de corpora op te nemen. Tot slot kan toekomstig onderzoek ook intersectionaliteit bij het onderwerp van inclusie en diversiteit in rollenspellen te betrekken. Intersectionaliteit is een cruciaal aspect van feministische en queer (vertaal)theorie, maar vanwege de omvang van het huidige onderzoek, was er geen ruimte dit aspect ook in het onderzoek op te nemen.

Primaire bronnen

Gygax, Gary & Arneson, Dave. (1973). *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastical Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Tactical Studies Rules.

Wizards of the Coast RPG Team. (2014). *Player's Handbook*. Wizards of the Coast RPG Team.

Wizards of the Coast RPG Team. (2021). *Player's Handbook: Spielerhandbuch – Deutsche Ausgabe*. Wizards of the Coast LLC.

Referentielijst

[Afbeelding van een gevecht tussen een draak en een personage.] (2019). Geraadpleegd op 8 januari 2024 van <https://losangeles.urbanelective.com/wp-content/uploads/2019/07/1540307507309-DandD-Cover-Crop.jpeg>.

Androgynous. (z.d.). In *Merriam-Webster*. Merriam Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/androgynous>.

Appelcline, Shannon (2006). "A brief History of Game #1: Wizards of the Coast: 1990-Present". *RPGnet*. Geraadpleegd op 26 oktober 2023 van <https://web.archive.org/web/20060824022118/http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.phtml>.

Arndt, Dan. (2023). "Dungeons & Dragons introduces its first canonically autistic character: Designer Makenzie De Armas discusses putting a little bit of herself into the game." *Polygon*. Geraadpleegd op 6 september 2023 van <https://www.polygon.com/23850698/dnd-dungeons-dragons-autistic-character-asteria>.

Arno, Christian. (2019). *Translation vs. Transcreation*. Geraadpleegd op 23 oktober 2023 van <https://www.articulatemarketing.com/blog/translation-vs-transcreation>.

Baer, Brian. (2020). *Queer Theory and Translation Studies*. Routledge.

Baer, Brian & Kaindl, Klaus. (2018). Introduction: Queer(ing) Translation. In Brian Baer & Klaus Kaindl (Eds.), *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. Routledge.

Baldo, Michaela. (2018). Queer Translation as Performative and Affective Un-doing: Translating Butler's *Undoing Gender* into Italian. In Brian Baer & Klaus Kaindl (Eds.), *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. Routledge.

Baldo, Michaela. (2019). Queer(y)ing (Im)Possibilities in the British Academic Translation Classroom. In Marcella De Marco & Piero Toto (Eds.), *Gender Approaches in the Translation Classroom: Training the Doers*. Palgrave Macmillan.

Benjamin, Harry. (1966). *The Transsexual Phenomenon*. The Julian Press.

Blackmon, Wayne. (1994). Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. *American Journal of Psychotherapy* 48(4), 624-632.

Bracke, Maud, Bullock, Julia, Morris, Penelope & Schulz, Kristina. (2021). Reconsidering Feminism Since 1945 Through Encounter, Translation, and Resignification: Towards a Historical Narrative. In Bracke, Maud, Bullock, Julia, Morris, Penelope & Schulz, Kristina (Eds.), *Translating Feminism: Interdisciplinary Approaches to Text, Place and Agency*. Palgrave Macmillan.

- Byers, Andrew & Crocco, Francesco. (2016). Introduction. In Andrew Byers & Francesco Crocco (Eds.), *Essays on the Cultural Influence of RPGs*. McFarland & Company.
- Carter, Thom. (2022). *They Came to Slay: The Queer Culture of D&D*. 303 Inklings.
- Castro, Olga & Ergun, Emek. (2018). Translation and Feminism. In Jonathan Evans & Fruela Fernandez (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation and Politics*. Routledge.
- Chesterman, Andrew. (2010). Vertaalstrategieën: een classificatie. In Ton Naaijken, Cees Koster & Henri Bloemen (Ed.), *Denken over vertalen*. Uitgeverij Vantilt.
- Crocco, Francesco. (2016). The RPG Classroom. In Andrew Byers & Francesco Crocco (Eds.), *Essays on the Cultural Influence of RPGs*. McFarland & Company.
- Démont, Marc. (2018). On Three Modes of Translating Queer Literary Texts. In Brian Baer & Klaus Kaindl (Eds.), *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. Routledge.
- Douglass, Jeremy. (2007). Enlightening Interactive Fiction: Andrew Plotkin's *Shade*. In Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (Eds.), *Second Person: Role-Playing and Stories in Games and Playable Media*. MIT Press.
- Dreger, Alice, Chase, Cheryl, Sousa, Aron, Gruppuso, Philip & Frader, Joel. (2005). Changing the Nomenclature/Taxonomy for Intersex: A Scientific and Clinical Rationale. *Journal of Pediatric Endocrinology & Metabolism* 18, 729-733.
- Epstein, B.J. (2017). Eradicalization: eradicating the queer in children's literature. In B.J. Epstein & Robert Gillett (Eds.), *Queer in Translation*. Routledge.
- Flotow, Luise von. (1997). *Translation and Gender: Translating in the 'Era of Feminism'*. St. Jerome Publishing.

- Flotow, Luise von. (2010). Gender en vertaalpraktijk. In Ton Naaijken, Cees Koster & Henri Bloemen (Red.), *Denken over vertalen*. Uitgeverij Vantilt.
- Gaballo, Viviana. (2012). Exploring the Boundaries of Transcreation in Specialized Translation. *ESP Across Culture* 9, 95-113.
- Gentzler, Erwin. (2007). *Translation and Identity in the new Americas: New Directions in Translation Theory*. Routledge.
- Giordano, Michael. (2022). Legitimate Peripheral Participation by Novices in a Dungeons and Dragons Community. *Simulation & Gaming* 53(5), 446-469.
- Gregory, Kate, Geiger, Lauren & Salisbury, Preston. (2022). Voyant Tools and Descriptive Metadata: A Case Study in How Automation Can Compliment Expertise Knowledge. *Journal of Library Metadata* 22(1-2), 1-16.
- Grit, Diederik. (2010). De vertaling van realia. In Ton Naaijken, Cees Koster & Henri Bloemen (Red.), *Denken over vertalen*. Uitgeverij Vantilt.
- Henry-Tierney, Pauline. (2019). Parameters, Thresholds and Liminal Spaces: Designing a Course on Sex, Gender and Translation. In Marcella De Marco & Piero Toto (Reds.), *Gender Approaches in the Translation Classroom: Training the Doers*. Palgrave Macmillan.
- Hermaphrodite. (z.d.). In *Merriam-Webster*. Merriam-Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hermaphrodite>.
- Heuser, Ryan & Le-Khac, Long. (2012). A Quantitative Literary History of 2,958 Nineteenth-Century British Novels: The Semantic Cohort Method. *Literary Lab* 4, 1-68.
- Hollander, Aaron. (2021). Blessed Are the Legend-Makers: Experimentation as Edification in Dungeons & Dragons. *Dungeons & Dragons, Political Theology* 22(4), 316-331.

- House, Juliane. (2017). Global English, discourse and translation: Linking constructions in English and German popular science texts. In Jeremy Munday & Meifang Zhang, *Discourse Analysis in Translation Studies*. John Benjamin Publishing Company.
- Jackson, Stevi & Scott, Sue. (2010). *Theorizing Sexuality*. McGrawhill.
- Jones, Rodney. (2019). *Discourse Analysis: A resource book for students*. RELI.
- Jejei. (2023). "How Many People Play D&D in 2023? (User & Growth Stats)" *Game Horizon*. Geraadpleegd op 31 oktober 2023 van <https://fictionhorizon.com/how-many-people-play-dd/>.
- Laycock, Joseph. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion and Imagined Worlds*. University of California Press.
- Liau-A-Joe, Sofie. (2020). *Translations & Dragons, or: Translating the world's most popular tabletop RPG* [Master's thesis, Utrecht University]. UU Theses Repository. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/38739>.
- Lorenz, Timo, Hagitte, Leonie & Brandt, Melvin. (2022). Do not make me roll initiative: Assessing the Big Five characteristics of Dungeons & Dragons players in comparison to non-players. *Frontiers in Psychology*, 1-8.
- Loponen, Mika. (2009). Translating Irrealia—Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures. *Chinese Semiotic Studies* 2(1), 165-175.
- Martin, Paul & Papadelos, Pam. (2017). Who stands for the norm? The place of metonymy in androcentric language. *Social Semiotics* 27(1), 39-58.
- Martinez-Carrasco, Robert. Social Action and Critical Consciousness in the Socialization of Translators-to-Be: A Classroom Experience. In Marcella De Marco & Piero Toto

- (Reds.), *Gender Approaches in the Translational Classroom: Training the Doers*. Palgrave Macmillan.
- Martinković, Matej. (2022). Genre-Specific Irrealia in Translation: Can Irrealia Help Define Speculative Fiction Sub-Genres? *English Studies at NBU* 8(1), 73-92.
- Moi, Toril. (2004). While We Wait: Notes on the English Translation of *The Second Sex*. In Emily Grosholz (Red.), *The Legacy of Simone de Beauvoir*. Oxford University Press.
- Moretti, Franco. (2000). Conjectures on World Literature. *New Left Review* 1, 54-68.
- Munday, Jeremy. (2008). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Taylor & Francis.
- Palekar, Shalmalee. (2017). Re-mapping translation: queering the crossroads. In B.J. Epstein & Robert Gillett (Reds.), *Queer in Translation*. Routledge.
- Ranzato, Irene. (2017). *Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing*. In B.J. Epstein & Robert Gillett (Reds.), *Queer in Translation*. Routledge.
- Rivers, Anissa, Wickramasekera, Ian, Pekala, Ronald & Rivers, Jennifer. (2015). Empathetic Features and Absorption in Fantasy-Roleplay. *American Journal of Clinical Hypnosis* 58(3), 286-294.
- Robinson, Douglas. (2014). *Western Translation Theory: from Herodotus to Nietzsche*. Routledge.
- Santaemilia, José. (2018). Sexuality and Translation as Intimate Partners? Towards a *Queer Turn* in Rewriting Identities and Desires. In Brian Baer & Klaus Kaindl (Reds.), *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. Routledge.

- Santaemilia, José. (2019). Indirect Sexism in John Grisham's *Sycamore Row* (2013): Unveiling Sexual Inequality Through a Gender-Committed Pedagogy in the Translation Classroom. In Marcella De Marco & Piero Toto (Eds.), *Gender Approaches in the Translational Classroom: Training the Doers*. Palgrave Macmillan.
- Sidhu, Premeet & Carter, Marcus. (2021). Pivotal Play: Rethinking Meaningful Play in Games Through Death in Dungeons & Dragons. *Games and Culture* 16(8), 1044-1064.
- Simon, Sherry. (1996). *Gender in Translation: Cultural Identity and the Politics of Transmission*. Routledge.
- Sorcerer. (z.d.). In *Merriam-Webster*. Merriam-Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sorcerer>.
- Sullivan, Nikki. (2003). *A Critical Introduction to Queer Theory*. Edinburgh University Press.
- Sun, Ruoxuan. (2021). Feminist Translation: Translator's Subjectivity, Strategies and Influences. *Journal of Higher Education Research* 2(5), 275-279.
- Tyler, Martin. (2016). *Descent to Munchkin*. In Andrew Byers & Francesco Crocco (Eds.), *Essays on the Cultural Influence of RPGs*. McFarland & Company.
- Uman, Deborah. (2012). Tyler, Margaret. In Alan Stewart & Garrett Sullivan (Eds.), *The Encyclopedia of English Renaissance Literature*. John Wiley & Sons.
- Winniger, Ray (2021). "Expanding Dungeons & Dragons: Beyond English Language". *Dungeons & Dragons*. Geraadpleegd op 21 november 2023 van <https://dnd.wizards.com/news/expanding-dnd>.
- Wizards of the Coast. (2020). "Diversity and Dungeons & Dragons." *Dungeons & Dragons*. Geraadpleegd 22 december 2023 van <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>.

Wizards of the Coast RPG Team. (2016). *Curse of Strahd*. Wizards of the Coast RPG Team.

Wizards of the Coast RPG Team. (2021). *Strixhaven: A Curriculum of Chaos*. Wizards of the Coast RPG Team.