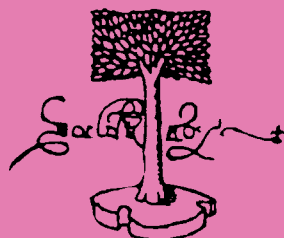


Año LV. urtea

135 - 2023

Urtarrila-ekaina

Enero-junio



# FONTES LINGVÆ VASCONVM STVDIA ET DOCUMENTA

## Hazitik liliak

### Zenbait ekarpen euskal ikasketen ikerketan

Olatz Leturiaga Angoitia  
Aitor Lizardi Ituarte  
Iñigo Urrestarazu-Porta  
(editore gonbidatuak)

# Sumario / Aurkibidea

## Fontes Linguae Vasconum. Studia et Documenta

Año LV. urtea - N.º 135. zk. - 2023

Urtarrila-ekaina / Enero-junio

### HAZITIK LILIAK. ZENBAIT EKARPEN EUSKAL IKASKETEN IKERKETAN

Olatz Leturiaga Angoitia, Aitor Lizardi Ituarte & Iñigo Urrestarazu-Porta  
(editore gonbidatuak / editores invitados / guest editors)

#### Hitzaurrea

Olatz Leturiaga Angoitia, Aitor Lizardi Ituarte, Iñigo Urrestarazu-Porta 7

#### Itxurazko egonkortasun linguistikoa eta hazkunde indexikala Bermeoko (lako) aldagaian

Azler Garcia-Palomino 11

#### Euskararen intonazioaren aldakortasuna: monografiaren ekarpena

Varun DC Arrazola 53

#### *Jarraitu* aditzaren erregimen-aldaketa testu akademikoen argitan

Sergio Monforte 69

#### Urigoitiko hiztegitxoari buruz

Asier Gonzalez Casado 101

#### Lizarrako gazteak: euskararen erabileran oinarritutako hiztun berrien profilak

Ainhoa Pardina Arenaza, Mikel Pérez González 125

#### Ama idazleak *Aitaren etxea* (2019) eta *Amek ez dute* (2018) eleberrietan

Aitana Albisua-Ortiz 151

#### Espazioaren eta ibiliaren errepresentazioak Pello Lizarralderen bi eleberrietan

Asier Urkiza Sánchez 175

#### Orixeren *Mireio* (1930). Literatura proventzarraren eta euskal literaturaren arteko zubia

Maialen Fernandez Martinez 205

#### Euskarazko bideojokoen azterketa deskribatzailea lokalizazioaren ikuspuntutik

Itziar Zorrakin-Goikoetxea, Maitane Junguitu Drona 231

#### Idazlanak aurkezteko arauak / Normas para la presentación de originales / Rules for the submission of originals

277

# Euskarazko bideojokoen azterketa deskribatzailea lokalizazioaren ikuspuntutik

---

Estudio descriptivo de los videojuegos en euskera desde la localización

---

Descriptive analysis of Basque video games from the perspective of localisation

Itziar Zorrakin-Goikoetxea

LinguaVox

[zogotranslations@gmail.com](mailto:zogotranslations@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-2681-6756>

Maitane Junguitu Dronda

Ikertzaile independentea

[mjunguitu@gmail.com](mailto:mjunguitu@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-5110-5759>

DOI: <https://doi.org/10.35462/flv135.10>

Ikerketa honen zati bat Game Erauntsia Elkartearen baitan egin da.

Jasotze data: 2022/10/20. Behin-behineko onartze data: 2023/04/28. Behin betiko onartze data: 2023/05/10.

## LABURPENA

Gero eta euskarazko bideojoko gehiago dauden arren, ia ez dago haiei buruzko ikerketa akademikorik. Hutsune hori betetzen hasteko, euskarazko itzulpen eta lokalizazioei buruz hausnartu dugu bi fase dituen ikerketa honetan. Lehenik, katalogo bat sortu dugu Game Erauntsia Elkarteko euskarazko bideojokoen zerrendatik abiatuz. Bigarrenik, inkesta bat banatu dugu garatzaileen artean itzulpen-prozesuari buruzko zenbait datu lortzeko. Emaitzek erakusten dute lau lokalizazio mota bereizi ahal ditugula, eta zaleek nahiz garapen estudioen barneko lankideek egindako doako itzulpenak nagusitzen direla euskarazko bideojokoen industrian.

**Gako hitzak:** bideojokoak; lokalizazioa; euskara; katalogoa; inkesta.

## RESUMEN

Aunque cada vez existen más videojuegos en euskera, la investigación académica al respecto todavía es escasa. Para comenzar a suplir esta falta, hemos reflexionado sobre las traducciones y localizaciones al euskera en la presente investigación bifásica. Primero, hemos creado un catálogo basado en la lista de videojuegos en euskera de Game Erauntsia Elkartea. Después hemos difundido una encuesta entre los desarrolladores para obtener datos sobre el proceso de traducción. Los resultados muestran que podemos distinguir cuatro tipos de localización, y que las traducciones realizadas por aficionados y miembros del equipo de desarrollo predominan en la industria de los videojuegos en euskera.

**Palabras clave:** videojuegos; localización; euskera; catálogo; encuesta.

## ABSTRACT

There are increasingly more video games available in Basque, but academic research in this field is still very limited. To start filling this gap, we have conducted the present study in two phases and reflected on the Basque translation and localisation of video games. First, we have created a catalogue from the list of Basque video games of Game Erauntsia Elkartea. Then, we have distributed a survey among developers to get information about the translation process. The results show that we can distinguish four different types of localisation, and that free fan-translations as well as translations performed by a team member of the development company are the most common in Basque.

**Keywords:** video games; localisation; Basque; catalogue; survey.

1. SARRERA. 2. METODOLOGIA. 2.1. Katalogoa. 2.2. Inkesta. 3. EMAITZAK. 3.1. Katalogoa. 3.2. Inkesta. 4. ONDORIOAK. 5. BIDEOJOKOAK. 6. ERREFERENTZIAK. 7. ERANSKINAK.

## 1. SARRERA

Azken urteetan garatutako bideojokoen kopuruak eta horien salmentek etengabe egin dute gora. *Newzoo*ko datuek (bideojokoen nazioarteko merkatua aztertzen duen enpresa) adierazten dute, 2021ean, bideojokoen salmentek 180.000 milioi dolarreko fakturazioa izan zutela mundu mailan (Wijman, 2021). Estatu espainiarrari dagokionez, AEVIk (*Asociación Española de Videojuegos*) dio bideojokoen salmentak guztira 1.795 milioi euro fakturatu zituela 2021ean, 2020an baino % 2,75 gehiago (AEVI, 2022, 16. or.). Euskal Herrian ere azpimarragarria da bideojokoen kontsumoa: Kulturaren Euskal Behatokiaren arabera (2019, 97. or.), 15-24 urte bitarteko gazteen erdia baino gehiago (% 56,7) egunero edo noizean behin aritzen da bideojokoetan. Adin-tarteak aurrera egin ahala, kontsumoak behera egiten du; 65 urtetik gorakoek kasuan, adibidez, portzentajea % 9,2ra jaisten da.

Adinaren arabera desberdintasun horiek eta, gainerako ikus-entzunezko produktuekin alderatuta, bideojokoek duten berritasunak hauen ikerketa eta babes hain garatuta ez egotea dakarte, bereziki, euskararen ikuspuntutik begiratuta (Junguitu, 2020, 47. or.); hau da, orain arte ia ez da euskaraz garatutako bideojokoei, euskarara itzulitakoei edo euskaraz kontsumitzen direnei buruz ikertu. Egoera horretatik abiatuta, ikerketa honen helburua da bideojokoen industriari euskararen egoera nolakoa den aztertzea. Zehazki, aisialdiko kontsumo-objektu diren bideojokoak aztertu dira itzulpen-gintzaren ikuspegitik: zenbat eta zer itzultzen den, nork egiten dituen itzulpen horiek, nork enkargatuta edo bultzatuta, eta abar.

Mundu mailako datuekin alderatuta, oso bideojoko gutxi garatzen dira Euskal Herrian, eta, beraz, euskarazko eskaintza handitzeko, bideojokoak lokalizatu egin

behar dira. *Lokalizazioa* esaten zaio merkatu jakin batean garatutako bideojoko bat beste merkatu batean saltzeko egin behar den egokitzapen linguistiko, grafiko, tekniko eta legalari (Bernal-Merino, 2015; O'Hagan & Mangiron, 2013). Egokitzapen linguistikoari *itzulpena* deritzogu, baina, ikusiko dugunez, itzulpenaz gain beste mota batzuetako egokitzapenak ere egin daitezke, esaterako, kulturari lotutako edukietan.

Hizkuntza minorizatua izanik, salmenta-guneez normalean ez dute adierazten zein bideojoko dauden euskaraz eskuragarri eta, ondorioz, jokalariek ez dute jakiten erosten ari diren jokoak euskaraz dagoen ala ez. Enpresek hizkuntza errentagarrienak lehenesten dituzte, eta hizkuntza minorizatuaren egoera elebidun soziolinguistikoak haien presentzia murriztagoa izatea dakar (Fernández-Costales, 2017, 131. or.; Mangiron, 2016, 23. or.).

Gabezia horiek bete nahi dituen irabazi asmorik gabeko proiektu bat da gure ikerketaren abiaburua: Game Erauntsia Elkartearen euskarazko bideojokoen zerrenda (Game Erauntsia, 2022). Euskal bideojokozaleen Game Erauntsia Elkarte (hemendik aurrera, Game Erauntsia) 2016an sortutako irabazi asmorik gabeko elkarte da. Hori baino lehen, lagun talde batek osatutako egitasmoa zen. Euskara eta bideojokoak uztartzea da haien helburu nagusia, eta, horrekin batera, bideojokozaleentzako komunitate euskaldun bat sortzea. Hasieratik borondatezko lanean oinarritutako taldea izan da. Alabaina, 2020. urtetik aurrera, Eusko Jaurlaritzaren Hizkuntza Politikarako Sailburuordetzaren laguntzari esker beren lana profesionalizatzeko bidean ari dira. Aipatutako helburuak lortzeko, hainbat ekintza gauzatzen dituzte, besteak beste, bideojokoak euskarara lokalizatzea. Game Erauntsiaren euskarazko bideojokoen zerrendak, ordea, ez ditu argitaratuta dauden joko guztiak biltzen; esaterako, euskaraz argitaratuta egon badauden baina gaur egungo sistema eragileetan instalatu ezin diren joko batzuk falta dira. Hala nola, *Sei Baietz!* jokoak (Gestionet, 2008) Windows 98, Millenium 2000 edo XP eta CD-ROM irakurgailu bat eskatzen ditu, eta ez dago zerrendan; beste adibide batzuk dira 3DNews TV enpresaren *Estropadak* (2000a), *Mendizaleak* (2000b) eta *Jai Alai* (2001) jokoak. Hala ere, haiena zen 2022an erabilgarri zegoen euskarazko bideojokoen zerrendarik osoena.

Game Erauntsiaren zerrenda oinarri gisa hartuz, katalogo bat sortu eta bertan jasotako informazioa aztertuko dugu. Lehenik eta behin, lokalizazioen egileei erreparatuko diegu, itzulpenak ofizialak edo zaleek egindakoak diren egiaztatzeko. Izan ere, zaleek egindako itzulpenak fenomeno nabarmena dira hizkuntza minorizatuetan (Junguitu, 2020, 21. or.; Oromen, 2021; Santamaria, 2022, 157. or.). Gaztelaniazko bideojokoen kasuan, adibidez, zale baino itzultzaile profesional gehiago dagoela egiaztatuta da, eta itzultzaile automatikoa 2016ra arte oso gutxi erabiltzen zela (Zorrakin-Goikoetxea, 2021, 14. or.; Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 101. or.). Hala ere, euskara hizkuntza minorizatua izanik, zale gehiago eta itzultzaile automatikoaren erabilera handiagoa egongo dela aurreikusten dugu, aukera merkeagoak direlako eta garatzaileek ez dutelako hizkuntza minorizatuetan inbertsio handirik egingo. Bestalde, argitaratze- eta euskaratze-daten arteko denborari begiratuko diogu, zaleek bideojoko zaharragoak ala berriagoak aukeratzen dituzten egiaztatzeko.

Horrez gain, euskarazko bideojokoetan jokatzeko plataformak ere identifikatuko ditugu, plataforma bat nagusitzen den edo guztietan aurki daitezkeen ikusteko. *Newzook* bere txostenean jasotzen dituen datuen arabera, mundu mailan fakturazioaren % 45 mugikorretarako bideojokoetan egiten da, % 28 kontsoletan, % 19 ordenagailuetan, % 7 tabletetan eta % 1 nabigatzaileen bidez jokatzeko ordenagailu jokoetan (Wijman, 2021). Bideojoko batzuk plataforma zehatz batean soilik joka daitezke eta beste batzuk plataforma batean baino gehiagotan. Game Erauntsiaren euskarazko bideojokoen zerrandan ordenagailuko joko gehiago egongo direla aurreikusten dugu, plataforma horrek aurrekontu handiko eta txikiko jokoak batzen dituelako (Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 66. or.). Gainera, garatzaileek euren jokoetan zaleek egindako lokalizazioak xertatzen ez dituztenean, *mod* eta ROMen bidez jokatu ohi dira eta, ikuspuntu teknologikotik, kontsolak baino erraztasun handiagoa eskaintzen du ordenagailuak horretarako.

*Moda* (*modification*en laburdura) bideojokoan instalatzen den eraldaketa bat da. Aldaketa kosmetiko txiki bat izan daiteke edo jatorrizko jokoan sakonki eragin dezake, esaterako, lehen ez zegoen hizkuntza bat gehituta (O'Hagan, 2009, 106. or.). Eraldaketa horiek *modding* izeneko prozesuaren bitartez egiten dira, eta, horretarako, normalean zaleek ezagutza tekniko handia behar izaten dute. *Modak* joko originaletan instalatu behar dira, eta beraz, derrigorrezkoa izan ohi da jokoaren erostea.

Bestalde, ROMa (*Read Only Memory*) joko original baten irudi digitala da; kontsola zaharretako (*retro* izena ere jasotzen dutenak) jokoetan aritzeko zaleek sortzen dituzten kopia digitalak dira. Zaleek jatorrizko ROMa eskuratu ostean, bideojokoaren testuak eta irudiak alda ditzakete *romhacking* prozesuaren bitartez, esaterako, beste hizkuntzetara lokalizatzeko (Muñoz, 2009, 170. or.). Prozesu hori egiteko, beharrezkoa da informatikaren ezagutza izatea. Behin lokalizazioa gauzatuta, emuladore baten bidez joka daiteke; antzinako *hardwarea* imitatzen duten programak dira *emuladoreak*, eta, normalean, baina ez beti, ordenagailuetan instalatzen dira (Ordorika, 2021b, 26. or.). Prozesua ez da legala, baina normalean garatzaileek ez dituzte salaketak bideratzen jokoak zaharrak direlako eta ez dutelako eraginik salmentetan (Muñoz, 2009, 180. or.; O'Hagan, 2009, 101. or.).

Katalogoaren analisia osatzeko, inkesta pasatu diogu 2017tik 2022ko lehenengo sei hilabeteetara bitartean gutxienez bideojoko bat euskaraz ofizialki argitaratu duten enpresa garatzaileen lagin bati. Bideojoko bat ofizialki euskaraz argitaratu dela esaten dugunean, garatzaileek euskarazko bertsioa jokoan sartu dutela esan nahi dugu, eta ez zaleek garatzaileen baimenik gabe gehitu dutela. Inkesta horretan, honako gai hauen inguruan galdetu zaie: euskaraz argitaratu dituzten bideojokoen kopurua, jatorrizko hizkuntza, euskaratzearen arrazoiak eta itzulpenaren ordainketa. Planteatutako hipotesiak dio industriako profesionalak ez daudela prest jokoaren euskaratzearen truke ordaintzeko, hizkuntza minorizatu bat ez delako ekonomikoki errentagarria eta enpresek hizkuntzen errentagarritasuna bilatzen dutelako.

Bestalde, Euskal Herrian bideojokoak garatzen irakasten duten goi-mailako eskolak daudenez (hala nola, DigiPen Europe-Bilbao, Harrobia Ikastola, CreaNavarra eta Tartanga Lanbide Heziketarako Ikastetxe Integratua), kontuan hartu behar da eskola

horiek beren ikasleen proiektuak bideratzeko egiten duten lana. DigiPen Europe-Bilbao, esaterako, Bizkaian dagoen eta bideojokoak garatzen irakasten duen unibertsitate estatubatuarra da. Amaierako proiektu gisa, ikasleek bideojoko txiki bat sortu behar izaten dute, eta ikasle batzuek aukera aprobetxatzen dute proiektua gehiago landu eta haien lana argitaratzeko. Ikasleei jokoak hiru hizkuntzatan idaztea gomendatzen diete, ahal bezainbesteko oihartzuna izateko. Kasu horietan, gaztelaniazko jokoetan gertatzen den bezala (Zorrrakin-Goikoetxea, 2022, 43. or.), aurreikusten dugu autoitzulpenak edo testu originala sortu duen pertsonak berak itzulitako jokoak aurkituko ditugula, ikasleek beraiek itzuliko dituztelako jokoak. Gure inkestak, beraz, katalogoan identifikatu ez diren itzulpen motak bereizteko ere balioko du.

## 2. METODOLOGIA

Gure ikerketa itzulpen-ikasketa deskriptiboen (Toury, 1995) metodologian kokatzen da, bideojokoen enpresek erabiltzen dituzten itzulpen-metodoek deskribatu baino ez dutelako egiten, haien egokitasuna edo emaitzak ebaluatu gabe. Bi atal dauzka gure lanak: lehenik eta behin, katalogo bat sortu dugu Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendatik abiatuta, modu honetan, euskaraz jokatu ahal diren hainbat bideojoko identifikatzeko eta haien lokalizazio mota, ofizialtasuna, argitalpen-urtea, euskaratze-urtea, plataforma eta *software* mota deskribatzeko. Bigarrenik, ofizialki euskaratutako bideojokoen garatzaileei galdetegi bat bidali diegu, euskaratzei buruzko informazio gehiago lortzeko. Atal bakoitzeko metodologia azalduko dugu jarraian.

### 2.1. Katalogoa

Katalogoaren sorrera TRACE ikerketa-taldearen metodologian oinarritzen da. Ikerketa talde honek XX. mendeko estatu espainiarreko itzulpen-praktikak deskribatzea du helburu; hogeitaz baina gehiago katalogoak nahiz corpusak sortu eta erabili ditu helburu hori lortzeko (Merino-Álvarez, 2017, 141. or.). TRACERen metodologia TRALIMA-ITZULIK (*Traducción, Literatura y Medios Audiovisuales*) ikerketa taldean ere erabili da ikus-entzunezko itzulpenak aztertzeko (Merino-Álvarez, 2017, 149. or.). Metodologia horri jarraituz, ikuspuntu makroskopiko batetik abiatu gara testu ekoizpenean eragiten duten testuinguruko faktoreak arakatzeko (Gutiérrez-Lanza, 2005). Esan bezala, Game Erauntsiaren webgunean dagoen euskarazko bideojokoen zerrenda izan da gure ikerketarako abiapuntua.

Zerrenda hori 2016an sortu zen, eta geroztik gaurkotu egin da<sup>1</sup>. Euskaraz joka daitezkeen bideojokoak identifikatzeko ezinbesteko baliabidea da, eta, joko guztiak biltzen ez dituen arren, ez dago horrelako beste zerrendarik. Baliabiderik antzekoena, *Minimap* (Medialab Tabakalera, 2022) izeneko datu-basea da: teoriarik Euskal Herrian sortutako bideojokoak biltzen ditu, baina atzerrian ekoiztutakoak diren eta euskaraz joka daitezkeen

1 Game Erauntsiak 2022ko irailaren 26an zerrenda birdiseinatu zuen, datuak osatzeko eta zehazteko. Jarraian aurkezten dugun informazioa 2022ko ekainean argitaratuta zegoen egiturari dagokio.



jokoak ere ageri dira. Ikerketa hau burutzeko momentuan (2022ko ekaina) *Minimap* ez zuen euskaraz joko daitezkeen jokoak iragazteko aukerarik ematen, baina gaur egun (2023ko otsaila) aukera hori gehitu dute beraien sisteman. Datu-base hori Tabakalerako Medialabek kudeatzen du eta edozein erabiltzailek egin ditzake ekarpenak. Alabaina, *Minimap* datu-basea ez da Game Erauntsiakoa bezain zehatza, ez baitu adierazten jokoak ROM edo *moda* behar duen euskaraz jokatzeko. Hortaz, erabiltzaileek ez dakite zerrendako jokoak euskaraz ofizialki joko daitezkeen edo emuladore eta instalazio gehigarriak behar diren. *Minimap* datu-basea erabiltzea baztertu egin genuen bertan azaltzen den informazioa ez delako Game Erauntsiakoa bezain zehatza. Halaber, *Steam* izeneko bideojokoen salmenta-zerbitzu ospetsua ere beraien plataformaren bidez saltzen diren euskarazko jokoak identifikatzen hasi zen 2022ko irailean, joko bakoitzaren eresketa-webgunean. Euskararentzat pauso gogoangarria izan arren, momentuz euskarazko joko gutxi ageri dira, eta garatzaileek *Steam*eko webguneak gaurkotu beharko dituzte beraien bideojokoa euskaraz dagoela jakiteko.

Testuinguruko faktoreak arakatu ostean, TRACE taldeak katalogo bat sortzea proposatu ohi du, testu originalak eta itzulpenak identifikatzeko behar beste informazio eskaintzeko (Gutiérrez-Lanza, 2005). Ikerketa honetarako eraikitako katalogoa artikuluan amaieran eskaini dugu, 1. eranskinean. Ikusiko denez, gure katalogoak ez du Game Erauntsiaren euskarazko bideojokoen zerrenda luzatu, baina jokoei buruzko informazioa osatzen, gehitzen, zuzentzen eta berrantolatzen lagundu du; bederatzi zutabez osatuta dago:

- a. Identifikazioa: jokoak identifikatzeko zenbakia.
- b. Izenburua: jokoaren izenburua, Game Erauntsiako zerrendan agertzen den moduan.
- c. Garatzaileak: jokoak garatu duen pertsonaren edo enpresaren izena, Game Erauntsiak dauzkan joko bakoitzerako fitxetatik edo Wikipediatik kopiatutakoa.
- d. Lokalizazio mota: Game Erauntsiak euskarazko bertsioa prest dagoela adierazten duten hiru lokalizazio mota bereizten ditu (Game Erauntsia, 2022): garatzaileek kudeatutako itzulpenak (zerrendan *garatzaileek itzulita* deiturikoak); garatzaileek eskainita zaleek auzolanean egindako eta ofizialdutako itzulpenak (*online*); eta Game Erauntsiak ezagutzen dituen itzulpen ez ofizialak (*fitxategia amaituta*). Hala ere, zenbait garatzaileekin hitz egin ostean, erabiltzaileentzat baliagarriagoa izan daitezkeen lau kategoriako sailkapena proposatu dugu:
  - i. Garatzaileen lokalizazioa: garatzaileek itzulpena kudeatu eta itzultzailea aukeratu dute (lankide bat, kontratatutako kanpoko zerbitzu bat, zale bat edo bestelako itzultzaile bat izan daiteke).
  - ii. Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa: garatzaileek, zaleen presutasuna ezagututa, zuzenean komunitatearen laguntza eskatu dute. Horretarako, garatzaileek beraien lanen lokalizazio-fitxategiak eskaini dituzte zaleek

beren hizkuntzara itzul ditzaten. Horrela, zaleei lokalizazio prozesurako baliabideak eskaintzeaz gain, edukien gaineko kontrola bermatzen dute, beraien bideojokoan testu berria zuzenean txertatuta.

- iii. Garatzaileek onartutako zaleen lokalizazioa: zaleek lokalizazioa eskaini diote garatzaileari lana hasi baino lehen edo berau burutu ostean, eta bertsio ofizialera gehitu da.
- iv. Zaleen lokalizazioa: ROM edo *moda* instalatuz jokatu behar den lokalizazio ez ofiziala.
- e. Ofizialtasuna: aurreko zutabeari lotuta, erabiltzaileentzat oso baliagarria izan daiteke jokoaren euskarazko bertsioa ofiziala den ala ez jakitea. Horregatik, zutabe honetan hiru kategoria bereizi ditugu:
  - i. Bertsio ofiziala: jokoa eskuratu eta zuzenean euskaraz joka daitekeen jokoa. Jatorrizko garatzaileek sortutako joko bera da, hizkuntza baino ez da aldatzen.
  - ii. ROM/*moda*: emuladore edo instalazio gehigarri baten bidez jokatu behar den euskarazko bertsioa. Jokoaren garatzaileek ez dute itzulpena ofizialdu eta, kasu batzuetan, ez dakite euskarazko bertsioa existitzen denik ere.
  - iii. Egokitzapena: jokoa eskuratu eta zuzenean euskaraz joka daiteke. Jatorrizko bertsioarekin alderatuta, ez da hizkuntza bakarrik aldatu, edukian ere egokitzapenak egin dira.
- f. Argitalpen-urtea: jatorrizko bertsioaren argitalpen-urtea Wikipediatik hartu dugu. Jokoa zenbait plataformatan argitaratu baldin bada, argitalpen-data bat baino gehiago ager daitezke. Kasu horretan, datarik zaharrena aukeratu dugu.
- g. Euskaratze-urtea: euskarazko bertsioa eskuragarri jarri zen urtea. Game Erauntsiak dauzkan joko bakoitzerako fitxetatik kopiatu dugu.
- h. Plataforma: jokoaren jatorrizko plataforma zehazten da (jatorrizko plataforma batzuk dagoeneko ez daude erabilgarri eta jokoak emuladore baten bidez jokatu behar dira).
- i. *Software* mota: bi kategoria bereizten dira, *software librea edo kode irekikoa* (edonork erabili edo aldatu ahal duena) eta *pribatiboa* (erabilpena eta aldaketak mugatzen dituena). Komunitateari irekitako lokalizazio motari eta lokalizazioen ofizialtasunari lotuta aztertu da hau.

Game Erauntsiako webgunean edo Wikipedian daturen bat aurkitu ez dugunean, Game Erauntsiako kideei kontsultatu diegu, hemerrotekan begiratu dugu edota garatzaileekin harremanetan jarri gara. Hala ere, hiru kasutan ezin izan dugu euskaratze-urteari buruzko informaziorik lortu eta zutabe hori hutsik utzi dugu.

2022ko ekainean Game Erauntsiak daukan euskarazko bideojokoen zerrendan agertzen ziren jokoak baino ez ditugu katalogoan sartu. Euskarazko bertsoia amaitu gabe dagoela adierazita bazegoen, jokia ez dugu katalogoan sartu (lau kasutan gertatu da). Aipatu bezala, Game Erauntsiako webguneak ez ditu euskarazko joko guztiak biltzen. Alabaina, gure ikerketaren helburua ez da euskarazko joko guztiak biltzen dituen katalogoa sortzea, ezpada ahalik eta katalogorik osoena aztertzea eta berau hobetzeko proposamenak egitea.

Beraz, katalogoaren analisiaren helburua hirukoitza da. Lehenik eta behin, artikulu honetan erakutsiko dugun bezala, gero eta euskarazko bideojoko gehiago daude eta guk 2022ko egoera deskribatu nahi dugu, euskarazko zinematografiarekin egin den antzera (Manterola, 2019). Bigarrenik, katalogoa modu argian eguneratzen jarraitzeko tresnak eman nahi dizkiogu Game Erauntsiari; modu honetan, industriari lagundu nahi diogu ikuspuntu akademiko batetik, eskaintzen den informazioa hobea izan dadin. Hirugarrenik, bideojokoak euskaratzeko arrazoiak eta baldintzak zein diren jakin nahi dugu, merkatua ulertzeko eta, horren arabera, etorkizunean erabakiak hartu ahal izateko. Hiru helburu horiek bete eta testuen ekoizpenean eragiten duten faktoreak deskribatzeaz gain, katalogoak corpusa sortzeko aukera ere ematen du (Gutiérrez-Lanza, 2005).

## 2.2. Inkesta

Inkestaren helburua katalogotik ondorioztatu ezin diren lokalizazio-prozesuaren baldintzak ezagutzea da. Datuak batzeko ikerketa interaktiboen artean, hau da, subjektuaren parte-hartzearekin burutzen diren ikerketen artean (Gile, 1998, 74. or.), inkestak eta elkarrizketak bereizten dira. Lan honetan, inkesta lehenetsi dugu, denbora aldetik eraginkorragoa delako. *Inkesta* terminoa ikerketa-metodo bezala edo datuak batzeko tresna bezala erabil daiteke (Alaminos & Castejón, 2006, 7. or.). Artikulu honetan, Hechavarríaren (2012) adibideari jarraituz, ikerketa-metodoari *inkesta* deituko diogu eta datuak batzeko tresnari, aldiz, *galdetegia*.

Inkestaren helburua da ofizialki euskaraz joki daitezkeen bideojokoak euskaratzeko arrazoiak ezagutzea, eta euskaratze horiek zein baldintzatan egin diren aztertzea. Ofizialki itzuli ez diren bideojokoen kasuan, garatzaileek ez dute itzultzaileen motibazioen edo ordaintzen inguruko informaziorik, eta itzultzaileekin kontaktatzea askoz ere zailagoa eta beharbada ezinezkoa da. Hortaz, ofizialki euskaratu diren bideojokoak baino ez ditugu kontuan hartu inkestan (zaleek egindako bertso ez ofizialak populaziotik kanpo daude). Gainera, azken bost urteetan argitaratu diren jokoak baino ez ditugu aztertu, alde batetik, gaur egungo egoera islatu nahi dugulako eta, bestalde, zailagoa delako joko zaharrei buruzko informazioa lortzea. Hori horrela izanik, 2017az geroztik argitaratu diren eta 2022ko ekainean Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan *garatzaileek itzulita* edo *online* kategorietan zeuden 36 jokoek osatzen dute inkestaren populazioa. 36 joko horiek ez datoz guztiz bat 1. eranskinaren katalogoaren arabera ofizialki lokalizatu diren jokoekin, ikerketa honen bidez Game Erauntsiako zerrendan dauden datu batzuk zuzendu ditugulako (ikus § 3.1.).

Inkesten helburua, oro har, lagin baten azterketaren bidez emaitzak orokortu ahal izatea da (Alaminos & Castejón, 2006, 8. or.). Horretarako, alabaina, kontuan hartu behar dira konfiantza-maila eta errore-marjina (Alaminos & Castejón, 2006; Gómez-Escalonilla, 2002; Vivanco, 2005). Gure kasuan, ikertu nahi den populazioaren tamaina hain murrizta izanik, konfiantza nahikoarekin lan egiteko beharko litzatekeen laginak populazioaren ia tamaina bera izango luke (% 95eko konfiantzarekin eta % 5eko errore-marjinarekin lan egiteko lagina 33 jokokoa izango litzateke). Hori dela eta, baztertu egin dugu lagin probabilistikoa eta, horren ordez, joko guztien garatzailerak kontaktatzea erabaki dugu. Ondorioz, erantzunak ezin dira populazio osora estrapolatu, baina bildu ditugun erantzunek 30 jokori (populazioaren % 83,33) buruzko informazioa ematen digute.

Galdetegia *Encuestafacil* zerbitzuaren bidez prestatu da, honen konfigurazioak askotariko aukerak ematen dituelako. Esaterako, galdetegi eleaniztunak prestatu, erantzunen arabera hurrengo galderak aldatu eta erantzunak *Excel* fitxategi batean deskarga daitezke. Zerbitzu hori erabili ahal izan dugu Euskal Herriko Unibertsitateak (UPV/EHU) Informazioaren eta Komunikazioen Teknologien Zerbitzuaren bidez irakasle eta ikertzaileei eskaintzen dizkien zerbitzuen artean dagoelako.

Galdetegia hiru atalez osatuta dago eta, guztira, 16 galdera dauzka (2. eranskinean ikus daitezke). Lehenengo orrialdean, galdetegia euskaraz, gaztelaniaz edo ingelesez erantzutea eskaintzen da. Bigarren orrialdean, aurkezpen txiki bat dago (dagoeneko aukeratutako hizkuntzan), helbide elektronikoa jakinarazteko aukera ematen da, eta erantzuten duen pertsonaren lokalizazio esperientziari buruzko bi galdera daude. Hirugarren orrialdean, joko zehatz baten lokalizazioari buruzko galderak biltzen dira. Inkesta betetzen ari denak euskaraz dagoen joko batean baino gehiagotan parte hartu badu, hala adieraz dezake azken galderan; kasu horretan, hirugarren orrialdea berriro erantzuteko aukera izango du, bigarren jokoari buruzko galderak erantzuteko. 2. eranskinean ikus daitekeen bezala, galdera guztiek iradokitako erantzunak dauzkate, baina norberaren erantzunak gehitzeko aukera ere badago. Galdetegia garatzaileei bidali baino lehen, Game Erauntsiako kideei irakurtzeko eskatu diegu eta dena ondo ulertzen dela baieztatu dute.

Galdetegia posta elektronikoa bidez bidali diegu garatzaileei 2022ko abuztuaren 23an, eta, astebetean erantzun ez dutenei, beste behin idatzi zaie. Betiko itxita zeuden enpresen kasuan, bertako langile ohiengana jo dugu. DigiPen Europe-Bilbao garatzaileari dagokionez, 3.1. atalean azalduko den bezala, garatzailea unibertsitate bat da eta hainbat ikasle-taldek parte hartu dute jokoaren garapenean. Kasu honetan, DigiPenen webgunean (DigiPen Europe-Bilbao, 2022) ikasleen izenak agertzen direnez, sare sozialen bidez idatzi zaie joko bakoitzeko zenbait kideri.

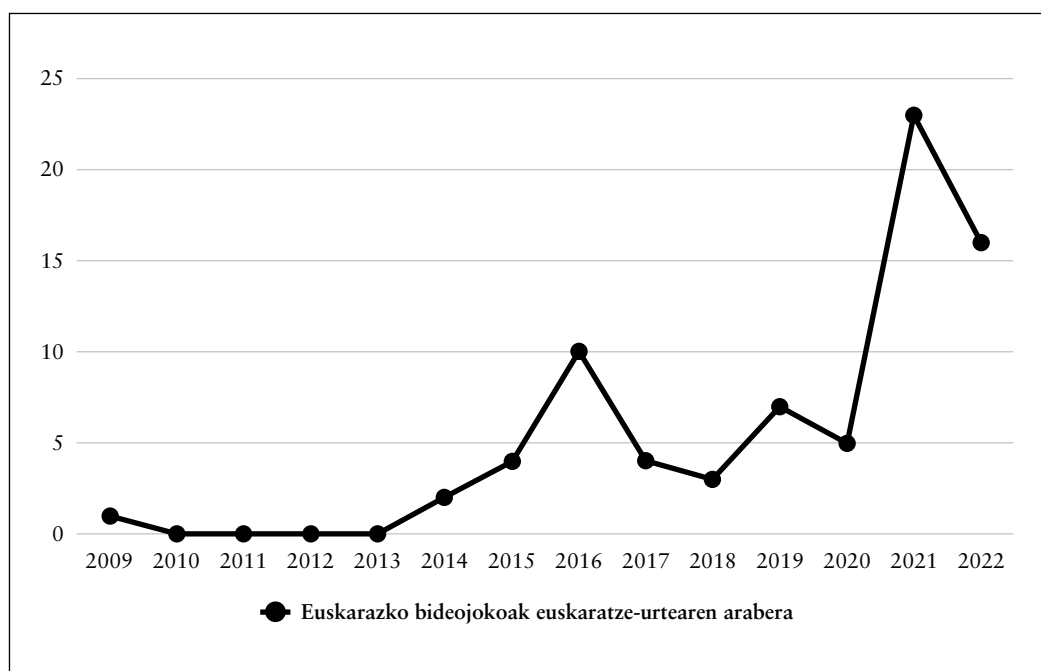
Galdetegiaren erantzunak *Excel* fitxategi batean deskargatu eta *IBM SPSS Statistics 19* programan prozesatu ditugu, analisi estatistiko kuantitatiboak egiteko. Analisi kuantitatiboekin batera, analisi kualitatiboak ere egin dira galdera irekietan eta joko berari buruz inkestatu batek baino gehiagok erantzun duten kasuetan.

### 3. EMAITZAK

Aurreko atalaren egitura berari jarraituz, emaitzak bi ataletan banatu ditugu: alde batetik, euskarazko jokoen katalogoa aztertu dugu eta, bestalde, inkestaren bidez jasotako emaitzak.

#### 3.1. Katalogoa

Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan, guztira, 78 bideojoko ageri ziren 2022ko ekainean, 2009tik 2022ra bitartean euskaratutakoak. 1. irudiko grafikoan ikusten denez, katalogoan agertzen diren euskaratzerik zaharrenak 2009koak dira. 2014ra arte ez dago beste euskaratzerik, eta 2016an igoera nabarmena ikusten da. Urte horretatik aurrera, euskaratze gutxi batzuk daude lau urtez, 2021ean kopurua bikoizten den arte. Dena den, ezin da ahaztu 2022ko jokoen kopurua ez dela fidagarria, ekainera arte jasotakoak baino ez direlako kontuan hartzen.

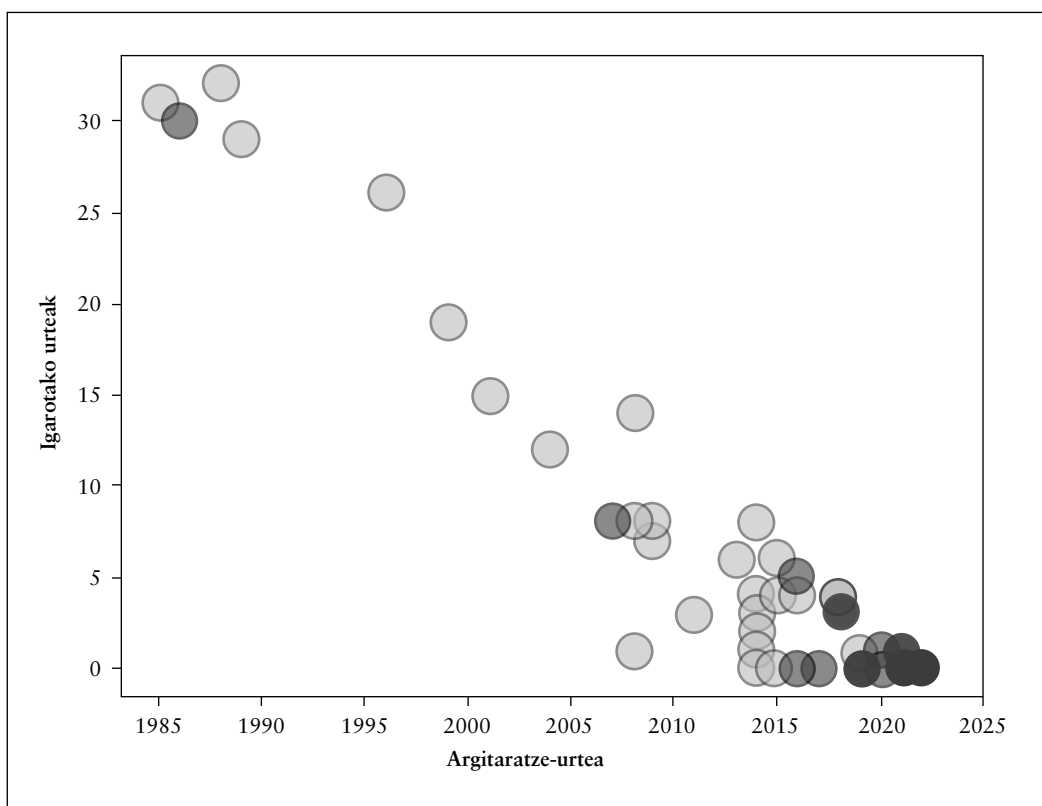


1. irudia. Game Erauntsiako zerrendan agertzen diren euskarazko bideojokoen kopurua euskaratzearen urtearen arabera.

Katalogoan bildutako 78 jokoak 58 garatzailek garatuak dira, bederatzi garatzailek joko bat baino gehiago argitaratu baitituzte. Game Erauntsiako zerrendan bai zale, bai enpresek lokalizatutako jokoak daude. Beraz, hemen agertzen diren enpresa batzuek ez dute zertan jakin haiek garatutako jokoak euskarazko bertsioa daukala. Aipagarriak dira DigiPen Europe-Bilbao eta Nintendoren kasuak; lehenengoa zortzi aldiz ageri da, eta bigarrena zazpi aldiz.

Katalogoko zortzi bideojoko DigiPen Europe-Bilbaoren izenean agertzen diren arren, egiatan ikasleek garatutako bideojokoak dira. Zortzi joko horiek 2020tik 2022ra bitartean argitaratu dira, eta guztiak dira garatzaileek euskaratutakoak. Nintendoren kasuan, ordea, zazpi bideojokoak zaleek euskaratu dituzte ROM edo *modak* erabiliz. Joko horietako lau 2000. urtea baino lehen argitaratu ziren, eta gainerako hirurak 2004an, 2008an eta 2014an. Ikusten denez, aipatu ditugun bi garatzaile horien kasuak oso desberdinak dira.

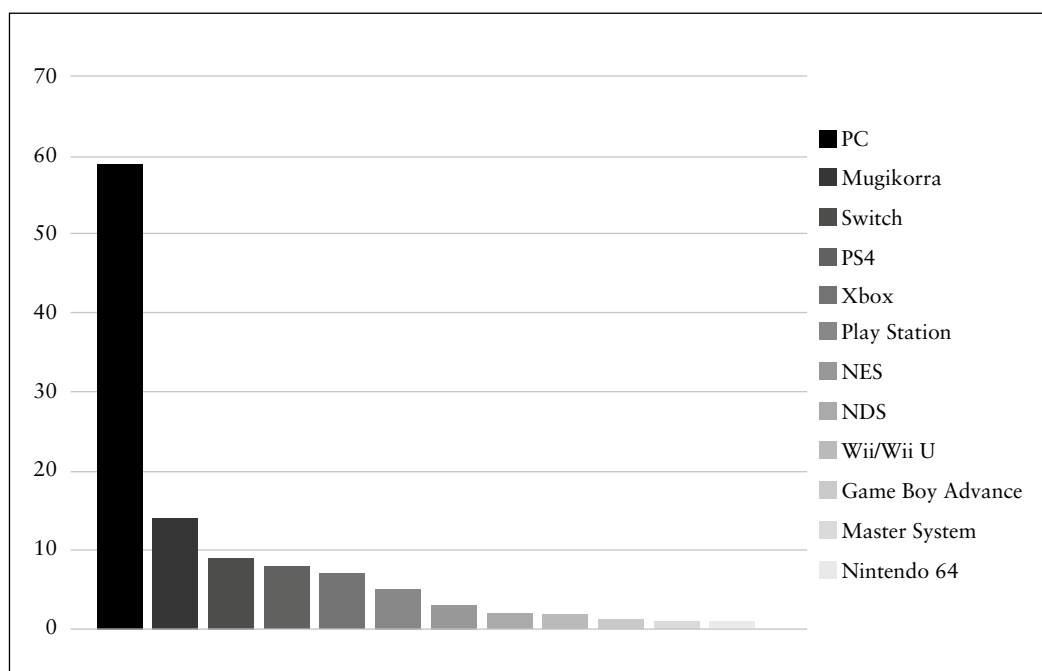
Orokorrean, argitaratze-urtearen arabera ezberdintasunak aurki ditzakegu joko guztietan: joko zaharrenen euskaratzeak zaleek egindakoak dira, eta berrienenak garatzaileek eskainitakoak. 2. irudiko grafikoa, argitalpen-urtearen eta euskaratze-urtearen artean igarotako denbora islatzen da. Grafiko honetan (aurrekoan bezala) ikus daiteke gero eta joko gehiago argitaratzen direla (borobil ilunagoak), baita azken urteetan argitaratutako jokoak ia berehala lokalizatzen direla ere (borobilak azpialdean daude).



2. irudia. Bideojoko bat argitaratzen denetik euskaratu arte igaro diren urteak originalaren argitalpen-dataren arabera.

Plataformari erreparatzen badiogu, ordenagailuan eta kontsolan (PlayStation, Nintendo eta Xbox) aritzeko bideojokoak nagusitzen dira katalogoan; zerrendaren % 93,59 hartzen dute (ikus 3. irudiko grafikoa). Guztira, 38 bideojoko argitaratu ziren

ordenagailurako, eta beste 23 ordenagailurako nahiz beste plataforma baterako aldi berean. Horiez gain, eskusiboki gailu mugikorretarako (telefonoa eta tableta) jokoak ere badaude, guztira % 6,41. Bestalde, jokoan % 29,49 plataforma bat baino gehiagotan joki daitezke, esaterako, ordenagailuan eta mugikorrean. Bideojokoa plataforma batean baino gehiagotan eskuragarri baldin badago, plataforma bakoitzean behin zenbatu da 3. grafikoan.



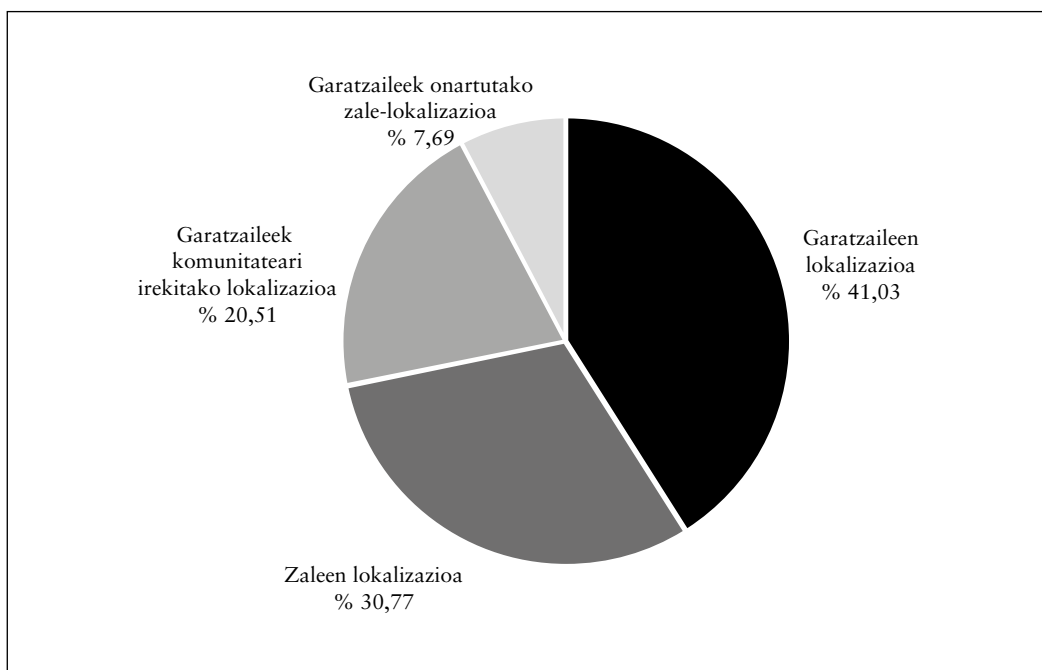
3. irudia. Game Erauntsiako euskarazko bideojokoak plataformaren arabera.

Plataformen araberako desberdintasunen arrazoiak askotarikoak izan daitezke, baina sarreraren aipaturako bi faktore azpimarratu behar dira: alde batetik, ordenagailuek AAA jokoak (superproduktzioak) eta joko *indie* txikiak (independentek) bateratzen dituzte (Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 66. or.); bestalde, ikuspuntu teknologikotik, ordenagailuak kontsolak baino erraztasun gehiago eskaintzen ditu *modak* gehitzeko.

Uste dugu Game Erauntsiaren zerrendan nahasmena sor daitekeela plataformen inguruan; izan ere, bideojokoaren jatorrizko plataforma adierazten da bertan, eta ez euskaraz jokatzeko aukera ematen duena. Zehaztasunez aztertzean egiaztatzen da zerrendako joko asko ordenagailuan jokatu behar direla kontsola emuladoreak edo *modak* erabiliz; besteak beste, Game Boy Advance eta NES (*Nintendo Entertainment System*) kontsoletarako jokoak hain dira zaharrak, non haien plataforma originala desagertuta dagoen. Alabaina, kasu horietan, antzinako kontsoletan ROM bidez jokatzeko aukera dago retroteknologia erabiliz (Ordorika, 2021a, 64. or.). Gure katalogoan plataformari lotutako datuak zuzendu ditugu eta, bideojokoaren jatorrizko plataforma adierazi ordez, euskarazko bideojokoa jokatzeko aukera ematen duena adierazi dugu.

Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan, bi zutabetan ematen da itzulpen motari buruzko informazioa: *itzulpena* (amaituta dauden jokoetan, *garatzaileek itzulita*, *online* eta *fitxategia amaituta* kategorietan banatzen dena) eta *euskaraz jokatze*ko *pausoak* (euskara jokoaren menuan aukera daitekeen edo instalazio gehigarriaren bidez jokatu behar den adierazten duena). Zerrenda aztertuta ikus daiteke garatzaileek itzulitako 38 joko daudela (% 48,72), 26 *online* (% 33,33) eta 14k fitxategia amaituta dutela (% 17,95). Hala ere, kategorizazio hori ez da beti zehatza: adibidez, *Amaiera Tragikoen Antzokia* (NomnomNami, 2021) jokoaren garatzaileek kanpo enpresa bat kontratatu zuten jokoa euskaratzeko eta *online* kategorian agertzen da, *garatzaileek itzulita* kategorian agertu beharrean; kontrakoa gertatzen da *Berbaxerka* jokoarekin (Izha97, 2022 [M. Font & G. Salces, itz.]), zeina garatzaileek itzulita bezala agertzen den, nahiz eta bi zalek egindako egokitzapena izan<sup>2</sup>.

Bildutako datu guztiak kontrastatu ostean (Game Erauntsiatik, garatzaileengandik eta inkestatik lortutako informazioa barne), aurkitutako zehaztasun-gabeziak zuzendu ditugu eta 2.1. atalean definitutako lau lokalizazio mota identifikatu ditugu: 1) garatzaileen lokalizazioa; 2) garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa; 3) garatzaileek onartutako zaleen lokalizazioa; eta 4) zaleen lokalizazioa. 4. irudian ikus daitekeenez, desberdinak dira guk proposatutako lokalizazio moten balioak eta Game Erauntsiako zerrendarenak. Hiru kategoriatik lau kategoriara pasatzeak eta zehaztasun-gabeziak



4. irudia. Game Erauntsiako euskarazko bideojokoak artikulu honen egileok proposatutako lokalizazio moten arabera.

2 Marc Font *software* diseinatzailea da eta Gorka Salces historialaria; proiektua gustatu zitzaielako euskaratu zuten.



zuzendu izanak justifikatzen ditu desberdintasunok. Proposatu ditugun lau lokalizazio moten artean, garatzaileek egindako lokalizazioak dira ugarienak, Game Erauntsiako zerrendan ageri den bezala, % 41,03 denera (32 joko). Hurrengo kategoria ugariena zaleek egindako lokalizazio ez ofizialak dira, % 30,77 (24 joko). Itzulpen mota urriena, berriz, garatzaileek onartutako zaleen lokalizazioak dira, % 7,69 soilik, sei joko guztira.

Guztira 16 bideojoko (% 20,51) identifikatu ditugu garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazio prozesua izan dutenak. Horien artean, katalogoan dauden kode irekiko jokoak daude, 10 joko guztira (komunitateari irekiko jokoen % 62,50), katalogo osoaren % 12,82.

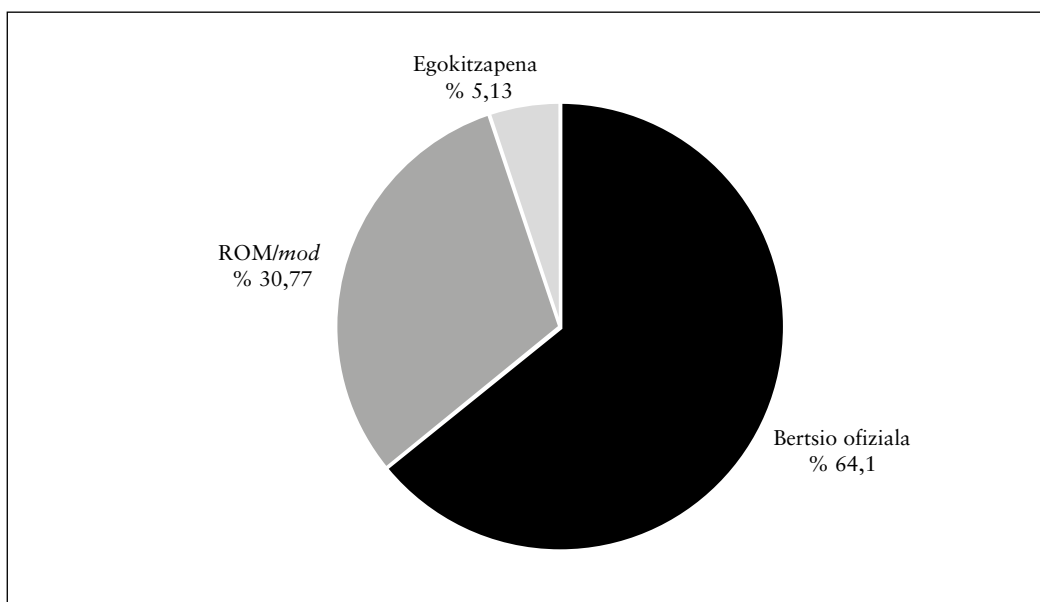
Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazio-prozesuak hiru motatakoak direla baieztatu dugu Game Erauntsiatik, garatzaileengandik eta inkestatik lortutako informazioari esker: batzuek lokalizaziorako plataformak erabili dituzte; beste batzuek zuzenean beraien kodea irekita eskaini dute, eta hala, zaleek testua eskuratu ahal izan dute bertatik (*SuperStarFighter* [Notapixel Studio, 2019] jokoan adibidez). *Townscaper* (Oskar Stålberg, 2021) jokoaren kasuan, berriz, sare sozialak erabili dira horretarako; azken adibide horretan, Oskar Stålberg garatzaileak *Google* zerbitzuen bidezko inkesta bat hedatu zuen sare sozialetan lokalizatzeko terminoak eskaintzeko, eta euskaldun anonimo batek euskarazko bertsioa egin zuen.

Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioen kategorian lau egokitzapen ere sartu ditugu: *Berbaxerka* (Izha97, 2022 [M. Font & G. Salces, itz.]), *Wikitribia* (Watson, 2022 [Talaios Koop., itz.]) *Wordle* (Wardle, 2021/2022a [Talaios Koop., itz.]) eta *WordleEH* (Wardle, 2022b [Talaios Koop., itz.]); izan ere, kode irekiko jatorrizko bertsioen euskal klonak dira. Talaios Kooperatibak eta Marc Fontek posta elektronikoaren bidez adierazi digutenez, garatzaileek jokoen kodea zabaldu zuten nahi zuenak lokalizatu ahal izateko. Joko horiek kulturari hain lotuta daudenez, itzulpena ez zen nahikoa izan; Euskal Herrian inor gutxik jokatuko luke Estatu Batuetako udalerrien izenekin egindako joko batean. Hala, itzulpenaz gain, jokoen programazioaren egokitzapena ere beharrezkoa izan zen hiztegia eta datu-baseak aldatzeko. Adibide horien bidez ikus dezakegu joko baten lokalizazioa itzulpena baino harago doala.

Game Erauntsiatik adierazi digutenez, zaleek lokalizatutako 22 jokotan (gutxienez) elkarteko kideren batek parte hartu du; hau da, katalogo osoaren % 28,21 jokotan eta, guztira, zaleen lokalizazioen % 47,83 jokotan Game Erauntsiako talde motorreko kideren batek parte hartu du. % 47,83 horretan, itzulpen ez ofizialak, onartutako zaleen itzulpenak eta komunitateari irekitako itzulpenak sartzen dira. Alabaina, datu hori ez da zehatza, elkarteko kide eta komunitateko lagunen bereizketa ez baitago erabat zehaztuta eta, beraz, orientagarria besterik ez da.

Hori guztia kontuan hartuta, zerrendako bideojokoak hiru kategoriatan banatu ditugu bideojokoak eskuratzeko moduaren arabera (ikus 5. irudia). Alde batetik, bertsio ofizialean eskura daitezkeen bideojokoak ditugu, 50 guztira (% 64,10). Bestalde,

egokitzapenak ditugu, hau da, euskaraz modu ofizialean joka daitezkeenak baina beste joko baten euskal bertsioak direnak (*Berbaxerka*, *Wikitribia*, *Wordle* eta *WordleEH*); lau dira halakoak (% 5,13). Beraz, bi horiek gehituta % 69,23 da denera. Bukatzeko, ROM edo *modaren* instalazioa eskatzen duten 24 joko ditugu, % 30,77.



5. irudia. Game Erauntsiaren zerrendako bideojokoen ofizialtasuna.

### 3.2. Inkesta

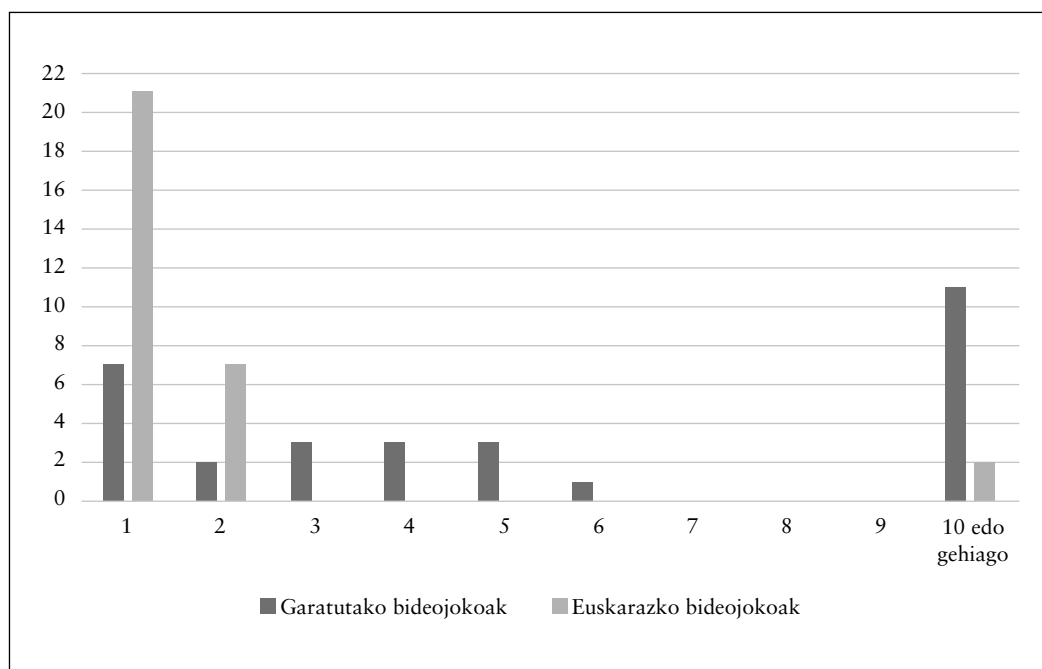
Metodologiaren atalean esan dugun bezala, 2017az geroztik argitaratu diren eta 2022ko ekainean Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan *garatzaileek itzulita* edo *online* kategorietan zeuden 36 jokoen garatzaileei pasatu diegu inkesta. Euskarara itzulitako bideojokoen % 41,03 dira ofizialki euskaratutakoak, beraz, hurrengo emaitzak horiei dagozkie bakarrik, eta ezin zaizkie euskaratutako bideojoko guztiei estrapolatu.

Guztira 30 erantzun jaso ditugu, hau da, populazioaren % 83,33k erantzun dio inkestari. Horien artean denetarik dago: itxita eta irekita dauden enpresak (esaterako, Delirium Studios itxita dago eta Lince Works irekita), garatzaile indibidualak (adibidez, Eneko Azedo) eta ikasle taldeak (DigiPen Europe-Bilbao unibertsitatekoak). Identifikatutako lokalizazio moten artean, % 73,33 garatzaileek kudeatutakoak dira, % 16,67 garatzaileek onartutako zaleenak eta % 10 garatzaileek komunitateari irekitakoak. Beraz, laginketa ez probabilistikoa izan arren, lagin aberatsa jaso dugu, hainbat ikuspuntu biltzen dituen (inkestaren erantzun guztiak 3. eranskinean daude).

Hasteko, galdetegia hiru hizkuntzatan (euskara, gaztelania edo ingelesa) betetzeko aukera eskaini genuen: inkestatuen % 20k euskaraz erantzutea erabaki du, % 60k

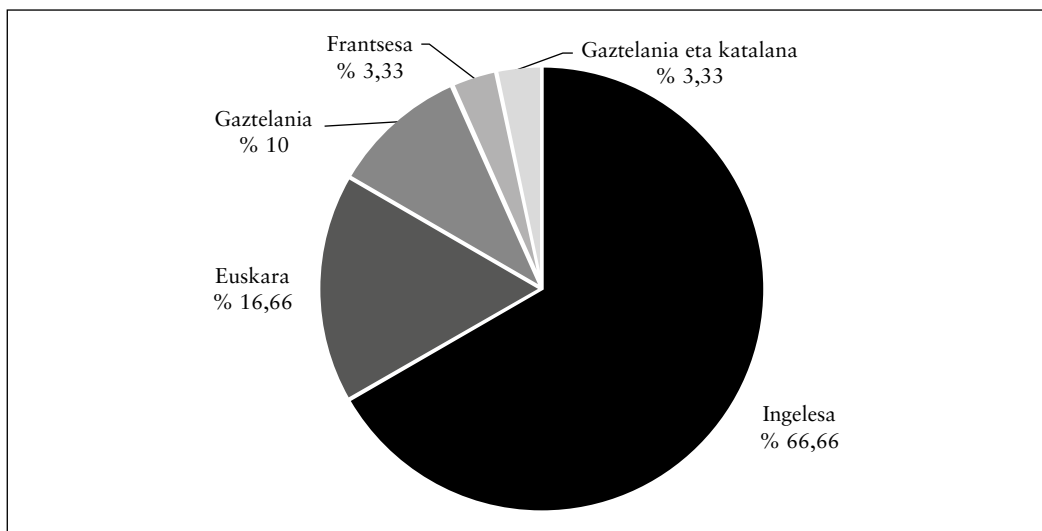
gaztelaniaz eta % 20k ingelesez. Ehuneko horiek garatzaileak zein hizkuntzatan sentitzen diren erosen iradoki ahal digute.

Eskarmentuari erreparatuta, inkesta erantzun dutenen artean, % 36,66k hamar joko edo gehiago garatu dituela adierazi du eta % 23,33k joko bakarria garatu duela (6. irudiko grafikoan ezkerreko zutabea). Estatu mailako eta *Steam* webguneko datuekin alderatuz (DEV, 2021, 41. or.; Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 96. or.), eskarmentu handia daukaten enpresa gehiago ikusten ditugu gure laginean. Garatutako jokoen artean zenbat dauden euskaraz galdetu zaienean, ordea, % 70ek adierazi du joko bakarria daukala (6. irudiko grafikoan eskuineko zutabea). Datu horiek erakusten digute joko bat euskaraz merkaturatzeak ez dakarrela ezinbestean garatzaile beraren gainerako jokoak ere euskaraz erabilgarri egotea. Garatzaileek soilik joko gutxi batzuk euskaratzeko eman dituzten arrazoiak azalduko ditugu aurrerago.



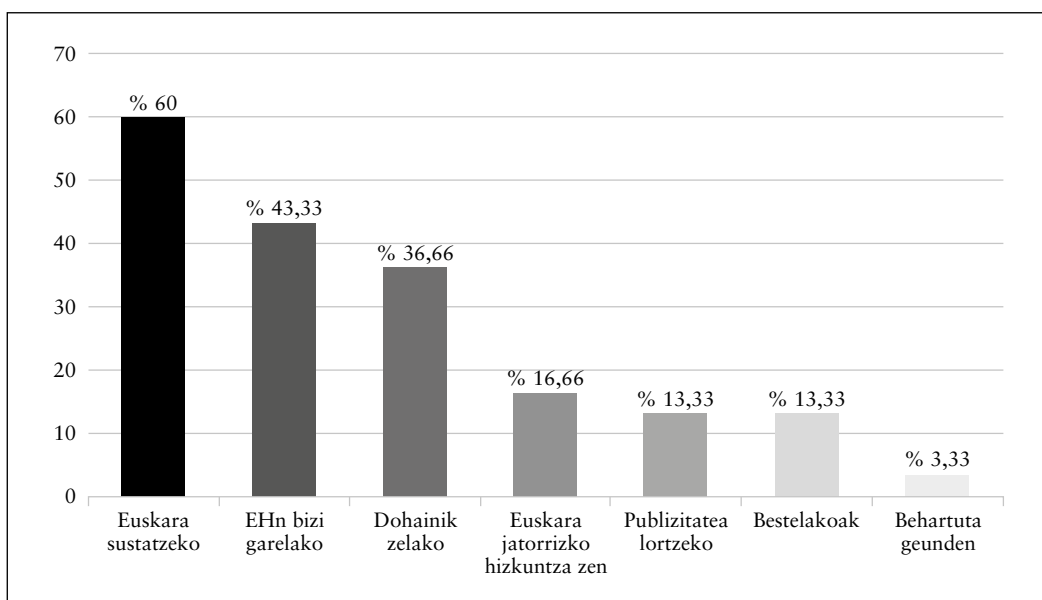
6. irudia. Garatzaileen eskarmentua.

Hurrengo grafikoan ikusten denez, gure populazioko euskarazko 36 bideojokoen artetik % 66,66 jatorriz ingelesez garatu da, % 16,66 euskaraz eta % 10 gaztelaniaz. Jatorriz frantsesez garatutako bideojoko baten erantzunak ere jaso ditugu, baita aldi berean gaztelaniaz eta katalanez garatutako batenak ere. Estatu mailan, bideojokoen % 9 baino ez dago euskaraz eskuragarri (DEV, 2022, 47. or.) eta *Steam*en oinarritutako beste inkesta batean ikusi zen (Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 97. or.) bideojokoen % 82,6 ingelesez garatzen direla, ikerketa honetan baino % 15,94 gehiago.



7. irudia. Euskarara ofizialki itzulitako bideojokoen jatorrizko hizkuntza.

Garatzaileen ama-hizkuntza ingelesa ez izan arren, hainbat joko ingelesez garatzen dira, ingelesezko bideojokoen merkatua handiagoa delako (Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 98. or.). Era berean, laginaren gehiengoak joko ingelesez garatu duen arren, % 43,33k euskaratu egin du Euskal Herrian bizi delako, eta % 60k euskara sustatu nahi duelako. Horrek ere euskararekiko harremana erakusten du. Bestalde, % 36,66k itzulpena dohainik zelako euskaratu du; kasu honetan, garatzaileek ez dute euskararekiko harremanik izan, eta badirudi esfortzu handirik gabe jokoari beste hizkuntza

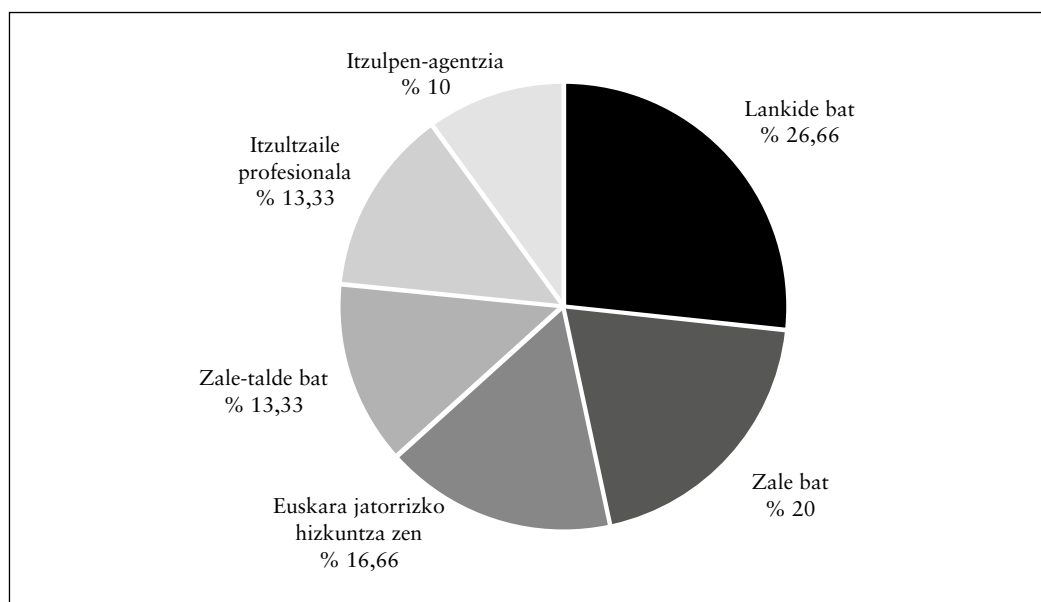


8. irudia. Bideojokoak euskaratzeko arrazoiak.

bat gehitu ahal ziotelako itzuli dutela. 8. irudiko grafikoan ikus daitekeenez, % 16,66k adierazi du euskara jatorrizko hizkuntza dela. Emaitzen batura % 100 baino altuagoa da galdetegian erantzun bat baino gehiago aukeratu ahal zelako.

Garatzaileen % 13,33k bestelako erantzun bat eman du: bi kasutan adierazi dute lankideren bat euskalduna delako euskaratu dutela joko, eta, beste kasu batean, joko hizkuntza koofizial guztietan izan nahi dutelako; beste garatzaile baten hitzetan, hizkuntza minorizatuak sustatu nahi ditu, eta, itzulpena dohainik eskaini ziotenez, aukera ona iruditu zitzaion.

Itzultzaile motari dagokionez, 9. irudiko grafikoan ikus dezakegu bideojokoen % 26,66 garatzaileetako batek euskaratu duela. Ehuneko horri jatorriz euskaraz garatutako bideojokoak gehitzen badizkiogu, bideojokoen % 43,32 enpresan zuzenean euskaratu dela baieztatu dezakegu. Bideojokoen beste heren bat zaleek euskaratu dute (% 20 zale batek eta % 13,33 zale-talde batek). Profesionalek euskaratutako jokoen portzentajea % 20,33 baino ez da (% 13,33 itzultzaile batek eta % 10 agentzia batek). Garatzaileen arabera, ez dago itzultzaile automatiko hutsez itzuli den jokorik.



9. irudia. Bideojokoak euskaratzeko erabilitako itzultzaile motak.

Jokoa euskaratzearen truke itzultzaileak dirurik jaso duen galdetu zaienean, garatzaileen % 76k ezetz adierazi du, % 16k baietz eta gainontzeko % 8k ez dakiela. Diruaz gain, itzultzaileak bestelako ordainketarik jaso duen ere galdetu zaie: % 40k baietz adierazi du eta % 52k ezetz. Bi aldagai kualitatibo alderatzeko erabiltzen den *Fisher* proba zehatzaren bidez, erantzun horiek elkarrekiko menpekotasuna daukatela ikusi dugu ( $p = 0,004$ ). Honenbestez, dirua jaso duten itzultzaileen hiru laurdenak ez du bestelako ordainketarik jaso, baina dirurik jaso ez duen itzultzaileen % 47,36k

bestelako ordainketaren bat jaso du. Zortzi kasutan, bestelako ordainketa hori joko dohainik jasotzea izan da. Itzultzaileak inolako ordainketarik jaso ez duen kasuetan, garatzaileek azaldu dute joko guztiontzat debalde dela edo itzultzailea lankidea dela (edo zela) eta, beraz, irabazien zati bat jaso duela.

#### 1. taula. Itzultzaileek jasotako ordainketa

		Beste ordainketa mota bat			Guztira
		Bai	Ez	Ez dakit	
Itzultzaileak dirurik jaso duen	Bai	1 (% 25)	3 (% 75)	0	4 (% 100)
	Ez	9 (% 47,36)	10 (% 52,63)	0	19 (% 100)
	Ez dakit	0	0	2 (% 100)	2 (% 100)
Guztira		10 (% 40,0)	13 (% 52,0)	2 (% 8,0)	25 (% 100)

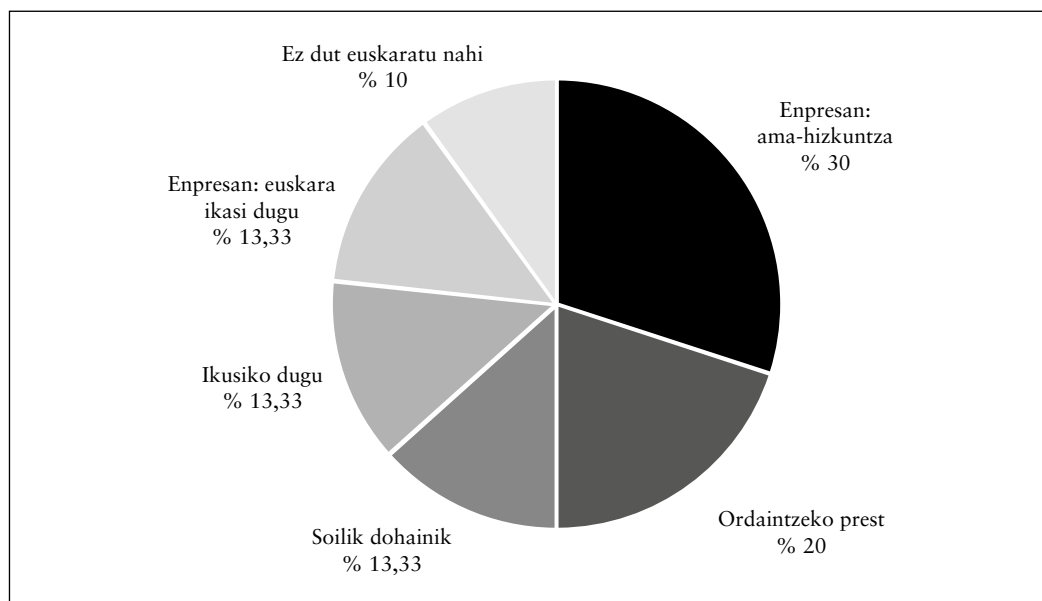
Patroi antzeko bat ikusi dugu itzultzaile motaren eta ordainketen artean: kasu honetan ere bi aldagaiak elkarren menpekoak dira ( $p = 0,007$ ). Profesionalen bidez (agentzia edo itzultzaile profesional baten bidez) itzulitako zazpi jokoaren artean, % 42,85ek dirua jaso du, eta gainerako kasuen % 28,57tan garatzaileak ez zekien itzultzaileak dirurik jaso duen. Zale baten edo zale-talde baten bidez itzulitako hamar jokoaren artean, ordea, % 90ek ez du dirurik jaso.

Haien hurrengo joko euskaraz eskuragarri egotea nahi duten galdetu zaienean, garatzaileen % 70ek baietz adierazi du; garatzaileen % 26,66ri berdin dio joko euskaraz izatea ala ez, eta garatzaile batek ez du bere hurrengo joko euskaraz egoterik nahi. Jokoak ez euskaratzeko eman dituzten arrazoiaren artean, sei garatzailek azaldu dute euskararen publikoa oso txikia dela, salmentetan ez duela eraginik, eta ematen dituen mozkinen truke denbora gehiegi behar dela lokalizazioa inplementatzeko.

Aldiz, jokoak euskaratzeko emandako arrazoiak askotarikoak dira. Gutxienez zazpi garatzailearen hizkuntza euskara da eta hori izan da joko euskaratzeko eman duten arrazoiak (haien ama-hizkuntza edo eguneroko hizkuntza den adierazi gabe). Bederatzi garatzailek euskara sustatu nahi dutela adierazi dute, eta beste lauk pentsatzen dute, zenbat eta hizkuntza gehiago izan, orduan eta hobea dela. Jokalariek estatuko hizkuntza koofizialetan jokatu ahal izatea sustatu nahi dute hiru garatzailek, eta beste lauk lokalizazioa bereizgarri ona dela uste dute, haiei ere publizitatea egingo dielako. Garatzaile batek azaldu du hitz gutxiko jokoetan joko euskaratzen saiatuko direla, baina 100.000 hitzeko joko batekin dihardutela orain, eta, halakoetan itzultzaile profesional bat behar denez, ez dakitela joko euskaratzeko aukera izango duten, ez daukatelako horretarako baliabiderik.

Azkenik, garatzaileei joko zein baldintzatan euskaratuko luketen galdetu zaie. Erantzunak 10. irudiko grafikoan ikus daitezke: garatzaileen % 30ek enpresan bertan itzuliko luke joko, euskara ama-hizkuntza duelako. Bestalde, joko euskaratzearen truke ordaintzeko prest egongo lirartekeen garatzaileak daude (% 20), baita dohainik

euskaratzea soilik onartuko luketenak ere (% 13,33). Garatzaileen % 13,33k beste faktore batzuen arabera erabaki beharko luketela adierazi du, esaterako, ekonomiki errentagarria ote den ikusita. Beste % 13,33k jokoak enpresan euskaratuko luke, nahiz eta beren ama-hizkuntza euskara ez izan, ikasi egin dutelako, eta % 10ek ez du jokoak euskaraz egoterik nahi. Esan beharra dago, ordea, % 10 hori osatzen duen hiru erantzunen artetik bi garatzaile berak emandakoak direla, bi jokori buruz erantzun duelako.



10. irudia. Aurrerantzean bideojoko gehiago euskaratzeko baldintzak.

Jarraian, jaso dugun baina inkestatik kanpo geratu den informazioa aipatuko dugu. Hasteko, DigiPen Europe-Bilbao unibertsitateko bi ikaslek *Skywolf* (DigiPen Europe-Bilbao, 2019) eta *Arclight 2* (Digipen Europe-Bilbao, 2021a) jokoei buruz erantzun dute, baina 2022ko ekainean joko horiek ez zeuden Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan eta, ondorioz, ez dira ikergai den populazioaren parte. Bigarrenik, katalogoan ez zeuden beste bi jokori buruzko erantzunak ere jaso ditugu: *Live Cycling Manager 2022* (Xagu Studios S.L., 2022a) eta *Live Cycling Race* (Xagu Studios S.L., d. g.). Katalogoan geneuzkan jokoak *Live Cycling Manager 2* (Xagu Studios S.L., 2019) eta *Live Cycling Manager 2021* (Xagu Studios S.L., 2021) dira. Izenak hain antzekoak direnez, kasu honetan garatzailearekin harremanetan jarri ginen, eta azaldu zigun txirrindularitzari buruzko sei joko garatu dituela: *Live Cycling Manager* (d. g.), *Live Cycling Manager 2* (2019), *Live Cycling Manager 2021* (2021), *Live Cycling Manager 2022* (2022a), *Live Cycling Race* (d. g.) eta *Vélo Tour Swiss Life* (2022b). Lehenengo biak dagoeneko ez daude erabilgarri eta *Vélo Tour Swiss Life* (2022b) ez du euskarazko bertsiorik. Garatzaileak gainerako hiru jokoen lokalizazio prozesua berdina izan zela adierazi zigunez, jasotako erantzunak behar genituen bi jokoentzat erabili ditugu.

Aipagarria da, halaber, lau jokotan erantzun bat baino gehiago jaso ditugula, galdetgia garatzaile bati baino gehiagori iritsi zaiolako: *Pile Up!* (Seed by Seed, 2021) jokoari buruz bi erantzun jaso ditugu, eta *Arruyo* (DigiPen Europe-Bilbao, 2022), *Forgotten Journey* (DigiPen Europe-Bilbao, 2021b) eta *Mirlo: Above the Sun* (DigiPen Europe-Bilbao, 2021c) jokoei buruz hiruna. Kasu horietan, itzultzaile mota bera da erantzun guztietan, baina iritziak eta emandako argudioak (esaterako, jokoa euskaratzeko arrazoiak) ez dira beti berak. Analisi kuantitatibo eta estatistikoan, joko bakoitzean jasotako lehenengo erantzuna hartu dugu kontuan, eta analisi kualitatiboan (galdera irekietan) erantzun guztiak alderatu ditugu, baita errepikatuta dauden jokoenak ere.

#### 4. ONDORIOAK

Ikerketa honek agerian utzi du beharrezkoa dela akademia eta industria harremanetan egotea bideojokoen euskarazko lokalizazioaren egoera aztertu ahal izateko; izan ere, ezinbestekoa da garatzaileekin kontaktu zuzena izatea informazioa lortzeko. Haiekin harremanetan jartzeko zailtasunak agerikoak dira, batez ere desagertutako enpresekin (Delirium Studios garatzaile bilbotarrak, kasu), ikasle-taldeekin (DigiPen Europe-Bilbao) eta atzerriko garatzaileekin (esaterako, Oskar Stålberg) dihardugunean. Alabaina, inkesta jaso duten garatzaileen harrera oso positiboa izan da, % 83,33k erantzun baitu. Beraz, garatzaileek gaiarekiko interesa dutela baieztatu dezakegu.

Orokorrean, bideojoko bakoitzak izan duen lokalizazioari buruzko informazioa jasotzeko gai izan gara, Game Erauntsiako euskarazko bideojokoen zerrendan oinarritutako inkestaren eta dokumentazio-lanaren bidez. Emaitzek argi utzi dute euskarazko lokalizazioen aniztasuna, eta, katalogoa osatzen duten jokoen artean, lau lokalizazio mota zehaztu ditugu (ugarienetik urrienera aipatuko ditugu): garatzaileek beren kasa egindakoak; zaleek egindako ROM eta *mod* bidezko lokalizazio ez ofizialak; garatzaileek komunitateari laguntza eskatuz egindakoak; eta zaleek garatzaileei eskainitako lokalizazioak.

Jokoen kopurua txikia bada ere (78 joko daude katalogatuta 1985etik 2022ko ekainera bitartean), uste dugu garrantzitsua dela azpimarratzea gutxienez hauen erdia euskaraz ofizialki eskuratzeko aukera dagoela, hau da, ROM edo *mod*ak erabili beharrik gabe. ROM edo *mod* bidez jokatu beharreko jokoen kopurua handia izateak zuzenean eragiten du jokalaria esperientzian, kontsumitzailearentzat ez delako gauza bera jokoa eskuratu eta jokatzeko edo instalazio-prozesu bat gauzatu behar izatea. Ildo horretatik, etorkizuneko ikerketa baterako interesgarria litzateke neurtzea bideojokalaria euskaldunek zenbateko prestutasuna duten horrelako instalazioak egiteko.

Lokalizazio moten aniztasunak itzulpenaren kalitatearen inguruko hausnarketa bultzatu dezake. Ikusi dugunez, zaleek egindako lokalizazioak gehitzen ari dira garatzaileek beren jokotan, eta, borondatez egindako lanak badira ere, hauen kalitatea eztabaidagarria izan daiteke zaleen lanaren profesionaltasuna bermatzen ez bada (Beens, 2016; Díaz-Cintas & Muñoz, 2006, 46. or.; Zorrrakin-Goikoetxea, 2022, 192. or.). Honi lotuta, aipatu beharra dago garatzaile batzuek beren burua itzulpena egiteko gai ikusten



dutela; orain arte aztertu ez den fenomeno da hori. Azpimarragarria da euskararen aldeko *software* librearen lana ere, katalogo osoaren % 12,82 *software* librean oinarritutako lokalizazio irekia baita. *Software* libreko bideojokoen artean, identifikatu ditugun lau egokitzapenak ere sartzen dira (*Berbaxerka*, *Wikitribia*, *Wordle* eta *WorldLEH*), non programazioa eta koloreak ere aldatu egin diren. Joko horiek erakusten dutenez, lokalizazioan itzultzailearen lana ez ezik, ingeniari eta diseinatzaileena ere beharrezkoa izan daiteke.

Plataformak ere aipatu behar ditugu. Emaitzetan adierazi bezala, jokoaren jatorrizko plataforma aipatzen da Game Erauntsiaren zerrendan eta, ROM eta *moden* kasuan, normalean ordenagailu bidez jokatu behar izaten da. Informazio hori argi ez azaltzeak nahasmena sor dezake jokalarien artean; adibidez, jokoaren benetan NES plataforman euskaraz aurki daitekeela pentsa dezake norbaitek. Horrez gain, nabarmena da Game Erauntsiaren zerrendan ez daudela euskaraz jokatu ahal diren joko guztiak (esaterako, sarreran aipatutako *Sei Baietz!* [Gestionet, 2008] eta *Mendizaleak* [3D News TV, 2000b] falta dira).

2022ko irailaren 28an, gure ikerketaren emaitzak ezagutu ostean, Game Erauntsiak euskarazko bideojokoen zerrenda eguneratu zuen. Bertsio berri horretan jokoak iragazteko aukera dago honako irizpide hauen arabera: plataformak, generoak, lizentzia (ordainpekoa, doakoa edo librea), itzulpenaren ofizialtasuna (bai edo ez) eta mota (jatorrizkoa euskaraz, garatzaileen itzulpena edo zaleen itzulpena). Gure ikerketan identifikatutako lau lokalizazio motak bereizten ez diren arren, orain bideojokoak euskaraz ofizialki edo ROM/*modaren* bidez joki daitezkeen bereizten da. Gainera, jatorriz euskaraz garatutako jokoak eta zaleek edo garatzaileek itzultitakoak bereizten dira. Beraz, aurreko zerrendak zeuzkan hainbat gabezia konpondu egin dituzte. Zerrendan ez zeuden eta identifikatu ditugun joko batzuk ere badaudela aipatu zaio Game Erauntsiari, eta zerrendan gehitzeko aukera aztertuko dutela adierazi dute. Artikulua idazten den momentu honetan (2023ko otsailaren hasieran), 111 bideojoko jasotzen ditu Game Erauntsiako zerrendak (2022ko ekainean baino 29 gehiago).

Galdetegiaren erantzunetan ikusi dugu garatzaile gehienek joko bat baino ez dutela euskaraz argitaratu, joko gehiagotan parte hartu duten arren. Horren arrazoia hitz-kopuruari lotuta egon daiteke; zenbait garatzailek adierazi dutenez, errazagoa da jokoak euskaratzea testu gutxi dutenean: itzultzaileek hitz-kopuruaren arabera kobratu ohi dute, eta zaleak prest egoten dira hitz batzuk borondatez itzultzeko, baina ez asko badira.

Jatorrizko hizkuntzari dagokionez, bideojokoen % 66,66 ingelesez garatu dela baieztatatu dugu, baina garatzaileen % 60k galdetegia gaztelaniaz erantzutea erabaki du, nahiz eta galdetegia ingelesez erantzuteko aukera izan. Horrek, agian, esan nahi du garatzaileak gaztelaniaz erosoago sentitzen direla eta beste arrazoi batzuentatik idatzi dutela jokoaren ingelesez, esaterako, arrazoi ekonomikoengatik. Aipagarria da, halaber, euskarazko salmenta txikiak ez ezik, gaztelaniazko salmentak ere aipatu dituztela bi garatzailek: haien iritziz, batzuetan gaztelaniazko lokalizazioa ere ez da ekonomikoki errentagarria, eta ez da antzerako iritzia aditzera ematen den lehenengo aldia (Klimov, 2017; Zorrakin-Goikoetxea, 2022, 43. or.). Ikuspuntu hori ere kontuan hartu behar

da hizkuntza minorizatuen lokalizazioaren egoera ikertu edo bultzatzerakoan. Hiztun gehiago dituzten hizkuntzak ere ez badira ekonomikoki errentagarriak, ekonomikoak ez diren onurak bultzatu beharko dira hizkuntza minorizatueta. Datu horiek guztiek ingelesak industriari daukan garrantzia erakusten dute eta joko batzuk zuzenean ingelesez garatzen direla iradokitzen dute, garatzaileen ama-hizkuntza ez izan arren.

Euskarazko lokalizazioak euskara sustatzeko eta garatzaileak Euskal Herrian bizi direlako egiten dira batez ere. Hori kontuan hartuta, euskarazko bideojokoen kopurua handitzea espero dezakegu, eta Euskal Herriko bideojokoen industria indartzea. Hein handi batean, ordea, itzulpena dohainik izan delako euskaratu dira jokoak. Horrek erakusten du garatzaile asko ez daudela prest euskarazko lokalizazioen truke ordaintzeko: gure lagineko jokoen % 23,33 baino ez du profesional batek itzuli eta, inkestak dakitela, itzultzaileen % 16k baino ez du itzulpenaren truke dirua jaso. Gainerako itzulpenak zaleek (% 33,33) edo lankideek (% 26,66) egindakoak dira. Aurreikusten genituen autoitzulpen kasuak aurkitu ditugu, baina, garatzaileen erantzunen arabera, ez dugu itzultzaile automatiko hutsez itzuli den jokorik identifikatu. Baliteke, ordea, baten batek itzultzaile automatikoa erabili izana garatzaileak jakinaren gainean egon gabe, edo itzulpen automatikoaren emaitzak erreferentzia bezala erabili izana. Euskarazko bideojokoetan, gaur egun, zaleen eta lankideen doako itzulpenak nagusitzen dira.

Zorionez, garatzaileen % 70ek adierazi du bere hurrengo jokoak euskaraz eskuragarri egotea gustatuko litzaiokeela. Balizko euskaratze horien % 43,33 lankideek egingo lukete, % 30ek ama-hizkuntza euskara delako eta % 13,33k haien ama-hizkuntza izan ez arren euskaraz dakitelako. Ildo horretatik, bideojokoen autoitzulpenetan eta bigarren hizkuntza batean egindako itzulpenetan sakondu genezake etorkizunean, euskal literaturan egin den bezala (Manterola, 2013, 2015, 2018). Orain arteko ikerketak osatzeko eta antzekotasunak nahiz desberdintasunak azpimarratzeko balioko luke horrek.

Laburbilduz, euskaraz jokatu nahi duten jokalarientzat esperantzagarriak diren datuak jaso ditugu: gero eta joko gehiago daude euskaraz, zenbait garatzailek katalogoko edo inkestako datuak osatzen lagundu dute, eta garatzaileen bosten bat jokoak euskaratzearen truke ordaintzeko prest dago. Era berean, baieztatu dugu ohikoak direla ofizialak ez diren itzulpenak, doako itzulpenak eta zaleek egindako itzulpenak. Ikerketa honi esker, orain arte eskuragai ez zeuden datuak jaso ditugu eta, datu horietatik abiatuz, espero dugu euskarazko bideojokoen ikerketan sakonduko duten eta euskara industriari hedatzen lagunduko duten proiektuak sortzea. Alde praktikotik begiratu, bestalde, lan honetan egindako hausnarketa baliagarria izan da Game Erauntsiako zerrendaren diseinua hobetzeko ere. Horrela, informazio zehatzagoa eskainita, Game Erauntsiako zerrendak jokalaria euskaldunak gidatuko ditu, eta lokalizatzaileen lanari ikusgarritasun handiagoa emango dio.

## 5. BIDEOJOKOAK

DigiPen Europe-Bilbao. (2019). *Skywolf* [PC].

DigiPen Europe-Bilbao. (2021a). *Arclight 2* [PC].

- DigiPen Europe-Bilbao. (2021b). *Forgotten journey* [PC].
- DigiPen Europe-Bilbao. (2021c). *Mirlo: Above the sun* [PC].
- DigiPen Europe-Bilbao. (2022). *Arruyo* [PC].
- Gestionet. (2008). *Sei Baietz!* [PC].
- Izha97. (2022). *Berbaxerka* (M. Font & G. Salces, itz.) [PC, mugikorra].
- NomnomNami. (2021). *Amaiera tragikoen antzokia* [PC, mugikorra].
- Notapixel Studio. (2019). *SuperStarFighter* [PC].
- Seed by Seed. (2021). *Pile up!* [PC, kotsola].
- Stålberg, O. (2021). *Townscaper* [PC].
- Wardle, J. (2021/2022a). *Wordle* (Talaio Koop., itz.) [PC, mugikorra].
- Wardle, J. (2022b). *WordleEH* (Talaio Koop., itz.) [PC, mugikorra].
- Watson, T. J. (2022). *Wikiritibia* (Talaio Koop., itz.) [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (2019). *Live cycling manager 2* [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (2021). *Live cycling manager 2021* [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (2022a). *Live cycling manager 2022* [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (2022b). *Vélo Tour Swiss life* [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (d. g.). *Live cycling manager* [PC, mugikorra].
- Xagu Studios S.L. (d. g.). *Live cycling manager* [PC, mugikorra].
- 3DNewsTV. (2000a). *Estropadak* [PC].
- 3DNewsTV. (2000b). *Mendizaleak* [PC].
- 3DNewsTV. (2001). *Jai alai* [PC].

## 6. ERREFERENTZIAK

- Alaminos, A. & Castejón, J. L. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Marfil.
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2022). *La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021*. AEVI. [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_FINAL.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf)
- Beens, P. (2016). *The dangers of crowdsourcing translations*. Vertaalt.nu. <https://www.vertaalt.nu/blog/dangers-crowdsourcing-translations/>
- Bernal-Merino, M. (2015). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Routledge.
- Desarrollo Español de Videojuegos [DEV]. (2021). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2020*. DEV. <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202020.pdf>
- Desarrollo Español de Videojuegos [DEV]. (2022). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2021*. DEV. <https://dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202021.pdf>
- Díaz-Cintas, J. & Muñoz, P. (2006). Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- DigiPen Europe-Bilbao. (2022). *Student games*. DigiPen. Institute of technology Europe-Bilbao. <https://www.digipen.es/showcase/student-games>

- Fernández-Costales, A. (2017). On the sociolinguistics of video games localisation: localising games into minority languages in Spain. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 120-140. <https://doi.org/10.1075/jial.00001.fer>
- Game Erauntsia. (2022). *Euskarazko bideojokoak*. Game Erauntsia. <https://gamerauntsia.eus/jokoak/euskarazko-bideojokoak/>
- Gile, D. (1998). Observational studies and experimental studies in the investigation of conference interpreting. *Target*, 10(1), 69-93. <https://doi.org/10.1075/target.10.1.04gil>
- Gómez-Escalonilla, G. (2002). *La programación televisiva en España. Estudio de las parrillas de programación televisiva española desde 1956 a 1996* [Doktore-tesia, Madrilgo Unibertsitate Konplutense]. Miguel de Cervantes Biblioteka Birtuala. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/la-programacion-televisiva-en-espana-estudio-de-las-parrillas-de-programacion-televisiva-espanola-desde-1956-a-1996--0/>
- Gutiérrez-Lanza, C. (2005). La labor del equipo TRACE: metodología descriptiva de la censura en traducción. In R. Merino-Álvarez, E. Pajares & J. M. Santamaría (arg.), *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción* 4 (55.-64. or.). UPV/EHU.
- Hechavarría, S. (2012). *Diferencias entre cuestionario y encuesta*. Universidad Virtual de Salud. Cátedra de la Facultad de Ciencias Médicas «Manuel Fajardo». <http://uvsfajardo.sld.cu/diferencia-entre-cuestionario-y-encuesta>
- Junguitu, M. (2020). Videojocs i eusquera: la realitat gamer basca i el projecte col·laboratiu Game Erauntsia Elkartea. *Terminàlia*, 21, 47-52. <https://doi.org/10.2436/20.2503.01.148>
- Klimov, S. (2017). *2 years of Gremlins, Inc.: languages & regions data*. Reddit. [https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/7azx12/2\\_years\\_of\\_gremlins\\_inc\\_languages\\_regions\\_data/](https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/7azx12/2_years_of_gremlins_inc_languages_regions_data/)
- Kulturaren Euskal Behatokia & Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika Saila. (2019). *Euskal Herriko parte-hartze kulturalari buruzko inkesta*. Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia.
- Mangiron, C. (2016). L'ús del català en l'àmbit dels videojocs. *Treballs de Sociolingüística Catalana*, 26, 13-26. <https://doi.org/10.2436/20.2504.01.106>
- Manterola, E. (2013). Escribir y (auto)traducir en un sistema literario diglósico: la obra de Bernardo Atxaga. In C. Lagarde & H. Tanqueiro (arg.), *L'Autotraduction, aux frontières de la langue et de la culture* (61.-67. or.). Lambert-Lucas.
- Manterola, E. (2015). La autotraducción en el contexto vasco: entre distancia interlingüística y la constitución de un campo literario nacional transfronterizo. *Glottopol*, 25, 71-87.
- Manterola, E. (2018). Marcados por la diglosia. La actividad autotraductora en la literatura vasca actual. In E. Gallén & J. F. Ruiz (arg.), *Bilingüismo, autotraducción i literatura catalana* (39.-69. or.). Punctum.
- Manterola, E. (2019). Evolución del cine en euskera y su traducción. In M. Pérez & I. de Higes (arg.), *Multilingüismo y representación de las identidades en textos audiovisuales / Multilingualism and representation of identities*

- in audiovisual texts* [ale berezia]. *MonTI*, 4, 113-144. <http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2019.ne4.4>
- Medialab Tabakalera. (2022). *Minimap jolasean*. <https://minimap.tabakalera.eus/eu>
- Merino-Álvarez, R. (2017). Traducción y censura: investigaciones sobre la cultura traducida inglés-español (1938-1985). *Represura: Revista de Historia Contemporánea Española en torno a la Represión y la Censura Aplicadas al Libro*, 2, 139-163.
- Muñoz, P. (2009). Video game localisation for fans by fans. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1, 168-185. <https://doi.org/10.1075/jial.1.07mun>
- O'Hagan, M. (2009). Evolution of user-generated translation: fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(1), 94-121. <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>
- O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game localisation: translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- Ordorika, T. (2021a). Bideo-jokoak eta kontserbazioa: erronkak eta geroa. In M. Junguitu (arg.), *Jokoteknia. Euskal bideo-jokozale eta garatzaileen biltzarra. Jardunaldien aktak 2018-2019-2020* (63.-67. or.). Azkue Fundazioa & Game Erauntsia Elkarte.
- Ordorika, T. (2021b). Homebrew garapenaren oinarriko kontzeptuak. In M. Junguitu (arg.), *Jokoteknia. Euskal bideo-jokozale eta garatzaileen biltzarra. Jardunaldien aktak 2018-2019-2020* (19.-31. or.). Azkue Fundazioa & Game Erauntsia Elkarte.
- Oromen. (2021). *¿He traducido un videojuego A EUSKERA? - Everhood* [bideoa]. YouTube. <https://youtu.be/ZDNc3OByn4Y>
- Santamaria, L. (2022). Katalana eta bideo-jokoak. Itzulpena, ekoizpena eta praktika. In M. Junguitu (arg.), *Jokoteknia: Jardunaldien aktak 2018-2019-2020* (153.-163. or.). Azkue Fundazioa & Game Erauntsia Elkarte.
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies and beyond*. John Benjamins.
- Vivanco, M. (2005). *Muestreo estadístico. Diseño y aplicaciones*. Txileko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.
- Wijman, T. (2021). *The games market and beyond in 2021: the year in numbers*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/#:~:text=The%20games%20market%20in%202021,%2B1.4%25%20over%20last%202020>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2021). Bideo-jokoen lokalizazioaren ikerketa deskribatzailea: garatzaileetatik jokalarietara. In O. Arbelaitz, A. Latatu, M. J. Omaetxebarria & B. Urgell (arg.), *IV. Ikergazte. Nazioarteko ikerketa euskaraz. Kongresuko artikulu bilduma. Giza Zientziak eta Arteak* (11.-18. or.). UEU. <https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.2021.01>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2022). *Estudio descriptivo de la localización de videojuegos al español: relación entre el proceso, el producto y la recepción* [Doktore-tesia, UPV/EHU]. ADDI. <https://addi.ehu.es/handle/10810/58559>

## 7. ERANSKINAK

1. eranskina: Euskarazko bideojokoen katalogoa

Id.	Izenburua	Garatzaileak	Lokalizazio mota	Ofizialtasuna	Argitalpen-urtea	Euskaratze-urtea	Plataforma	Software mota
1	0 A.D.	Wildfire Games	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2009	2017	PC	Librea
2	<i>Adur, Azken Erronka</i>	Eneko Azedo	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2022	2022	PC, mugikorra (Telegram)	Pribatihoa
3	<i>Alex Kidd in Miracle World</i>	Sega	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1986	2016	Master System	Pribatihoa
4	<i>Aliceren Ibaiak</i>	Delirium Studios	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2015	2015	PC, mugikorra, Wii U	Pribatihoa
5	<i>Amatera Tragikoaren Antzokia</i>	NomnomNami	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2022	PC, mugikorra	Pribatihoa
6	<i>American Truck Simulator</i>	SCS Software	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2016	2016	PC	Pribatihoa
7	<i>Among Us</i>	Innersloth	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2018	2021	PC, mugikorra	Pribatihoa
8	<i>Aragami 2</i>	Lince Works	Garatzaileak onartutako zaleen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2022	PC, Xbox	Pribatihoa
9	<i>Arclight Beat</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2022	2022	PC	Pribatihoa
10	<i>ARK: Survival Evolved</i>	Studio Wildcard	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2016	2016	PC	Pribatihoa
11	<i>ARK: Survival Of The Fittest</i>	Studio Wildcard	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2016	2016	PC	Pribatihoa
12	<i>Arroyo</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2022	2022	PC	Pribatihoa
13	<i>Batu ta Batu</i>	EZSD	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2020	2020	PC, Xbox, PS4, Switch	Pribatihoa
14	<i>Berbaxerka</i>	Izha97 (euskal egokitzailea: Marc Font eta Gorka Salces)	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Egokitzailea	2022	2022	PC, mugikorra	Librea
15	<i>Braid</i>	Number None	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2009	2016	PC	Pribatihoa
16	<i>Delta Squad</i>	EskemaGames	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2019	2020	PC	Pribatihoa

Id.	Izenburua	Garatzaileak	Lokalizazio mota	Ofizialtasuna	Argitalpen-urtea	Euskaratze-urtea	Plataforma	Software mota
17	<i>Dementium: The Ward</i>	Renegade Kid	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2007	2015	NDS	Pribatiboa
18	<i>Dynasty Feud</i>	Kaia Studios	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2017	2017	PC	Pribatiboa
19	<i>Eganean Behin</i>	Codesyntax	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2019	2019	Mugikorra	Pribatiboa
20	<i>Eurotruck Simulator 2</i>	SCS Software	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2012		PC	Pribatiboa
21	<i>Everhood</i>	Chris Nordgren eta Jordi Roca	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2021	PC, Switch	Pribatiboa
22	<i>Fobos</i>	Albert Sarlé	Garatzaileak onartutako zaleen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2022	PC	Pribatiboa
23	<i>Forgotten Journey</i>	DigitPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2021	PC	Pribatiboa
24	<i>Foundation</i>	Polymorph Games	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2019	2019	PC	Pribatiboa
25	<i>Fronton</i>	Pulsar Concept, Baint	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2014	2014	Mugikorra	Pribatiboa
26	<i>George of the Jungle</i>	Papaya Studios, 7 Studios	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2008	2016	NDS	Pribatiboa
27	<i>Han'yo</i>	DigitPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2022	2022	PC	Pribatiboa
28	<i>Hyper Light Drifter</i>	Heart Machine	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2016	2021	PC	Pribatiboa
29	<i>Inside</i>	Playdead	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2016	2021	PC	Pribatiboa
30	<i>Itadaki Smash</i>	Main Loop videogames S.L.	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2021	PC, PS4	Pribatiboa
31	<i>Keep Talking and Nobody Explodes</i>	Steel Crate Games	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2015	2019	PC, PlayStation, Xbox, mugikorra, Switch	Pribatiboa
32	<i>Kopanito All-Stars Soccer</i>	Merixgames	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2016	2020	PC	Pribatiboa
33	<i>Live Cycling Manager 2</i>	Xagu Studios	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2019	2019	Mugikorra	Pribatiboa
34	<i>Live Cycling Manager 2021</i>	Xagu Studios	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2021	Mugikorra	Pribatiboa
35	<i>Magic Twins</i>	Flying Beast Labs	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsi ofizialean	2021	2021	PC, Switch	Pribatiboa
36	<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2014	2022	PC, Switch	Pribatiboa

Id.	Izenburua	Garatzaileak	Lokalizazio mota	Ofizialtasuna	Argitalpen-urtea	Euskaratze-urtea	Plataforma	Software mota
37	<i>Mario Kart Wii</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2008	2022	Wii	Pribatihoa
38	<i>Metroid Zero Mission</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2004	2016	Game Boy Advance	Pribatihoa
39	<i>MIND: Path to Thalamus</i>	Pantumaca Barcelona (Carlos Coronado)	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2014	2015	PC	Pribatihoa
40	<i>Minecraft</i>	Mojang	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2011	2014	PC	Pribatihoa
41	<i>Mirlo: Above the Sun</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC	Pribatihoa
42	<i>Nuclear Blaze</i>	Deeplight Games	Garatzaileak onartutako zaleen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC	Pribatihoa
43	<i>Nuclear Corps</i>	Ibar Ezkerra Ikastola S. Coop., Jokoga Interactive	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PS4	Pribatihoa
44	<i>Oddworld: New 'n' Tasty PC</i>	Just Add Water (Developments), Ltd.	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2015	2021	PC	Pribatihoa
45	<i>OpenTTD</i>	OpenTTD Team	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2004		PC	Librea
46	<i>Outer Wilds</i>	Mobius Digital	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2018	2022	PC	Pribatihoa
47	<i>Owlboy</i>	D-Pad Studio	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2016	2021	PC	Pribatihoa
48	<i>Papers, please</i>	Lucas Pope	Garatzaileak onartutako zaleen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2013	2019	PC	Pribatihoa
49	<i>Pile Up!</i>	Seed by Seed	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC, Xbox, PS4, Switch	Pribatihoa
50	<i>Project Senko</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2020	2021	PC	Pribatihoa
51	<i>Quest 4 Papa: Reloaded</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2020	2020	PC	Pribatihoa
52	<i>Re-Volt</i>	Acclaim Studios London, Iguana Entertainment, Inc., Acclaim Studios Teesside, Iguana Entertainment London	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1999	2018	PC, PlayStation	Pribatihoa



Id.	Izenburua	Garatzaileak	Lokalizazio mota	Ofizialtasuna	Argitalpen-urtea	Euskaratze-urtea	Plataforma	Software mota
53	<i>Return of the Obra Dinn</i>	Lucas Pope	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2018	2021	PC	Pribatihoa
54	<i>Shadow Racer</i>	DigiPen Europe-Bilbao	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2022	2022	PC	Pribatihoa
55	<i>Shattered Pixel Dungeon</i>	Shattered Pixel	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2014	2018	Mugikorra	Librea
56	<i>Sorginen Kondaira</i>	Binary Soul	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2017	2017	PC	Pribatihoa
57	<i>Space Revenge</i>	EskemaGames	Garatzaileek onartutako zaleen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC, Play Station, Xbox, Switch	Pribatihoa
58	<i>Submersed</i>	Main Loop videogames S.L.	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2019	2019	PC, PS4	Pribatihoa
59	<i>Super Mario 64</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1996	2022	Nintendo 64	Pribatihoa
60	<i>Super Mario Bros.</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1985	2016	NES	Pribatihoa
61	<i>Super Mario Bros. 2</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1988	2020	NES	Pribatihoa
62	<i>Super Woden GP</i>	VijuDa	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC	Pribatihoa
63	<i>SuperStarFighter 0.4.1</i>	Notapixel studio	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2019	2019	PC	Librea
64	<i>SuperTux</i>	The SuperTux Team	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2004		PC	Librea
65	<i>SuperTuxKart</i>	«Benau», «Alayan», Marianne Gagnon «Auria», Jean-Manuel Clemençon «Samuncle»	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertio ofizialean	2007	2015	PC, mugikorra	Librea
66	<i>Sword of the Necromancer</i>	Grimorio of Games	Garatzaileek onartutako zaleen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2020	2021	PC, Play Station, Xbox, Switch	Pribatihoa
67	<i>Takatekla</i>	Ion Lizarazu	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PC	Pribatihoa
68	<i>The Binding of Isaac: Rebirth</i>	Nicalis, Inc.	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2014	2017	PC	Pribatihoa
69	<i>The Five Covens</i>	rBornGames	Garatzaileen lokalizazioa	Bertio ofizialean	2021	2021	PS4	Pribatihoa

Id.	Izenburua	Garatzaileak	Lokalizazio mota	Ofizialtasuna	Argitalpen-urtea	Euskaratze-urtea	Plataforma	Software mota
70	<i>The Legend of Zelda</i>	Nintendo	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1986	2016	NES	Pribatiboa
71	<i>The Vanishing of Ethan Carter eta Redux</i>	The Astronauts	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	2014	2016	PC, Play Station	Pribatiboa
72	<i>Townscaper</i>	Oskar Stålberg	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Bertsio ofizialean	2021	2021	PC	Pribatiboa
73	<i>Waves Out!</i>	Crevice Games	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsio ofizialean	2021	2021	PS4	Pribatiboa
74	<i>Wiktribia</i>	Tom J. Watson (euskal egokitzapena: Talaios Koop.)	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Egokitzapena	2022	2022	PC, mugikorra	Librea
75	<i>Wonder Boy: The Dragon's trap</i>	Lizardcube	Zaleen lokalizazioa	ROM/mod	1989	2018	PC, Xbox, PS4, Switch	Pribatiboa
76	<i>Wordle</i>	Josh Wardle (euskal egokitzapena: Talaios Koop.)	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Egokitzapena	2021	2022	PC, mugikorra	Librea
77	<i>WorldEH</i>	Josh Wardle (euskal egokitzapena: Talaios Koop.)	Garatzaileek komunitateari irekitako lokalizazioa	Egokitzapena	2022	2022	PC, mugikorra	Librea
78	<i>Yo Frankie!</i>	Blender Institute	Garatzaileen lokalizazioa	Bertsio ofizialean	2008	2009	PC	Pribatiboa

## 2. eranskina: Inkesta

### Inkesta: Euskarazko bideojokoen lokalizazioa

#### 1. or. - Hizkuntza / Idioma / Language

##### 1. galdera

- Inkesta euskaraz bete nahi dut (\* Jarraitu 2. orrialdean)
- Quiero rellenar la encuesta en español (\* Jarraitu 6. orrialdean)
- I want to fill the survey in English (\* Jarraitu 10. orrialdean)

#### 2. or. - Euskarazko bideojokoen lokalizazioari buruzko inkesta

Itziar Zorrakin-Goikoetxeak eta Maitane Junguitu Drondak euskarazko bideojokoen lokalizazioari buruzko inkesta batean parte hartzera gonbidatzen zaituzte.

Inkesta honen emaitzak liburu batean argitaratuko dira eta euskarak bideojokoen lokalizazioan dauzkan aukerak ezagutzen eta hobetzen lagunduko du. Aurrrera jarraitzen baduzu, honekin ados zaudela adierazten duzu.

Inkesta erantzuteko 3-5 minutu baino ez dituzu beharko.

Euskaraz eskuragarri dagoen joko bat baino gehiago argitaratu baduzu, aukeratu horietako bat galderak erantzuteko. Inkestaren amaieran, beste joko baten erantzunak gehitzeko aukera izango duzu.

Galderarik izatekotan, hurrengo helbideetan aurkitu ahal gaituzu:  
zogotranslations@gmail.com  
mjunguitu@gmail.com

**2. galdera - Inkestaren emaitzak jaso nahi badituzu, utzi zure emaila eta hilabete gutxi barru idatziko dizugu**

##### 3. galdera - Zenbat bideojokotan hartu duzu parte?

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4

- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10 edo gehiago

**4. galdera - Horietako zenbat daude euskaraz?**

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10 edo gehiago

**3. or. - Jokoari buruzko galderak**

-----

**5. galdera - Zein da jokoaren izenburua?**

-----

**6. galdera - Zein da enpresaren / garatzailearen izena?**

-----

**7. galdera - Zein da jokoaren jatorrizko hizkuntza?**

- Euskara
- Frantsesa
- Gaztelania
- Ingelesa
- Beste bat (Zein?)-----

**8. galdera - Zein / zeintzuk dira joko hau euskarara lokalizatzeko zure arrazoiak?**

- Euskal Herrian bizi garelako
- Euskara sustatzeko
- Publizitate gehiago izateko

- Euskaratzea doan eskaini zigutelako
- Behartuta geunden
- Euskara jatorrizko hizkuntza zen
- Beste bat (Zein?)-----

**9. galdera - Nork egin zuen jokoaren itzulpena?**

- Itzulpen-agentzia batek
- Itzultzaile profesional batek
- Zale batek
- Zale-talde batek
- Enpresako lankide batek
- Itzulpen automatikoarekin egin zen
- Beste bat (Zein?)-----

**10. galdera - Itzultzaileak dirua jaso zuen ordainketa moduan?**

- Bai
- Ez
- Ez dakit

**11. galdera - Itzultzaileak beste edonolako ordainketa izan zuen? Esaterako, jokia debalde.**

- Bai
- Ez
- Ez dakit

**Zehaztu zein.**

(\* Erantzun bakarrik aurreko galderaren erantzuna baiezkoa bada)

-----

-----

-----

-----

-----

**12. galdera - Zure hurrengo jokia euskaraz eskuragarri egotea gustatuko litzai-zuke?**

- Bai
- Ez
- Berdin dit

**13. galdera - Zergatik?**

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

**14. galdera - Zein baldintzatan euskaratuko zenuke zure jokia?**

- Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.
- Soilik norbaitek dohainik euskaratzen badu.
- Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).
- Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).
- Ez dut jokia euskaraz egotea nahi.
- Beste bat (Zein?)-----

**15. galdera - Zeozer gehitu nahi duzu?**

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

**16. galdera - Euskaraz dagoen beste jokoren bat garatu duzu?**

- Bai (\* Errepikatu galdetegia)
- Ez (\* Jarraitu 4. orrialdean)

**4. or. - Eskerrik asko**

-----  
Eskerrik asko inkestan parte hartzeagatik.

## 3. eranskina: Inkestaren erantzunak

Id.	Hizkuntza	Zenbat bideojokotan hartu duzu parte?	Horietako zenbat daude euskaraz?	Zen da jokoaren izenburua?	Zen da enpresaren / garatzailearen izena?	Zen da jokoaren jatorrizko hizkuntza?
1	Euskara	10 edo gehiago	10 edo gehiago	<i>Live Cycling Manager 2022</i>	Xagu Studios S.L.	Euskara
2				<i>Live Cycling Race</i>	Xagu Studios S.L.	Euskara
3	Gaztelania	4	1	<i>The Five Covens</i>	rBorn Games	Ingelesa
4	Euskara	1	1	<i>Pile Up!</i>	Seed by Seed	Ingelesa
5	Ingelesa	2	1	<i>Pile Up!</i>	Seed by Seed	Ingelesa
6	Euskara	1	1	<i>ADUR - Azken Erronka</i>	Eneko Azedo	Euskara
7	Gaztelania	10 edo gehiago	2	<i>Delta squad y Space Revenge</i>	EskemaGames	Ingelesa
8				<i>Delta squad y Space Revenge</i>	EskemaGames	Ingelesa
9	Euskara	10 edo gehiago	1	<i>Dynasty Feud</i>	Kaia Studios	Ingelesa
10	Gaztelania	10 edo gehiago	2	<i>Submersed</i>	Main Loop Videogames S.L.	Ingelesa
11				<i>Itadaki Smash</i>	Main Loop Videogames S.L.	Ingelesa
12	Gaztelania	2	1	<i>Aragami 2</i>	Lince Works	Gaztelania
13	Ingelesa	3	1	<i>Superstarfighter (Starship Olympics)</i>	notapixelstudio	Ingelesa
14	Gaztelania	10 edo gehiago	1	<i>Magic Twins</i>	Cateffects SL (Flying Beast Labs)	Ingelesa
15	Euskara	1	1	<i>Takatekla</i>	Ion Lizarazu	Euskara
16	Ingelesa	1	1	<i>Everhood</i>	Foreign gnomes	Ingelesa
17	Euskara	1	1	<i>Batu ta Batu</i>	EZSD	Euskara
18	Gaztelania	5	1	<i>Arruyo</i>	Digipen	Gaztelania
19	Gaztelania	3	1	<i>Quest 4 Papá: Reloaded</i>	El juego era un proyecto de la universidad	Ingelesa
20	Ingelesa	4	1	<i>Arruyo</i>	Blank Canvas Studio	Ingelesa
21	Gaztelania	4	2	<i>Mirlo: Above the Sun</i>	Kaiju in the bajoo	Ingelesa

Id.	Hizkuntza	Zenbat bideojokotan hartu duzu parte?	Horietako zenbat daude euskaraz?	Zein da jokoaren izenburua?	Zein da enpresaren / garatzailearen izena?	Zein da jokoaren jatorrizko hizkuntza?
22	Gaztelania	3	1	<i>Shadow Racer</i>	DigiPen Institute of Technology Europe Bilbao	Ingelesa
23	Euskara	3	1	<i>Mirlo: Above the Sun</i>	Kaiju in the Bayou (Digipen Bilbao)	Ingelesa
24	Gaztelania	5	2	<i>Forgotten Journey</i>	DigiPen Institute of Technology	Ingelesa
25	Ingelesa	6	2	<i>ArcLight Beat</i>	DigiPen Institute of Technology Europe - Bilbao	Ingelesa
26	Gaztelania	2	1	<i>Arruyo</i>	DigiPen Institute of Technology	Ingelesa
27	Gaztelania	3	1	<i>Mirlo: Above the Sun</i>	Kaiju in the Bayou	Ingelesa
28	Gaztelania	4	1	<i>Super Woden GP</i>	VíjuDa	Gaztelania
29	Gaztelania	3	1	<i>Forgotten Journey</i>	Digipen-Europe Bilbao	Ingelesa
30	Gaztelania	5	1	<i>Sword of the Necromancer</i>	Grimorio of Games	Ingelesa
31	Ingelesa	10 edo gehiago	1	<i>BAD END THEATER</i>	NomnomNami	Ingelesa
32	Gaztelania	1	1	<i>Fobos</i>	Es un juego creado por mí.	Gaztelania eta katalana
33	Gaztelania	10 edo gehiago	1	<i>Los Ríos de Alice</i>	Delirium Studios	Ingelesa
34	Euskara	2	1	<i>Forgotten Journey</i>	Asvaq	Ingelesa
35	Gaztelania	1	1	<i>Han'y</i>	Hangover Studios de Digipen Bilbao	Ingelesa
36	Ingelesa	10 edo gehiago	1	<i>Nuclear Blaze</i>	Deepright Games	Frantsesa
37	Gaztelania	1	1	<i>Berbaxerka</i>	Marc Font eta Gorika Salces	Ingelesa



Id.	Zein / zeintzuk dira joko hau euskarara lokalizatzeko zure arrazoiak?	Nork egin zuen jokoaren itzulpena?	Itzultzaileak dirua jaso zuen ordainketa moduan?	Itzultzaileak bestelako ordainketa izan zuen? Esaterako, jokoaren debaldea
1	Euskara sustatzeko; euskara jatorrizko hizkuntza zen.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
2	Euskara sustatzeko; euskara jatorrizko hizkuntza zen.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
3	Euskaratzea doan eskaini zigitelako.	Enpresako lankide bat	Ez	Bai
4	Euskara sustatzeko; garatzaileetako bat euskalduna delako.	Enpresako lankide bat	Ez	Bai
5	Euskara sustatzeko; a team member is Basque and did the localization by himself.	Enpresako lankide bat	Ez	Bai
6	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko; euskara jatorrizko hizkuntza zen.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez dakit
7	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Itzultzaile profesional bat	Ez	Bai
8	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Itzultzaile profesional bat	Ez	Bai
9	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko.	Azkue Fundazioa	Ez	Ez
10	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko.	Itzulpen-agentzia bat	Bai	Ez
11	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko.	Itzulpen-agentzia bat	Bai	Ez
12	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Itzulpen-agentzia bat	Ez dakit	Ez dakit
13	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Zale bat	Ez	Bai
14	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Zale-talde bat	Ez	Bai
15	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko; euskara jatorrizko hizkuntza zen.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
16	Euskaratzea dohainik eskaini zigitelako.	Zale bat	Ez	Ez
17	Euskara jatorrizko hizkuntza zen.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
18	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko; publizitate gehiago izateko.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
19	Algunos de los desarrolladores hablan euskera, y se han ofrecido para localizar los diálogos.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
20	Euskal Herrian bizi garelako.	Enpresako lankide bat	Ez	Bai
21	Euskal Herrian bizi garelako; euskara sustatzeko.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez

Id.	Zen / zeintzuk dira joko hau euskarara lokalizatzeke zure arrazoiak?	Nork egin zuen jokoaren itzulpena?	Itzulzaileak dirua jaso zuen ordainketa moduan?	Itzulzaileak bestelako ordainketa izan zuen? Esaterako, joko deabalde
22	Euskal Herrian bizi garela.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
23	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Zale-talde bat	Ez	Ez
24	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Zale-talde bat	Ez	Ez
25	Euskal Herrian bizi garela; behartuta geunden.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
26	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko; euskaratzea dohainik eskaini zigutela.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
27	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Unos compañeros del equipo	Ez	Ez
28	Publizitate gehiago izateko; euskaratzea dohainik eskaini zigutela.	Zale bat	Ez	Bai
29	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Nosotros, los desarrolladores	Ez	Ez
30	Euskara sustatzeko; euskara dohainik eskaini zigutela; el juego ya estaba en catalán y gallego y queríamos que estuviera en euskera para tener todos los idiomas cooficiales.	Game Erauntsia	Ez	Bai
31	Euskara sustatzeko; euskara dohainik eskaini zigutela.	Zale bat	Bai	Bai
32	Euskara sustatzeko; euskara dohainik eskaini zigutela; me interesa mucho promover lenguas más minoritarias y apoyar iniciativas que trabajen con ellas. Me ofrecieron la traducción y me pareció una buena oportunidad de que mi trabajo contribuyera a ello.	Itzulzaile profesional bat	Ez dakit	Ez dakit
33	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Itzulzaile profesional bat	Bai	Ez
34	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Ni eta beste bi lankide	Ez	Bai
35	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko; publizitate gehiago izateko.	Enpresako lankide bat	Ez	Ez
36	Euskara sustatzeko; publizitate gehiago izateko.	Zale bat	Ez	Bai
37	Euskal Herrian bizi garela; euskara sustatzeko.	Zale bat	Ez	Ez

Id.	Zehaztu zéin	Zure hurrengo jokia euskaraz eskuragarri egotea gustatuko litzazuke?	Zergatik?
1		Bai	Euskaldunak garelako.
2		Bai	Euskaldunak garelako.
3	Como miembro del equipo recibí su parte proporcional, al margen del tema del euskera.	Ez	Resulta totalmente irrelevante en esta industria.
4	Jokoa.	Ez	Jej
5	Steam / Console Keys, yes? But he also has equity shares in the company, as a team member and founder.	Bai	As much as possible, we'll try to localize our future game in Basque. However, narrative games, like the one we're making at the moment, are scoring more than 100,000 words. For that quantity, paying a translator would be mandatory and we do not know if we can afford it yet. However, if we're making new games with a low word count, we would try to translate them to Basque again.
6		Bai	Gure hizkuntza da.
7	Delta Squad y Space Revenge.	Berdin dit	Sinceramente y según cifras de ventas, euskera, catalán e incluso español dan unas cifras muy bajas. Es por eso que no es nada atractivo traducir, y además lleva un coste de tiempo difícil de asumir por cualquier estudio <i>indie</i> .
8	Delta Squad y Space Revenge.	Berdin dit	
9		Bai	Ahal den neurrian eta nire esku egotekotan, euskaraz egotea gustatuko litzaidake, euskaldun batek hizkuntza aukeratzekoan euskara hori ikusten badu jokatu duela. Nik behintzat hori egiten dut. Euskara sustatzeko eta hizkuntza erabili eta maite dugunon artean presentzia hori mantentzeko ahalekimak egiten direla erakusteko gehien bat.
10		Berdin dit	La localización en euskera es algo que no aporta ventas al juego y aumenta el presupuesto y el tiempo de desarrollo, por lo que no es eficiente para nosotros.
11		Berdin dit	La localización en euskera es algo que no aporta ventas al juego y aumenta el presupuesto y el tiempo de desarrollo, por lo que no es eficiente para nosotros.
12		Bai	Nos gusta que los diferentes idiomas existentes en el territorio español estén presentes en el juego.

Id.	Zehaztu zein	Zure hurrengo jokoa euskaraz eskuragarri egotea gustatuko litzazuke?	Zergatik?
13	The game is free.	Bai	Localisation is a great additional feature to a game. Accessibility is important both to preserve and to let people know the culture / language.
14	Varios de nuestros juegos.	Bai	Entendemos que la diversidad mejora el contenido cultural.
15		Bai	Euskara sustatzeko.
16		Berdin dit	We are a small company.
17		Bai	Gustatu egiten zait gauzak nire ama-hizkuntzara itzulita daudela ikustea.
18		Bai	Porque nunca está de más que la gente pueda disfrutar de videojuegos en el idioma que quieren.
19		Berdin dit	No hablo euskera, no podría jugar la versión localizada en euskera.
20	It is free, and we worked on the game.	Bai	If I developed a game myself (or worked in a company located in the Basque country), it would be cool to have a language option in Basque, as it would be a nice way to expand the language.
21		Bai	Son varias razones. Yo, como <i>euskaldun</i> , creo que el euskera es algo que habría que utilizar más a menudo. También creo que a la gente que utiliza el euskera en su día a día le gustaría poder jugar a videojuegos en euskera también.
22		Berdin dit	Estaría bien, pero yo no me encargo de nada de localización y dudo que el próximo juego en el que trabaje se traduzca al euskera porque muy poca gente que lo hable lo jugaría.
23		Bai	Industria barruan euskara noizbehinka agertzea gustatuko litzaidake.
24		Bai	Promover el euskera como lengua en un medio digital como los videojuegos o la animación es una puesta en valor para la conservación de la lengua y la impulsión de la misma para que más público pueda disfrutar de contenido.
25		Berdin dit	For larger projects a Basque translation makes little impact on the reachable audience.
26		Bai	Tener juegos disponibles en más idiomas ayuda tanto a promover esa lengua como a atraer jugadores.
27		Bai	Porque es un idioma cooficial y para que la gente que habla euskera tenga la opción de poder elegir consumir contenido en su lengua materna.
28	Juego de forma gratuita.	Bai	Cuanto más idiomas mejor.

Id.	Zehaztu zéin	Zure hurrengo jokia euskaraz eskuragarri egotea gustatuko litzazuke?	Zergatik?
29		Bai	Para fomentar y dar a conocer de forma más amplia el euskera.
30	Clave del juego.	Bai	Por la misma razón que el anterior.
31	Steam key.	Bai	I'd like to localize my games in every language possible!
32		Bai	Por lo dicho más arriba. Creo que es muy valioso fomentar que el arte y la cultura estén disponibles en cualquier lengua, y creo que es importante apoyar cualquier iniciativa en esa línea.
33		Bai	Fomentar el euskera.
34	Jokoa guztiontzat debalde da.	Bai	Euskararen egoera hobetzeko aukera ona delako.
35		Bai	Porque me parece que, como desarrolladores, nos abre más puertas al incluir el euskera, sobre todo estando en Euskadi, además de que es interesante que la industria de los videojuegos también cuente con el euskera.
36	Free keys for the game.	Bai	Because I like the idea of having games in this language, and because as an indie, I can ^ ^
37		Bai	El catalán es mi lengua materna y por lo tanto respeto mucho las otras lenguas. Por eso me parece muy importante que haya contenido en lenguas como el euskera.

Id.	Zein baldintzatan euskaratuko zenuke zure jokoa?	Zeozer gehitu nahi duzuz?	Euskaraz dagoen beste jokoren bat garatu duzuz?
1	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Bai
2	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
3	Ez dut jokoa euskaraz egotea nahi.		Ez
4	Ez dut jokoa euskaraz egotea nahi.		Bai
5	Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).	Anize Amestoy gave all the efforts and work for the <i>Pile Up</i> translation and we're very grateful to him for that.	Ez
6	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
7	Como he dicho antes no, aun si me lo traducen gratis dudo que lo haga.	Lo dicho, cifras de ventas muy bajas como plantearte siquier a traducir nada.	Ez
8	Como he dicho antes no, aun si me lo traducen gratis dudo que lo haga.	Lo dicho, cifras de ventas muy bajas como plantearte siquier a traducir nada.	Ez
9	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.	Arazo larriena euskaraz jokatuko duten jokalarikopurua, beste hizkuntzekin konparatuta, ekonomikoki bideragarria ez dela erakutsiko duela da.	Ez
10	Puede que lo localicemos o puede que no, se verá en función del proyecto.		Bai
11	Puede que se localice o puede que no.		Ez
12	Soilik norbaitek dohainik euskaratzen badu.		Ez
13	Soilik norbaitek dohainik euskaratzen badu.		Ez
14	Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).		Ez
15	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
16	Soilik norbaitek dohainik euskaratzen badu.		Ez
17	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
18	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
19	Soilik norbaitek dohainik euskaratzen badu.		Ez
20	If it's profitable to localize the game into Basque.		Ez

Id.	Zein baldintzatan euskaratuko zenuke zure jokoa?	Zeozar gehitu nahi duzuz?	Euskaraz dagoen beste jokoren bat garatu duzuz?
21	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
22	Idealmente lo traduciría alguien profesional, externo a la compañía, pero yo no tengo palabra en los idiomas del juego.		Ez
23	Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).		Ez
24	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Bai
25	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Bai
26	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
27	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
28	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
29	Si hubiese tiempo suficiente para ello.		Ez
30	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
31	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
32	Es diferente un juego creado sin ánimo de lucro (como <i>Fobos</i> ) con el que no podría permitirme pagar activamente una traducción. Pero de ser un juego creado desde una empresa o asociación, y con rédito económico, de tener yo poder de decisión sí me gustaría que desde el equipo se pagara la traducción (aunque sea en parcialmente).		Ez
33	Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).	La razón es puramente económica. En ocasiones no compensa ni el castellano. Se piensa siempre en inglés y en el mercado global. Sólo hacemos euskera cuando las líneas de texto no son muy extensas y vamos bien en la producción.	Ez
34	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
35	Enpresan euskaratuko genuke (euskara lankide baten edo nire ama-hizkuntza delako).		Ez
36	Euskaraz egotea nahi dut eta horretarako ordaintzeko prest nago.		Ez
37	Enpresan euskaratuko genuke (lankide batek edo nik euskara ikasi dugulako).		Ez

