

# Bideojokoen lokalizazioaz

ITZIAR ZORRAKIN-GOIKOETXEA ETA MAITANE JUNGUITU DRONDA

## Sarrera

Euskararen normalizazio prozesua bermatzeko, gure egunerokotasuneko arlo guztietara hedatu behar da. Urteetan zehar, euskarak aurrerapausoak eman ditu informatikaren eremuan (López, 2014), eta hainbat sistema eragile jadanik euskaraz aurki ditzakegu, bai ordenagailuetan, bai gailu mugikorretan. Bideojokoen arloan, alabaina, euskarak gabezia nabarmenak ditu. Hutsune hori, alde batetik, euskaraz joka daitekeen bideojokoen kopuruan dugu, eta, bestetik, horiek euskaratzeko teoriarik eta praktikan.

Bideojokoen gaia aukeratu dugu, ukazina delako bideojokoek azkenaldian erdietsi duten hedapena eta garrantzia. Hasiera nahasia izan zuten, indarkeria bultzatzen zutela zabaldu baitzen (Anderson & Dill, 2000), baina denborak iritzi hori baztertu du (Dupee, Thvar & Vasani, 2023). Gaur egun, diru gehien mugitzen duen entreteni-

mendu-industria dira bideojokoak (Divers, 2023; Wise, 2023).

Aurrekontu handiko bideojoko bat garatzeko —industriar, AAA jokoak deitzen da—, batez bestez 50-100 lagun behar dira (Simmons, 2023), soil-soilik hizkuntza bakarreko bertsioa lortzeko. Jokoa munduko gainerako herrialdeetara zabaltzeko, hura lokalizatzeari ekin behar zaio, hots, xede herrialdean arrakasta izateko egokitu behar da jokoak. Izan ere, bideojoko baten salmenten atal handi bat lokalizatutako bertsioetatik dator (Bernal-Merino, 2015).

Hurrengo ataletan, lokalizazioaren definizioa eta adibideak berrikusiko ditugu, euskarazko bideojokoak hizpide. Ingeleseztik eta gaztelaniatzen dagoeneko jorratu den gai bat izan arren, aldizkari akademikoetan ez da apenas lokalizazioari buruz euskaraz idatzi, are eta gutxiago, esan bezala, euskarazko adibideak kontuan hartuta. Hortaz, euskaraz ere bideojokoen lokalizazioaren inguruko ikerketa handitzeko, beharrezkoa da termi-

nologia ezartzen jarraitzea. Izan ere, ikerketa zientifikoa geruzaz geruza eraikitzen da: aplikazio praktiko konplexuetara heltzeko, ezinbestekoa da lehenengoz oinarri teoriko sendoak finkatzea (Gile, 1998).

### **Bideojokoen lokalizazioa: itzulpen hutsa baino gehiago**

Sarreran aurreratu dugun bezala, lokalizazio 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 linguistikoa, jakina, itzulpena dugu. Lokalizatutako joko guztiak itzultzen dira, baina itzulitako joko guztietan ez dira egokitzapen grafikoak edo teknikoak aplikatzen. Beste modu batean esanda, itzulpena edo egokitzapen linguistikoa lokalizazioaren oinarritzko maila da.

Egokitzapen grafiko baten adibide dugu, esaterako, *Spelling Bee* bideojokoa (*The New York Times*, 2014, edited by Ezersky). Jokoa helburua zoriz aukeratutako zazpi hizkirekin ahal bezainbeste hitz idaztea da, eta, originalean, kolore hori eta grisak erabiltzen dira, hots, erlearen koloreak. *Berbaxerka* (2022) izena duen euskarazko egokitzapena egiterakoan, aldiz, Marc Font informatikariak eta Gorka Salces itzultzaileak (Garaialde, 2022) kolore berde eta gorriak erabili zituzten, apika euskal jokalarien arreta bereganatzeko.

Egokitzapen teknikoei dagokienez, *Wordle Cities* (Wardle, 2021) eta haren euskarazko egokitzapenaren arteko desberdintasunei begiratuko diegu. Jatorrizko

jokoan, Estatu Batuetako hirien izenak asmatu behar dira, koloreetako laguntzen bidez, baina *WordleEH* (Talaios Koop., 2022) euskarazko bertsioan, nola ez, Euskal Herriko hirien izenak dira asmatu beharrekoak. Aldaketa hori egiteko, jokoaren kodea berriatzi eta hirien datu basea aldatu behar izan zuten. Normalean, horrelako aldaketa teknikoak ez ditu itzultzaileak egiten, baizik eta ingeniari batek. Biak ala biak daude lokalizazio taldean, baina eginkizun desberdinak dituzte.

Azkenik, aldaketa legalak egon daitezke, adibidez, adinaren araberako sailkapenetan edo gai tabuetan. Txinan eta herrialde musulmanetan, esaterako, zenbait gai edo irudi ezin dira bideojokoetan erabili, eta gai horiek aipatzen dituen edozein bideojoko zentsuratzen dute.

### **Lokalizazio mailak**

Normalean, hiru lokalizazio maila bereizten dira, eta maila bat edo bestea aukeratzeak ondorio nabarmenak ditu lokalizazio prozesuan.

- Kutxa eta dokumentazioa: lehenengo lokalizazio maila oinarritzkoena da, eta, zehazki, kuxtari, webguneari eta dokumentazioari dagokio. Nahiz eta joko berez itzulita ez egon, jokalariek bere hizkuntzan irakurriko du joko eosi baino lehen ikusiko duen informazioa. Formatu fisikoan, kutxaren azala, kontrazala eta kutxarekin datozen argibideak xede merkaturako egokituta agertzen dira. Formatu digitalean, kutxarrik ez dagoenez, webgunea eta webguneko

deskribapenak, argibideak edo publizitatea lokalizatuko dira. Elementu horiek dira jokalaria erakarriko duten lehenengoak, eta, beraz, xede kulturaren ohiturak bete behar dituzte.

- Lokalizazio partziala: lehenengo mailan sartzen den edukiaz gain, bigarren mailak jokoaren interfazea, menua eta (egotekotan) azpigituluak ere biltzen ditu. Maila horren lokalizazioaren gako espazioa da. Izan ere, ingelesez dagoen testu bat hizkuntza latinoetara itzultzean, testuak behar duen espazioa % 30 handitzen da (Bernal-Merino, 2015). Euskarak ere badauzka erronkak alderdi horretan: atzizkiak direla eta, hitzak luzeagoak izan ohi dira, eta zailagoa da testu bera bi lerrotan banatzea edo, espaziorik ez badago, laburdurak erabiltzea. Horrenbestez, lokalizazio prozesua errazteko, estudioak garapen prozesutik beretik kontuan izan behar ditu lokalizazioaren beharrak, eta, horregatik, besteak beste, testuak moldatzeko espazio nahikoa utzi behar du. Jokoa garapen prozesutik beretik lokalizaziorako prestatzeari «internazionalizazio» deritzo.
- Lokalizazio osoa: aurreko bi mailak lokalizatzeaz gain, hirugarren mailan, elkarrizketetako ahotsak ere bikoizten dira. Aurrekontu handieneko jokoetan egiten den gauza bat da, bikoizketa itzulpena baino askoz garestiagoa baita. Gure gizartea ohituta dagoenez telebista eta zinema bikoiztuta kontsumitzera, jokalaria

askok lokalizazio maila hori hobesten dute (Zorrakin-Goikoetxea, 2022a). Filmei buruzko ikerketen arabera, ikusleak azpigituluak irakurtzen ditu lehenengoz, eta, amaitu bezain laster, irudira bueltatzen du begirada (de Linde & Kay 1999). Hala, bikoizketari esker, jokalaria ez du arreta bisuala azpigituluaren eta jokoaren ekintzen artean banatu behar, eta, ondorioz, informazioa galtzeko arrisku txikiagoa dauka. Euskaraz bikoiztutako bideojoko gutxienetariko bat *Super Woden GP* (Vijuda, 2021) lasterketa simulagailua da. Joko horren bigarren bertsioak, ordea, *Super Woden GP2* (Vijuda, 2023), euskaraz egon arren, ez du bikoizketarik.

Lokalizazio maila bat edo bestea aukeratu baino lehen, jokoz kanpoko publizitatea, foroak eta eguneraketak ere hartu behar dira kontuan. Gaur egungo joko gehienetan, jatorrizko bertsioa merkaturatu eta gero, ohikoa da akatsak zuzentzeko eguneraketa edo adabaki bat kaleratzea. Era berean, garapen estudio askok eduki deskargagarriak (ingelesez, DLC) gehitzen dizkiote jokoari, eta, ordainketa gehigarri baten truke (edo, batzuetan, debalde), jokalarien gozamena luzatzeko aukera ematen dute. Agerikoa denez, behin hizkuntza batera lokalizatze-ko erabakia hartuta, nekez egin dezake estudioak atzera, behintzat bere jarraitzaileen komunitatea haserrearazi nahi ez badu. Izan ere, arraroa izango litzateke istorio nagusia lokalizatuta egotea eta bigarren mailako misio pare bat jatorrizko hizkuntzan agertzea. Zenbait garatzailek adierazi dutenez,

estudioaren zaleak zaintzea funtsezkoa da, eta, haiekin beren hizkuntzan komunikatuz gero, aukera gehiago daude merkatu horretan salmentak igotzeko (Klimov, 2017).

Jokoaren eta aplikatutako lokalizazio mailaren arabera, egokitzapenaz arduratzen den taldea handiagoa edo txikiagoa izango da. Kasu errazenetan, itzultzaile bakar baten laguntza nahiko izango da, eta, joko handienetan, itzultzaileak, zuzentzaileak, probatzaileak, ingeniariak, ahots aktoreak, zuzendariak eta koordinatzaileak beharko dira, besteak beste.

### **Xede hizkuntzak**

Nahiz eta lokalizazioa erronka handia izan, jokoak gero eta hizkuntza gehiagotara lokalizatzen dira, eta horren adibide argia ditugu hizkuntza gutxituetara itzultzen diren jokoak.

Hasiera batean, bideojokoak nagusiki Estatu Batuetan edo Japonian garatzen ziren (O'Hagan & Mangiron, 2013), eta guztiak ingelesez kaleratu ohi ziren, ahalik eta jende gehienarengana ailegatzeko. 1990eko hamarkadaz geroztik, lokalizazioaren abantailak ikusita, jokoak bost hizkuntzatan saltzen ziren: ingelesez, frantsesez, italieraz, alemanieraz eta gaztelaniaz (EFIGS deituriko hizkuntzak, ingelesezko siglaren arabera). Denborarekin, xede hizkuntzen aukeraketa malgutu eta zabaldu zen, eta, 2015etik aurrera, hamar hizkuntzatan baino gehiagotan merkaturatzen dira jokoak. *FIFA 23* (Electronic Arts, 2022), esaterako, hemeretzi hizkuntzatan dago erabilgarri: ingelesez, alemanieraz, polonieraz, italieraz, gaztelaniaz, frantsesez, txekieraz, turkieraz,

arabieraz, japonieraz, koreeraz, portugesez, txinera sinplifikatuz, txinera tradizionalaz, danieraz, norvegieraz, nederlanderaz, suedieraz eta errusieraz (GamePressure, 2022). Tamalez, hizkuntza gutxituak normalean ez daude hizkuntza orokor horien artean, nahiz eta batzuetan hizkuntza horiek bezainbeste hitzun izan (Zorrakin-Goikoetxea, 2023a).

Hizkuntza gutxituen txanda berriki ailegatu da. Garatzaile gehienen ikuspuntutik, lokalizazioak errentagarria izan behar du (Fernández Costales, 2017), eta, hizkuntza gutxituen hitzunei normalean beste hizkuntza nagusi bat ere ulertzen dutenez, hizkuntza nagusia nahikotzat jo ohi dute garatzaileek. Hori dela eta, joko bat euskaratzea erabakitzen duten garatzaileek diruarekin lotuta ez dauden arrazoiak izan ohi dituzte; besteak beste, euskara sustatzea (% 60) edo Euskal Herrian bizitzea (% 43,33) eta, beraz, euskaraz hitz egitea (Zorrakin-Goikoetxea & Junguitu Dronda, 2023). 2022an garatzaileei egindako inkesta batean, aurrerantzean bideojoko gehiago euskaratuko ote luketen galdetuta, % 63k baietz esan zuten. Haien artean, gainera, % 20k esan zuten lokalizazioagatik ordaintzeko prest zeudela. % 43k estudioan bertan egingo lukete itzulpena, eta % 13k soilik euskaratuko lukete baldin eta dohainik lortuko balute. Hortik abiatuta, ondoriozta dezakegu jadanik euskararen alde apustu egin duten sortzaile askok euskaraz argitaratzen jarraitu nahi dutela.

### **Bideojokoaren ezaugarriak**

Lokalizazioaren ikuspuntutik, bideojokoak gainerako produktuetatik bereizten dituzten lau alderdi nagusi nabarmendu ditza-

kegu: bideojokoek multimedia ezaugarriak dituzte, produktu informatikoak dira, normalean entretenimenduari zuzenduta daude, eta interaktiboak dira. Alderdi horiek banan-banan bestelako produktuetan ere aurki ditzakegun arren, bideojokoetan baino ez dira batzen. Jarraian, lokalizazioan duten eragina aztertuko dugu.

- Multimedia produktuak: informazioa gutxienez bi euskarriren bidez igortzen dute, hala nola irudia, soinua eta ukimena (kontrolak dardara egitea, adibidez). Gainerako ikusentzunezkoetan gertatzen den bezala, itzulpenak bat etorri behar du euskarri guztiekin. Itzultzeko bereziki zailak izan daitezke irudiari erreferentzia egiten dioten esaldiak. Imajina dezagun, esaterako, euskarazko bideojoko bateko pertsonaia nagusia kalabaza bat dela eta ipuinak bukatzeko esamolde bat erabiltzen duela: «Eta hala bazan ala ez bazan, sar dadila kalabazan». Xede hizkuntzan ziurrenik ez dute *kalabaza* hitza erabiliko, eta hitzez hitzeko itzulpenak ez du zentzurik izango. Kasu horietan, ikusten denaren eta entzuten denaren arteko oreka aurkitzen saiatu behar du itzultzaileak. Testuinguruaren arabera, honelako itzulpen bat izan liteke baliagarria arestian aipatutako adibiderako: «*Y si no os lo creéis, que os den calabazas*».
- Produktu informatikoak: bideojokoak programazio kodean oinarrituta daude, eta, hortaz, software lokalizazioaren antzekoak dira alde

askotatik, hala nola aldagaien erabilerak eta fitxategien formatua. Aldagaiak beste hitz edo zenbaki batzuk ordeztzen dituzten balioak dira, eta garatzaileek aurrezarritako etiketen bidez adierazten dira (López, 2014). Hona hemen aldagaiak dituen esaldi baten adibidea: «%j %z partida irabazi %a». Adibide horretan, lehenengo aldagaia «%j» da, eta jokalariaren izenarekin ordezkatu da; «%z» aldagaia zenbaki batekin ordezkatu da, eta «%a» aldagaia, berriz, aditz batekin. Aldagaiak ordezkatu eta gero, jokoan agertzen den esaldia honako hau izan liteke: «Mikelek 2 partida irabazi ditu». Adibide horretan ikusten denez, izenaren kasu markak eta aditzaren plural markak zailtasunak ekar ditzakete. Horregatik da hain garrantzitsua garapen prozesuan internazionalizazio on bat aplikatzea (ikusi 2. atala). Programazioaren aldetik, adibidez, bertsio hau errazagoa izango litzateke: «%(e)k irabazitako partidak: %z». Eta, izenaren deklinabide marka ere saihesteko, akaso «%j jokalaria irabazitako partidak: %z». Fitxategien formatua ere kontuan hartzeko erabakia da, praktikoa izan behar baitu garatzaileentzat zein itzultzaileentzat. Nahiz eta industrian oso formatu desberdinak erabiltzen diren, badirudi ohikoena Excel kalkulu-orria dela (Zorrakin-Goikoetxea, 2023b). Zutabe batean, jatorrizko testua jarri ohi da, eta, albokoan, itzulpena. Posible baldin bada, informazio osagarria ere emak

ten zaio itzultzaileari. Esaterako, oso erabilgarria da zehaztea non agertzen den itzuli beharreko katea (esaldia), eta nork esaten duen.

- Entretenimenduzko produktuak: bestelako jokoak ere badauden arren, bideojoko gehienen helburua jokalaria entretentzea da. Helburu hori kontuan hartuta, lokalizazioa jatorrizko bertsiotik alden daiteke; esaterako, elkarrizketetan, baina baita pertsonaien itxuran ere, beharrezkoa bada. Jatorrizko produktutik hurbil mantentzen den lokalizazioari *arroz-tutako lokalizazioa* esaten zaio, eta jatorrizkotik aldentu eta xede kulturara hurbiltzen denari, aldiz, *etxe-kotutako lokalizazioa*. Jokoaren arabera, estrategia bata zein bestea izan daiteke egokiena; besteak beste, istorioaren kokapenaren eta publikoaren arabera (helduentzako joko historiko batek eta umeentzako fikziozko mundu batek behar desberdinak dituzte). 2021ean ehunka jokalariren artean egindako inkesta baten arabera, gai horri buruzko jarrera aldatu egiten da jokalaria batetik bestera (Zorrakin-Goikoetxea, 2022b).
- Produktu interaktiboak: azkenaldian neurri bateraino interaktiboak diren filmak eta telesailak agertu diren arren (adibidez, *Black Mirror: Bandersnatch* [David Slade, 2018]), momentuz ez dira bideojokoen interaktibitate mailara ailegatzen. Interaktibitate horren ondorioz, joko bereko partida bakoitza desberdina

izan daiteke, jokalaria erabakien eta jokoaren zorizko elementuen arabera. Lokalizazioari dagokionez, interaktibitatea dago dagoeneko aipatu diren aldagaien atzean. Bestalde, jokoaren ekintzak ez direnez beti sekuentzia berean agertzen, itzultzaileak pertsonaiaren arabera ordenatuta jaso ditzake elkarrizketen kateak, edo beste irizpide baten arabera. Ordena eza horrek elkarrizketa sinesgarriak sortzea eragotz dezake.

### Bideojokoen testuen aniztasuna

Bideojokoen testuen barneko eta kanpoko aniztasuna ere erronka handia izan daiteke itzultzailearentzat (Vela Valido, 2017). Bideojoko bakar batean, itzultzaileak testu narratiboak, komertzialak, teknikoak eta legalak aurki ditzake. Horiek guztiak barneko testuak izango lirateke, eta mota bakoitzak berezko estiloa eta terminologia izango du. Testu teknikoak, adibidez, jokoaren instalazio prozesua azaltzen dutenak, zehatzak eta objektiboak izan behar dira, jatorrizko testuari oso hurbilak. Testu narratibo eta komertzialetan, ordea, hitzez hitzeko esanahiaren garrantzia malguagoa da, eta itzultzaileak aldaketak sar ditzake xede kulturako jokalaria modu eraginkorrago batean erakartzeko. Kanpoko aniztasunari dagokionez, plataformak eta generoak ditugu adibide. Plataforma bakoitza enpresa batena denez, berezko terminologia izango du. Ezagunak dira, esaterako, Microsoft-en eta Sony-ren arteko aldeak (Loureiro Pernas, 2007). Adibide bat jartzearen, PlayStation-en kontrolagailuaren kontrol-palankei «joystick» esa-

ten zaie ingelesez;<sup>1</sup> Xbox-enek, aldiz, «stick» dute izena.<sup>2</sup> Euskaraz, Ingurune Digitaleko hiztegi Eleaniztunak (IDE) «joko-palanka», «joystick» eta «kontrol-palanka» terminoak jasotzen ditu (IDE, 2024). Generoen arteko aldeak, bestalde, are nabariagoak izan daitezke. Auto lasterketen jokoetan, besteak beste, autoen atal eta hobekuntzei lotutako terminologia tekniko espezifikoak aurki dezakegu. Jokalari gazteentzako fikziozko joko narratiboetan, aldiz, itzulpenaren eta berri-dazketaren arteko mugak zalantzan jartzen dituzten elkarrizketak egon ohi dira. Itzulpena jatorrizko bertsiotik hainbeste alden-tzen denean, *transkreeazioa* deitu izan da.

### Itzultzailearen profila

Behin bideojokoan ezaugarriak ikusita, lokalizatzailearen profila igartzera hurbildu gara, baina oraindik desberdintasun garrantzitsu bat argitu beharra dago. Lokalizatzaileak ez du zertan itzultzailea izan, ezta alderantziz ere. Gorago aipatu dugun bezala, lokalizazio prozesuan zenbait langilek hartzen dute parte. Testuak esportatzen eta inportatzen dituen ingeniaria, adibidez, lokalizatzailea da lokalizazio prozesuan lan egiten duelako, baina ez da itzultzailea. Artikulu honetan, euskara hizpide dugunez, bideojokoan lokalizazioan lan egiten duen itzultzailearen profileraz mugatuko gara.

Lokalizazioak ezaugarri bereziak ditue-nez (aipatutako aldagaiak, kode informatikoa, irudiarekiko harremana, etab.), gomendagarriena da itzultzailea bideojokoan

itzulpenean eta haren beharretan espezializatua izatea. Hasteko, itzultzaileak bere ama-hizkuntzara itzuli beharko luke, esapide eta hitz jokoak ahal bezain ondo erabili ahal izateko. Bigarrenik, bideojokoan munduarekin ohituta egon behar du. Askotan, itzultzaileek testuingururik gabeko Excel fitxategietan lan egin behar dute, eta jokoe-kin eskarmentua izatea oso lagungarria izan daiteke testuinguru hori igartzeko. Hirugarrenik, kode informatikoaren eta aldagaien erabileraren oinarritzko ezagutza izan behar du, azken horiek probetxuz erabiltzeko eta behar baino kode gehiago ez ukitzeko. Lau-garrenik, ikus-entzunezkoen lokalizazioaren berezitasunak ezagutzea lagungarria izango zaio: azpitoluak sortu behar baditu, esate-rako, irakurketa abiadura eta lerroak banan-tzeko gomendioak kontuan izan beharko ditu.

Gaur egun, bideojoko-lokalizatzailearen profila itzulpengintzari lotuta agertzen da akademikoki, baina filologiari lotuta ere egon daiteke. Horregatik, normalean, itzulpengintza ikasten dute bideojoko-loka-lizatzaileek, eta gero, ikus-entzunezkoetan, bideojokoetan edota multimedia lokaliza-zioan espezializatzen dira, besteak beste gra-duondokoen bitartez (Vela Valido, 2017). Tamalez, Euskal Autonomia Erkidegoan eta Nafarroan ez dago itzulpengintzarekin lotu-tako masterrik. Beraz, euskara testuinguru honetan lantzen duen bide akademikorik ez daukagu. Etorkizuneko lokalizatzaileek duten aukerarik hoberena da Itzulpengintza gradua euskaraz ikastea eta, ondoren, es-

---

1. [https://manuals.playstation.net/document/es/ps4/basic/pn\\_controller.html](https://manuals.playstation.net/document/es/ps4/basic/pn_controller.html)

2. <https://support.xbox.com/es-ES/help/hardware-network/controller/xbox-one-wireless-controller>

pezializazioa beste hizkuntza batean egitea. Gogora dezagun, baina, lokalizazioa ez dela soilik hizkuntza, eta giza eta kultura eza-gutzea ere badela; hortaz, espezializaziozko formakuntza praktikoa faltan botatzen da euskaraz.

Bestalde, teoria eta errealitatea bereizi beharra dago. Aurreratu dugunez, beren jokoak euskaratzen dituzten garatzaileek ez dute etekin ekonomikorik espero, baina, aldi berean, askotan ez daude euskarazko itzulpenean inbertitzeko prest (Zorrakin-Goikoetxea & Junguitu Drona, 2023). *Steam*-eko gaztelaniazko jokoetan oinarritutako inkesta batean (Zorrakin-Goikoetxea, 2023b), emaitzek erakutsi zuten aztertutako jokoan % 53 itzultzaile edo agentzia profesional batek itzuli zituela. Euskarazko jokoetan oinarritutako beste inkesta batean, ordea, bakarrik % 23 zeuden profesionalki euskaratuta (Zorrakin-Goikoetxea & Junguitu Drona, 2023). Gainerakoak zale boluntario batek (% 33) edo garatzaileek berek (% 43) euskaratu zituzten, euskara kasu guztietan haien ama-hizkuntza ez bazen ere.

### **Euskara eta bideojokoak**

Euskara eta bideojokoak aztertzeke orduan, bi kontzeptu horiek bateragarriak direla planteatzeak ere harridura eragiten du. Alabaina, gazteen artean kontsumitzen diren ikus-entzunezko garrantzitsuak dira bideojokoak (Kulturaren Euskal Behatokia, 2019). Euskaraz dauden bideojokoak identifikatzerakoan, datuak ez dira oso positiboak; DEV elkartearen arabera, 2022. urtean Espainian ekoiztutako bideojokoan

% 9 soilik aurkeztu zen euskaraz, 2021. urtean bezalaxe (DEV, 2022 & 2023). Ikerketa horrek, gainera, 17 hizkuntza jartzen ditu euskararen gainetik; besteak beste, turkiera, poloniera, thailandiera eta indonesiera. Katalanez, ostera, ekoiztutako jokoan % 25ean joka daiteke, eta, galizieraz, soilik % 6an. Gutxi bada ere, euskararen egoera hobetu egin da azken urteetan: ikerketa horren 2020ko datuen arabera, % 6 igo da euskararen presentzia (DEV, 2021).

Dena den, euskaraz bideojokoak existitzeak ez du balio handirik zaletuek haie-tara erraz iristeko modurik ez badute. Horregatik, oso garrantzitsua da bideojokoan salmenta tokietan euskarak ikusgaitasuna izatea. *Steam* bideojokoan salmenta zerbitzu ezagunak bere plataformaren bidez saltzen diren euskarazko jokoak identifikatzen ditu 2022ko irailetik. Horrek esan nahi du bideojoko bat erosterakoan «euskara» hizkuntza iragaz daitekeela, euskaraz joka daitezkeen jokoak ikusteko. Alabaina, horrek beste arazo bat sortu digu euskaldunoi; izan ere, sortzaileek «euskara» aukera gehitu diete hitzik edo hizkuntzarik gabeko bideojokoei. Ondorioz, ehundaka joko aurki ditzakegu *Steam*-en euskarazko jokoan iragazpenean, baina errealitatea da joko horietako gehienak besterik gabe «mutuak» direla. Erakunde publiko eta pribatuek afera horren inguruan interes gutxi erakutsi dutenez, egoera horri aurre egiteko, herri mugimenduari so egin behar diogu; zehazki, Game Erauntsia elkarteari. Game Erauntsiak euskaraz joka daitezkeen bideojokoan zerrenda dauka bere webgunean, eta, joko guzti-guztiak ez dauden arren, gaur egun euskarazko jokoak identifikatzeko iturririk fidagarriena da



(Game Erauntsia elkarte, 2024). Bideojoko kopuruari dagokionez, katalogo horrek 78 joko zituen 2022ko ekainean, 111 2023ko otsailean eta 153 2024ko martxoan.

Joko horiek ezin dira beti erosi, hau da, batzuetan zaleek garatzaileen baimenik gabe egindako itzulpen ez-ofizialak dira (ikus Zorakin-Goikoetxea eta Junguitu Drona, 2023, gehiago jakiteko). Bideojokoan zaleek euskarekiko militantziaz lokalizatzen dituzte bideojokoak, eta, euskaltzaleak izateaz gain, askotan, softwarea editatzeko gai diren informatikariak dira. Batzuetan, garatzaileekin harremanetan jartzen dira egindako lana eskaintzeko edota lokalizazioaren fitxategiak eskatzeko (Game Erauntsia elkarteak ere horretan dihardu).

Euskarak, hizkuntza gisa, hainbat erronka ditu bideojokoan arloan. Hasteko, terminologia bateratu baten beharra dago. Lehenengo pausoak Elhuyar Fundazioak eman ditu, gorago aipatutako IDE Ingurune Digitalerako Hiztegi Eleaniztunaren bitartez. Hiztegi horretan, Game Erauntsia elkartearekin batera —eta, besteak beste, artikulu

hau sinatzen duen Maitane Junguitu Dronaren parte-hartzearekin—, bideojokoan oinarritzko terminologia landu da. Hiztegi hori ezinbesteko ekarpena den arren —esaterako, dibulgazioaren ikuspuntutik—, lokalizazioaren aldetik ez da nahikoa, praktikan jarduteko argibiderik ez baitu ezartzen. Adibide bat jartzeagatik, ingelesezko «play» edo «start» itzultzeko, euskaraz ez da erabaki zein lehenetsi, «hasi», «abiatu» edota «ekin» aukera aproposak izanik.

### **Azken hausnarketa**

Bideojokoan lokalizazioa kontzeptu nahiko berria da oraindik, eta are gehiago bideojokoan euskaratzea. Artikulu honetan, bi kontzeptu horien batuketak sortzen duen terminologiaren oinarriak ezarri nahi izan ditugu, etorriko diren ildo bereko ikerketetarako lagungarria izango delakoan. Globalizazioa erronka handia da hizkuntza txikientzat, eta espero dugu euskarak bideojokoan munduan bere lekua aurkitzea.

## ERREFERENTZIAK

- ANDERSON, Craig A. & Karen E. DILL (2000). «Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life». In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 78-4, 772.-790. or.
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE EMPRESAS PRODUCTORAS Y DESARROLLADORAS DE VIDEOJUEGOS Y SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO [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>.
- [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>.
- [DEV]. (2023). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2022. <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202022.pdf>.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge.
- DE LINDE, Zoé & Neil KAY (1999). *The Semiotics of Subtitling*. Routledge.
- DIVERS, Gavin (2023). «Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry». In: *Gamerhub*. <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry>
- DUPEE, David; Varum THVAR & Nina VASAN (2023). «Stanford researchers scoured every reputable study for the link between video games and gun violence that politicians point to. Here's what the review found». In: *Fortune*. <https://fortune.com/2023/05/02/stanford-researchers-scoured-every-reputable-study-link-between-video-games-gun-violence-politics-mental-health-dupee-thvar-vasan/>.
- ELHUYAR (2024). IDE, Ingurune Digitalerako hiztegi Eleaniztuna. <https://ide.eus/>.
- FERNÁNDEZ-COSTALES, Alberto (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. or. <https://doi.org/10.1075/jial.00001.fer>.
- GARAIALDE, Olaia L. (2022). «Berbaxerka, bat-bateko arraskasta». In: *Berria*. [https://www.berria.eus/bizigirot/berbaxerka-bat-bateko-arrakasta\\_1307563\\_102.html](https://www.berria.eus/bizigirot/berbaxerka-bat-bateko-arrakasta_1307563_102.html).
- GAME ERAUNTSIA ELKARTEA (2024). «Euskarazko bideojokoak». <https://gamerauntsia.eus/jokoak/euskarazko-bideojokoak/>.

- GAMEPRESSURE (2022). «FIFA23: Language versions». <https://www.gamepressure.com/fifa-23/language-versions/z9100e3>
- GILE, Daniel (1998). «Observational studies and experimental studies in the investigation of conference interpreting». *Target*, 10-1, 69.-93. or. [https://www.researchgate.net/publication/233664687\\_Observational\\_Studies\\_and\\_Experimental\\_Studies\\_in\\_the\\_Investigation\\_of\\_Conference\\_Interpreting](https://www.researchgate.net/publication/233664687_Observational_Studies_and_Experimental_Studies_in_the_Investigation_of_Conference_Interpreting)
- IDE, Ingurune Digitaleko Hiztegi Eleaniztuna (2024). *Joystick* sarrera (24/03/26). <https://ide.eus/term/joystick>
- KLIMOV, Sergei (2017). «2 years of Gremlins, Inc.: Languages & regions data». In: *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.
- LÓPEZ, Ane (2014). «Beldurra uxatuz: softwareen lokalizazioa euskaraz». In: *Senez*, 45, 205.-214. or. [https://eizie.eus/eu/argitalpenak/senez/20141028/15lopez?set\\_language=eu](https://eizie.eus/eu/argitalpenak/senez/20141028/15lopez?set_language=eu).
- LOUREIRO PERNAS, María (2007). «Paseo por la localización de un videojuego». *Revista tradumàtica: Traducció i Technologies de la Informació e la Comunicació*, 5: localizació de videojocs, 1.-6. or. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762/96192>
- O'HAGAN, Minako & MANGIRON, Carme (2013). *Game Localisation: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- SIMMONS, James (2023). «How many developers work on video games?». In: *Step of Web*. <https://stepofweb.com/video-game-developer-count/>.
- VELA VALIDO, Jennifer (2017). «La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores». *TRANS: Revista De Traductología*, 15, 89-102 orr. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.voi15.3198>
- WISE, Jason (2023). «How Much is the Gaming Industry Worth in 2024? (Revenue Stats)». In: *Earthweb*. <https://earthweb.com/how-much-is-the-gaming-industry-worth/>.
- ZORRAKIN-GOIKOETXEA, Itziar (2022a). *Estudio descriptivo de la localización de videojuegos al español: relación entre el proceso, el producto y la recepción*. Doktorego tesia. Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). <https://addi.ehu.es/handle/10810/58559>
- (2022b). «Transcreación y adaptación cultural en videojuegos: proceso, producto y recepción». *TRANS: Revista De Traductología*, 26, 213-231 orr. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2022.v26i1.14565>

- (2023a). «Reflexión sobre el euskera como lengua minoritaria en videojuegos y estudio de recepción». In: *Quaderns. Revista de Traducció* 30, 139-151 orr. <https://revistes.uab.cat/quaderns/article/view/v30-zorrakin/106-pdf-es>
- (2023b). «Survey on Localization From the Development Perspective». *Games and Culture*, 0. <https://doi.org/10.1177/15554120231168201>
- ZORRAKIN-GOIKOETXEA, Itziar & Maitane JUNGUITU DRONDA (2023). «Euskarazko bideojokoen azterketa deskribatzailea lokalizazioaren ikuspuntutik». In: *Fontes Linguae Vasconum* (FLV), 135, urtarrila-ekaina, 231.-275. or. <https://revistas.navarra.es/index.php/FLV/article/view/2653>