



Bideojokoak euskararentzat



Uzt. 12 2023

Kod. Z12-23

Mod.:

Aurrez aurrekoa

Edizioa

2023

Jarduera mota

Uda Ikastaroa

Data

Uzt. 12 2023

Kokalekua

Euskararen Etxea

Hizkuntzak

Euskara Gaztelera

Balio akademikoa

10 ordu

Antolakuntza Batzordea

Fundación
BBVA



Azalpena

Bideojokoen helburu nagusia entretenimendua da, helduena zein haurrena. Aisialdi industrian, fakturazio handiena duen alorra da. Eta jokalaria ere gora eta gora doaz: 2021ean, 3.000 milioitik gora ziren (DEV, 2021).

Fakturazioari begiratuta, Espainiako industria bostgarrena da Europan (Frantzia, Alemania, Suedia eta Finlandia daude aurretik). Erkidegoetako industriari erreparatuz gero, Katalunia eta Madril dira buruan: bideojoko enpresa gehien Katalunian biltzen dira (% 27), eta gero Madrilen (% 24). Euskal Autonomia Erkidegoan, %3,5 eta Nafarroan, % 0,5 (DEV, 2021).

Sektorean sortutako lanpostuak ere goraka doaz, eta hala jarraituko dute datozen urteetan. Lanpostuen erdiak baino gehiago 30 urtetik beherako gazteak betetzen dituzte, eta emakumeak ere gero eta gehiago dira (% 23).

Esan daiteke euskara bistaratzen hasi besterik ez dela egin bideojokoen alorrean. Alabaina, egin beharreko urratsa du. Euskararen Aholku Batzordeak *Euskararen Ingurune Digitala: Gomendioak 2021-2024* argitaratu zuen 2021ean. Txosten horretan adierazten denez, Batzordearen lan-lerro estrategikoetako bat da Euskarazko Eduki Digitalak sustatzea. Denetariko edukiak sortzea da beharrezkoa, eta gazteentzako aisialdia elikatuko dutenak garrantzi handikoak dira.

Testuinguru horretan kokatu behar da euskarazko bideojokoak sustatzeko ahalegina ere: gizartean interes handia dago gai honetan, euskararen eragileak eta instituzioak kezkatuta baitaude gazteek duten euskararen erabilera urriagatik eta aisialdiko jarduerak euskaraz bultzatu nahi dituztelako. Euskal Herriko gazteen alderdi ludikoa euskaraz izango bada, bideojokoei ere erreparatu behar diegu. Izan ere, gaur-gaurkoz, euskaraz jolasteko oso aukera gutxi dago. Horretan azpimarragarria da Game Erauntsia taldekoek egin duten ahalegina bideojokoak euskaraz eskaintzeko.

Bideojokoen esparruan, "gammifikazioa" (Jolasean Oinarritutako Ikaskuntza), alegia, jokoak erabiltzea eskolak emateko. Interesgarria da jokoek euskarazko irakaskuntzan betetzen duten lekua ezagutzea: aztertzea da nolako jokoak baliatzen diren, euskara noraino ailegatzan den irakaskuntzan, zer baliabide dauden eta abar.

Helburuak

Ikusiko dugu Euskadin, Katalunian eta Galizian zein den bideojokoen egoera. Katalanezko eta galizierazko egoeraz mintzatuko zaizkigu herrialde haietatik etorritako gonbidatuak: Akademian zer erakusten duten bideojokoei lotuta, euren hizkuntzaren erabilera bideojokoetan eta abar. Haien azalpenei esker eta guztion ekarpenekin, euskarazko bidea nola egin daitekeen zehazten ahaleginduko gara.

Lankidetz



Programa

2023-07-12

08:45 - 09:00 Erregistroa

09:00 - 09:15 Inaugurazio instituzionala. Parte hartzeko ordena:

Elixabete Larrinaga Artetxe | UPV/EHU - Ikastaroaren zuzendaria
Iurdana Akasuso Atutxa | Bilboko Euskararen Etxea - Zuzendaria
Patxi Juaristi Larrinaga | Gabriel Aresti Katedra - Zuzendaria
Xabier Arauzo Uriarte | Bizkaiko Foru Aldundia - Euskara zuzendaria

09:15 - 10:45 “Bideojokoak EHU: non, zer, nola”

Alfonso Berroya Elosua | UPV/EHU - Arte Ederrak Fakultatea
Ainara Romero Andonegui | UPV/EHU - Bilboko Hezkuntza Fakultatea
Edurne Larraza Mendiluze | UPV/EHU - Informatika Fakultatea

10:45 - 11:15 “Bideojokoak Euskadin”

Itziar Zorrakin Goikoetxea | UPV/EHU doktratua - Itzultzailea

11:15 - 11:45 Atsedena

11:45 - 12:45 “Videojuegos en Catalunya”

Elena Hernández | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB
Carme Mangiron Hevia | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB

12:45 - 13:45 “Videojuegos en Galicia”

Celia Rocha Taboas | Vigoko Unibertsitateko doktoregaia
Ramón Méndez González | Vigoko Unibertsitatea
Oscar Ferreiro Vázquez | Vigoko Unibertsitatea

13:45 - 15:15 Bazkaria

15:15 - 15:45 “Videojuegos para las lenguas minorizadas”

Laura Santamaria Guinot | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB

15:45 - 17:00 Mahai ingurua: “Bideojokoak euskararentzat”

Lander Unzueta Lequericabeascoa | Game Erauntsia
Danel Solabarrieta Arrizabalaga | Elhuyar
Itziar Zorrakin Goikoetxea | UPV/EHU doktratua - Itzultzailea

Gidaria

Elixabete Larrinaga Artetxe | UPV/EHU - Ikastaroaren zuzendaria

Zuzendaritza



Elixabete Larrinaga Artetxe

UPV/EHU

Une honetan UPV/EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultateko praktiken eta lan orientaziorako dekanordetzaren kudeaketaz arduratzen da. Beste kudeaketa postu batzuk izan ditu unibertsitatean: UPV/EHUko nazioarteko mugikortasunerako zuzendaria (2009-2013) eta UPV/EHUko mugikortasun programen dekanordea Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatean (2007-2009) Doktorea da Politika eta Administrazio Zientzietan (UPV/EHU). Ikus-entzunezko Komunikazioa eta Publizitatea Saileko irakaslea da. Bere ezagutza arloak: Ikus-entzunezko hizkuntza, ikus-entzunezko informazioaren teoria eta teknikak, ikus-entzunezko sormen teknikak, irrati eta telebista ekoizpena eta komunikazioaren soziologia. Euskal telebistako albistegi zerbitzuetan egin du lan kazetari moduan (1991-2003 eta 2015-2018) eta kolaborazioak egin ditu Euskadi Irratirako (2016-2019) Bestalde, Eusko Jaurlaritzaren Euskararen Aholku Batzordearen kide izan zen (2003-2020), Rikardo Arregi Kazetaritza Sarien epaimahaiko kide (2018-2021) eta Durangoko Kurutziaga ikastolako presidente (2010-2013)

Irakasleak



Alfonso Berroya Elosua

Alfonso Berroya Elosua naiz, gaur egun Leioako Arte Ederren Fakultateko irakasle eta ikertzailea. Marrazketa, komiki, ilustrazio, zinema eta bideojokoen arloetako espezialista profesionala naiz. Sektore horietako industria profesionalei buruzko tesia egin nuen, enplegarritasunari, merkatuari, metodologiei, prozesuei eta lan-irteerei buruzko datuei buruzkoa. Ildo horretan, nire unibertsitate-ikerketan ponentziekin, liburu-kapituluekin, erakusketekin eta aldizkari indexatuetako argitalpenekin uztartu dut, lehen aipatutako industrietako lanarekin. Freelance ilustratzaile gisa lan egin dut 2012tik 2018ra, eta concept artist eta arte-zuzendari gisa Iron Belt Studios, Ala Oeste Studios, Hunters of Magic, Ioon Technologies eta Iron Forge Studios enpresentzat. Azkenik, 2022an, hezkuntza berritzatzeko proiektu bat garatu dugu, "Lerrotuz" izeneko. Bertan, UPV/EHUren beraren finantziak lortu dugu, eta, horren osagarri, kongresuetan eta erakusketetan parte hartu dugu, ikasleen lanarekin, ikerketaren emaitzak erakusteko.



Óscar Ferreiro Vázquez



Elena Hernández

Elena Itzulpengintza eta Interpretazioan lizentziatu zen (ingeleza eta japoniera), Bartzelonako Unibertsitate Autonomoan, eta Zuzenbidean, Oberta de Catalunya Unibertsitatean. Japonieraren irakaskuntza eta bideojokoen lokalizazioa uztartzen ditu UABko Itzulpen eta Interpretazio Fakultatean, itzultzaile eta free lance interprete gisa egiten duen lanarekin, eta bere denboraren zati handi bat bideojokoen itzulpenean ematen du. Hitzaldia Carme Mangironekin batera emango da. Bartzelonako Unibertsitate Autonomoko (UAB) irakasle eta Transmedia Catalonia ikerketa-taldeko kide da Mangiron. Baita UABko Ikus-entzunezko Itzulpengintzaren Unibertsitate Masterraren koordinatzailea. UABren Irakaskuntza Bikaintasunaren Saria jaso zuen 2022an. Softwarean eta bideojokoetan espezializatutako itzultzailea da, eta esperientzia profesional zabala du; besteak beste, Final Fantasy saga. Ikerketa-arlo nagusiak bideo-jokoen itzulpena eta lokalizazioa eta horien irisgarritasuna dira. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry (2013) obraren egileetako bat da, eta Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games (Mangiron, Orero, O' Egin, 2014) lanaren argitaratzaileetako bat.



Edurne Larraza Mendiluze

UPV/EHU

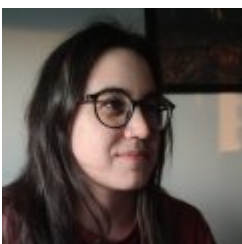
Informatikan Ingeniaria (1999) eta doktorea (2014) UPV/EHUko Informatika Fakultatean eta Informaziorako eta Komunikaziorako Teknologia Formazioan Masterra (2005) Mondragon Unibertsitatean. UPV/EHUko Informatika Fakultateko Konputagailuen Arkitektura eta Teknologia saileko irakaslea 2000. urtetik. Nafarroako Unibertsitate Publikoan (UPNA) ere irakatsi zuen 1999 eta 2001 urteen artean. Informatikaren irakaskuntzan egiten du ikerketa ADIAN taldeko kide gisa. Tesian hartu zuen ikerketa gai gisa informatikaren irakaskuntza. Konputagailuen sarrera/irteera gaia nola irakatsi eta ikasten den aztertu zuen eta Nintendo DS makinaren sarrera/irteera programatuz jolas simple bat garatzeko proiektua diseinatu zuen. Harrez gero, JolasMATIKA proiektua zuzentzen du, Informatika eta pentsaera konputazionala Lehen Hezkuntzaraino eramateko helburuarekin.



Carme Mangiron Hevia



Ramón Méndez González



Celia Rocha Taboas

Celia Rocha-Táboas Atzerriko Hizkuntzetan graduatu zen Vigoko Unibertsitatean, eta Multimedia Trading-eko Masterra ere egin zuen. 2022an Bideojokoen Industriarako Itzulpengintzako espezialista

titulua osatu zuen, hori ere unibertsitate berean. Doktoretza egiten ari da itzulpengintzan eta paratradukzioan. Ramón Méndez González doktorearen zuzendaritzapean, EN-ES bideojokoen lokalizazioa ikertzen ari da. Duela gutxi «El problema del género en la traducción de videojuegos al gallego» artikulua argitaratu du, Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos (ed. Ramón Méndez eta Alba Calvo) monografikoaren barruan. Ikerketa-jarduera itzultzaile autonomo gisa egiten duen lanarekin bateratzen du, eta itzulpengintzan, lokalizazioan eta EN-ES/GL azpтитuluetan espezializatutako zerbitzuak eskaintzen ditu. Asteburua iristen denean, bideojokoetan jolastuz lasaitu nahi du, eta ez da inoiz nekatzen.



Ainara Romero Andonegui

Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU

Didaktika eta Eskola Antolakuntza Saileko irakasle agregatua Bilboko Hezkuntza Fakultatean, UPV/EHU. Lortu ditudan lorpen zientifiko-tekniko nagusiak WebLearner, Euskal Unibertsitate Sistemako talde kontsolidatua, ikerketa-taldeko kide izatetik datoz. Nire irakaskuntza-lana baita hezkuntza-berrikuntzarekiko eta -ikerketarekiko konpromisoa ere, hezkuntza-teknologiaren eta metodologia aktiboen arloetan oinarritzen dira, horien artean, konpetentziak garatzeko hezkuntza-joko digitalen garapena nabarmenduz. Dagoeneko arlo horietan zentratzen diren 5 hezkuntza berrikuntza proiektuetan eta finantzatutako 15 ikerketa-proiektu baino gehiagotan hartu dut parte. Proiektu horien ondorio dira hainbat kongresuetako ponentziak, liburu-kapituluak eta inpaktu-aldizkari zientifikoetako argitalpenak. Irakasle gisa, gainera, Docentiazek emandako bikaintasun-sariak eta ikdIT/EDikd irakasle-talde gisa emandako kalitate-zigilua nabarmentzen ditut. Gaur egun, ikaskuntza dinamikoan, inklusiboan eta kooperatiboan trebatzen eta ikertzen jarraitzen dut, goi-mailako hezkuntzan irakasteko eta ikasteko modu berriak sortzeko, nire proposamenetan jokoen funtsa falta gabe.



Lander Unzueta Lequericabeascoa

Kazetaria eta bideojokozalea, NES kotsolako Super Mario Bros. 3-rekin murgildu zen mundu honetan. Nintendo-ren jarraitzaile sutsua, txikitatik jokoen gaurkotasuna jarraitzen zuen aldizkarien bidez, blog propioa irekitzera animatu zen arte: euskara hutsean argitaratutako Pixelberri. 2020. urtean Game Erauntsia Euskal Bideojokozaleen Elkartearekin bat egin zuen. GERen webgunean idazteaz gain, Twitch bidez eskaintzen den Naiz Irratiaren saioan zein zuzenekoetan, txapelketetan, tailerretan, hitzaldietan nahiz era guztietako ekitaldietan parte hartzen du. Gainera, hainbat bideojoko euskaratzeaz arduratu da: Super Mario 64, Mario Kart 8 Deluxe, Clone Hero eta beste zenbait titulu gure mintzairan jokatzeko itzulpena gauzatu du kazetariak.



Laura Santamaria Guinot

Laura Santamaria itzulpengintzako irakaslea da Bartzelonako Unibertsitate Autonomoko Itzulpengintza eta Interpretazio Fakultatean (FTI), 1985etik; han dekanoa izan zen 2011 eta 2016 artean, eta gaur egun UABko Hizkuntza Politikarako errektorearen zuzendaria da. Komunikabideekin, testuartekotasunarekin eta kulturarteko azterlanekin lotutako gaiak ikertu ditu. Irakasle gisa, itzulpen espezializatuaren irakaskuntzan aritu da, bereziki komunikabideetarako itzulpenean eta testu juridikoen itzulpenean.



Danel Solabarrieta Arrizabalaga

Elhuyar Fundazioa

Danel Solabarrieta Arrizabalaga (Ondarroa, 1976) Psikodidaktikako Ikasketa Aurreratueta tituluduna da, Psikopedagogian lizentziatua eta Lehen Hezkuntzako irakaskuntzan diplomaduna, Euskal Herriko Unibertsitatetik. Elhuyar Fundazioan lan egiten du 2002az geroztik, zientziaren eta teknologiaren hezkuntza-proiektuetan. Azken urteetan, Elhuyar Zientzia Azokan hezkuntza-aholkulari eta Europako proiektuen koordinatzaile lanak egin ditu, guztiak ere zientzien irakaskuntzarekin lotuta. Bestek beste, ondorengo proiektuetan aritu da koordinatzaile gisa: STIMULA (COMENIUS 518103-LLP-1-2011-1-ES-COMENIUS-CMP), STING (ERASMUS+ 2014-1-ES01-KA201-003688), STEMFAIRNET (ERASMUS+ 2018-1-ES01-KA201-050025), EMERGENT (ERASMUS+ 2018-1-ES01-KA201-050770).



Itziar Zorrakin Goikoetxea

UPV/EHUn Itzulpengintza eta Interpretazioan graduatu ondoren, Itzulpengintza eta Teknologia Berrien masterra egin zuen ISTRAD-en (Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción). Teknologia berrien artean (webguneak, softwarea eta bideojokoak), bideojokoetan espezializatzea erabaki zuen eta master amaierako lanean bideojokoaren transkrazioari buruz ikertu zuen. 2022an UPV/EHUn doktoratu zen bideojokoaren lokalizazioari buruzko tesi batekin, non lokalizazioen prozesua, produktua eta harrera lotzen zituen. Tesiarekin erakutsi zuen lokalizazio prozesuan hartutako erabakiek (esaterako, itzultzaile motaren aukeraketa), produktuan eta harreran eragiten dutela. Bere ikerketa zenbait aldizkaritan argitaratu da, hala nola, TRANS-en, Games and Culture-n eta Fontes Linguae Vasconum-en. Aurten epaimahaikide izan da ETIV-UVigo eta ATRAE-ren bideojoko lokalizazio sarietan. Ikerkuntzan jarduteaz

gain, 2014tik itzulpen proiektu kudeatzaile gisa lan egiten du LinguaVox-en. Bere lanean, gai askotariko itzulpenak, lokalizazioak, azpigituluak eta interpretazioak kudeatzen ditu bost hizkuntzatan.

Matrikula prezioak

AURREZ AURRE

2023-07-12 ARTE

[Matrikula doan](#)

0 EUR

Kokalekua

Euskararen Etxea

Agoitz Plaza, 1, 48015 Bilbo

Bizkaia