



IKER
GAZTE
NAZIOARTEKO
IKERKETA EUSKARAZ

VI. IKERGAZTE

NAZIOARTEKO IKERKETA EUSKARAZ

2025eko maiatzaren 28, 29 eta 30a
Bilbo, Euskal Herria

ANTOLATZAILEA:
Udako Euskal Unibertsitatea (UEU)



Aitortu-PartekatuBerdin 4.0

GIZA ZIENTZIAK ETA ARTEA

**Bideojokoak euskaraz: utopiatik
errealitatera**

Itziar Zorrakin-Goikoetxea

27-33 or.

<https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.vi.01.03>

ANTOLATZAILEA



BABESLEAK



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



LAGUNTZAILEAK



Bideojokoak euskaraz: utopiatik errealitatera

Itziar Zorrakin-Goikoetxea

Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
zogotranslations@gmail.com

Laburpena

Gazte gehienek bideojokoetan jokatzen dute, baina euskaraz oso eskaintza eskasa dago. Hala ere, urtero hazten doa. Artikulu honetan, akademiak zein industriak euskarazko bideojokoaren alde eman dituzten aurrerapausoak deskribatuko ditugu. Indarguneak bilatuz, ahulguneak ere aurkituko ditugu, eta horietatik abiatuz, etorkizunerako ikerketa lerroak proposatuko ditugu. Azken helburua da euskararen erabilera ikus-entzunezkoetan bermatzea.

Hitz gakoak: euskara, bideojokoak, itzulpena, hizkuntza gutxituak, corpus, harrera

Abstract

Most young people play video games, but the offer in Basque is quite scarce. Still, there are more and more games every year. This paper will describe the steps taken by the academy and the industry in favour of Basque video games. By looking for strong points, we will find weak points too. Based on the latter, future lines of research will be proposed. The ultimate goal is to ensure the use for the Basque language in audiovisual media.

Keywords: Basque, video games, translation, minority languages, corpus, reception

1. Sarrera eta motibazioa

Bideojokoek ukaezineko ospea erdietsi dute. Ikus-entzunezkoen behategiaren arabera (Ikusiker, 2024), Hego Euskal Herriko Bigarren Hezkuntzako gazteen artean, %78,7 istorio interaktibo horietan aritzen dira, eta UPV/EHU eta UPNA/NUP unibertsitate ikasleen artean, %59,1. Ehuneko horiei gehitu behar zaizkie bideojokoetan jokatzen ez duten, baina haien inguruko edukiak kontsumitzen dituzten pertsonak. FAD Juventud fundazioaren arabera, Espainiako gazteen artean (15-29 urte), %77k bideojokoetan jokatzen dute, baina %91,4k bideojokoei lotutako edukiak kontsumitzen dituzte (Fad Juventud, 2023). Gainera, jokalaria ez dira gizon gazteetara mugatzen: jokalarien batez besteko adina 31 urtekoa da, eta jokalarien %43,5 emakumezkoak dira (Video Games Europe, 2023).

Datu horiek kontuan izanda, euskarak bideojokoetan duen lekua aztertu beharra dago, gaur egun edozein hizkuntzaren etorkizuna ikus-entzunezkoei lotuta baitago, gazteen denbora-pasarik ohikoenak Interneten ibiltzea eta telesailak edo filmak ikustea direlako (Rodríguez eta Ballesteros, 2019). Horretarako, hizkuntzalaritzaren eta itzulpengintzaren ikuspuntua aukeratu da komunikazio honetan. Izan ere, bideojoko gehienak Euskal Herritik at garatzen dira, eta itzulpenaz baliatu behar dira euskarazko bertsioak sortzeko.

Artikulu honetan, beraz, euskarazko bideojokoetaz arituko gara (euskaraz garatutakoetaz zein euskarara itzultutakoetaz), hizkuntzaren egoerari eta etorkizunari buruzko gogoeta egiteko.

2. Arloko egoera eta ikerketaren helburuak

Akademikoki oso gutxi jorratutako gaia da. Dauzkadan datuen arabera, bost artikulu zientifikok baino ez dituzte euskara eta bideojokoak uztartu.

2017an, Fernández Costales-ek Espainiako hizkuntza gutxituetarako itzulpenaren aspektu soziolinguistikoak aztertu zituen, bost adituri egindako elkarrizketa erdi-egituratuen bidez. Lanak iradokitzen zuen itzulpen erabakiek batez ere motibazio ekonomikoak dituztela, eta ez datozela bat jokalarien aniztasun linguistikoarekin.

Hiru urte geroago, Junguitu-Dronda-k euskararen egoera bideojokoetan deskribatu zuen, baita haren erronkak ere. Orokorrean, egoera latza eta zailtasun handiak ikusi zituen, eta zaleek bultzatutako proiektuen garrantzia azpimarratu zuen.

2023an, Zorrakin-Goikoetxea-k egoeraren analisia eguneratu zuen, eta 553 pertsonaren artean egindako inkesta baten emaitzak aurkeztu zituen. Haren arabera, jokalarien gehiengoak bere ama-hizkuntzan jokatzeari nahiago du (%70,7): bikoiztutako ahotskin (%40,0), edo behintzat azpiztituluekin (%30,7). Alabaina, ama-hizkuntza moduan euskara, katalana nahiz gaztelania duten jokalariek hizkuntza beretan jokatzen dute (gaztelaniaz eta ingelesez), hizkuntza gutxituetan ez daudelako nahiko bideojoko. Hizkuntza nagusi zein gutxituetako jokalariai haserretu egiten omen dira atzerriko hizkuntza batean jokatu behar dutenean. Areago, %5,8k ez dute beren ama-hizkuntzan ez dagoen jokorik erosi nahi.

Urte berean, Zorrakin-Goikoetxeak eta Junguitu Drondak elkarlanean egindako artikulua bat argitaratu zen. Ikerketa bi fasetan bananduta zegoen. Lehenengoz, euskaraz eskura daitezkeen bideojokoaren analisia egin zuten. Horri esker jakin zuten, besteak beste, DigiPen Europe Bilbao formakuntza zentroak pisu handia duela euskaraz garatzen diren jokoen artean: aztertutako bideojokoaren %10 zentro horretako ikasleek garatutakoak ziren. Bigarrenik, inkesta bat banatu zuten garatzaileen artean, itzulpen-prozesuari buruzko zenbait datu lortzeko. Emaitzek erakutsi zuten itzulpen mota desberdinak daudela, eta zaleek nahiz garapen estudioen barneko lankideek egindako doako itzulpenak nagusitzen direla.

Azkenik, Zorrakin-Goikoetxeak eta Junguitu Drondak idatzitako bostgarren artikulua bat argitaratu zen 2024an. Argitalpen horretan, itzulpenaren atazak eta erronkak deskribatu zituzten, gai horren inguruan dagoen euskarazko terminologia ezartzen jarraitzeko asmoz.

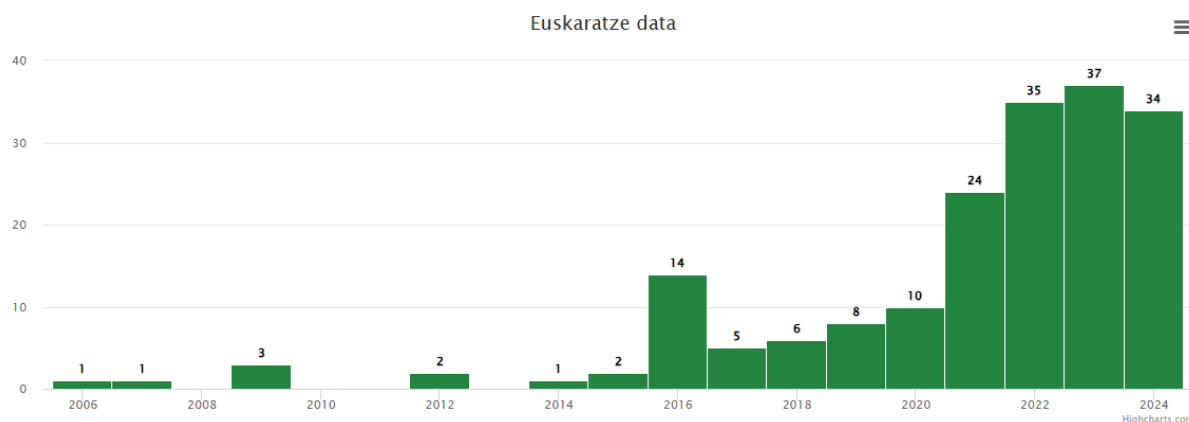
Ikusten denez, ikerketa guztiak azken urtetan burutu dira, eta badago oraindik gaian sakontzeko lekua. Esku artean duzun artikulua honen helburua da, hain zuzen ere, ikerlari gazteen interesa piztea. Horretarako, azken urteetan industriak emandako aurrerapausoak deskribatuko dira, ahulguneak aurkitzeko eta, etorkizunari begira, proposamenak egiteko.

3. Ikerketaren muina

Ez dago euskarazko bideojokoei buruz hitz egiterik Game Erauntsia Elkarteak aipatu gabe. 2014. urtetik, euskarazko bideojokoaren kopurua handitzen eta euskararen erabilera bideojokoetan sustatzen ahalegintzen da. Helburu horrekin, euskara eta bideojokoak lotzen dituzten ekintza orotarikoak bideratzen ditu: tailerrak, txapelketak, erakusketak, hitzaldiak... Gainera, bideojokozale euskaldunak elkartzeko espazioak sortzen ditu. Elkarrekin Eusko Jaurlaritzaren Hizkuntza Politikarako Sailburuordetza babesa jasotzen du, eta elkarlanak burutu ditu hainbat instituzio eta agenteekin, besteak beste, Asmoz Fundazioa, Azkue Fundazioa, Durangoko Azoka, EDE Fundazioa, Euskaltzaleen Topagunea, Mondragon Unibertsitatea eta Tabakalera. Nabarmentzekoa da, Game Erauntsiaren eskutik, bideojokoek lekua aurkitu dutela Durangoko Azokan. Orain, liburu eta diskoekin batera, bideojokoek ere euskal kultura ospatzen dute erakustoki ospetsu horretan. Halaber, elkarrekin urtero Jokoteknia jardunaldiak antolatzen ditu. Euskara hutsean egiten den bideojokoei buruzko ekitaldi bakarrenetakoa da, eta lau hitzaldi eta mahai-inguru bat eskaini ohi ditu. Gainera, lehenengo hiru edizioen hitzaldiak liburu batean bildu eta argitaratu ziren (Junguitu Dronda, 2022). Momentura arte, ez dago euskaraz liburu horren parerik. Bai jardunaldiak eta bai liburuak ikus-entzunezkoen eta, bereziki, bideojokoaren terminologia erabiltzen dute, modu horretan euskara gaurkotasunean kokatuz eta, beharrezkoa denean, hitz berriak sortuz. Horren harira, Game Erauntsiak, Elhuyar eta Azkue Fundazioarekin batera, ingurune digitalaren arloko hiztegi bat sortzeko proiektuan hartu zuen parte: Ingurune Digitaleko hiztegi Eleaniztuna (IDE).

Bestalde, Game Erauntsiaren webgunean, euskaraz dauden jokoen zerrenda sakona aurki dezakegu (ezagutzen dituzten joko guztiak daude, eta zerrenda eguneratzen jarraitzen dute), baita horiei buruzko datu interesgarriak ere. Adibidez, 2024ko abenduan, 184 titulu zituzten zerrendatuta, eta horietatik 34 azken urtean gehitutakoak ziren. 1. irudian ikusten den bezala, 2014. urtetik (taldea sortu zen urtetik), gero eta bideojoko gehiago euskaratu dira. Nahiz eta elkarrekin osaketak eta bideojokoaren kopuruak harreman zuzenik ez izan, pozgarria da ikustea euskarazko istorio digitalek izan duten bilakaera.

1. irudia. Game Erauntsia Elkarteko euskarazko bideojokoen zerrendako jokoen euskaratze data. Iturria:
<https://gamerauntsia.eus/jokoak/euskarazko-bideojokoak/zenbakitan>



Dena den, kontuan izan behar da euskaraz dauden bideojoko asko ez direla ofizialak, eta horietan ezin dela zuzenean euskaraz jokatu. Game Erauntsiak batzen dituen jokoen artean, %70,65 ofizialki erosi daitezke euskaraz. Gainerako jokoak zaleek egindako itzulpen ez ofizialak dira (garatzaileen baimenik gabe egindako itzulpenak, alegia). Haietan jokatzeko, jokari euskarazko bertsioa duen adabaki bat gehitu behar zaio. Pauso gehigarri hori oztopoa izan daiteke zenbait jokalarientzat, arrazoi tekniko edota legalengatik.

Game Erauntsiaren lanaz gain, bestelako ekimenak ere burutu dira Euskadin. Horren adibide dugu UPV/EHUko Uda Ikastaroen baitan antolatutako *Bideojokoak euskararentzat* ikastaroa. Programak EHUko irakasleak eta Euskadiko zein Kataluniako eta Galiziako adituak bildu zituen. Guztien artean, merkatuaren erronkei eta etorkizunari buruz eztabaidatu zuten, alderdi ezberdinen arteko elkarlanaren beharra azpimarratuz.

Aipatzekoa da ere Naiz Irratiaren babesarekin sortu zen #3000Twitz kanpaina. Twitch plataformak zuzeneko transmisioak egitea ahalbidetzen du, eta bideojokoak zuzenean emititzeko erabili ohi da. Zuzenekoak hizkuntzaren arabera iragaz daitezke, baina euskara ez dago aukera daitezkeen hizkuntzen artean. Katalunian, 3000 sinadura batu zituzten eta plataformari haien hizkuntza gehitzeko eskatu zioten. Arrakasta izan zutenez, euskararekin ere gauza bera egiten saiatu ziren. Aspaldi nahiko sinadura lortu dituzten arren, momentuz ez dute Twitchen baieztatzeko erantzunik jaso. Hala ere, kanpainak balio izan du sortzaile euskaldunei ikusgarritasuna emateko eta ikusle euskaldunen komunitatea eratzeke (Zabalegi, 2023).

Antzeko arazoa zegoen Steam banaketa digitaleko plataforman. Euskarazko bideojokoak saltzen zituela jakin arren, ez zegoen horiek automatikoki aurkitzeko modurik. 2022ko irailaz geroztik, posiblea da euskaraz dauden jokoak iragaztea, baina doitu beharreko funtzioa da. Izan ere, 2024ko abenduan, Steamen arabera 1486 joko daude euskaraz, alde nabaria Game Erauntsiako informazioarekin alderatuta. Arazoa da testurik gabeko jokoak ere edozein hizkuntzako iragazkian agertzen direla, eta horrek emaitzak nahasten dituela.

Legeari eta politikari dagokienez, aurrerapausoak ikusi ditugu. Ikus-entzunezko komunikazioari buruzko 13/2022 Lege Orokorrak Espainiako hizkuntza koofizialak bultzatzeko beharra ezartzen du, baina bakarrik telebista-komunikazioko zerbitzuen emailen handien kasuan (BOE, 2022). Bideojokoak aipatzen ez dituen arren, atea irekitzen dio etorkizunean horien politika linguistikoa ere arautzeari, azken finean, ikus-entzunezkoak baitira. Antzeko egoera ikusten dugu eskualde mailako dirulaguntzen kasuan. Bilbao International Games Conference kongresuan, Bizkaiko ikus-entzunezko industriari buruzko mahai-ingurua egin zen, eta euskararen gaia aipatu zen. Martínez Burgos eta Azkarraga hizlarien arabera (Martínez

Burgos eta Azkarraga, 2024), dirulaguntzak daude euskarazko ikus-entzunezkoak sortzen dituztenentzat, baina, batez ere, zinemara bideratutako laguntzak dira, eta hizlariak ez zekiten zehazki bideojokoetara bideratutako dirulaguntzak ote dauden. Unibertsitatearen arloan, 2024an izendatutako Joxerra Bengoetxeak, UPV/EHUko errektore berriak, kultura eragileekin hitzarmenak sinatzeko beharra aipatzen zuen bere programan, unibertsitatea gazteei hurbiltzeko oinarritzeko espazio bihurtzeko (Bengoetxea, 2024). Kultura eragile horien adibide gisa, Game Erauntsia eta bideojokoak aipatzen zituen. Euskarazko ikus-entzunezkoak eta bideojokoak badoaz, beraz, diskurtso politikoetan beren lekua aurkitzen.

Sarreran aurreratu den bezala, euskaraz dauden bideojoko gehienak beste hizkuntza batean garatu dira. Game Erauntsiaren zerrendako 184 jokotatik, adibidez, bakarrik %32,06 garatu dira euskaraz. %19,56tan, garatzaileak arduratu dira itzulpenaz, eta %48,36 zaleek itzuli dituzte (Game Erauntsia, 2024).

Zorrakin-Goikoetxeak eta Junguitu Drondak 2022an egindako ikerketaren arabera (Zorrakin-Goikoetxea eta Junguitu Dronda, 2023), honako hauek dira garatzaileek beren jokoak euskaratzeko eman zituzten arrazoi nagusiak: euskara sustatu nahi dutela (%60,0), Euskal Herrian bizi direla (%43,33) eta itzulpena doakoa zela (%36,66).

Azken kasu horren azalpena zaleen itzulpenetan aurki dezakegu. Bideojokoan zale itzulpenak ohikoak dira hizkuntza gutxituetan (Junguitu Dronda, 2020; Koscelníková, 2021), eta bideojokoan munduan orokorrean (Muñoz Sánchez, 2009). Jokoak hizkuntza gutxi batzuetara baino ez dira itzultzen, eta, batzuetan, haren ama-hizkuntzan jokatu nahi duen zaleren batek jokia itzuliko du. Behin itzulita, badago itzulpena komunitatearekin partekatu nahi duenak eta itzulpena garatzaileei zuzenean eskaintzen dienak (Oihanguren, 2024). Fenomeno hau ez da bideojokoetan bakarrik dokumentatu, baizik eta serieetan ere, batez ere Japoniatik datozenetan (O'Hagan eta Mangiron, 2013). Hortik jaio zen *crowdsourcing* delako fenomeno, hots, garatzaileek itzulpena musu-truk lan egiten duten zenbait zaleren artean banatzea (O'Hagan eta Mangiron, 2013; Zorrakin-Goikoetxea eta Junguitu Dronda, 2023).

Zaleen itzulpenek abantaila batzuk dauzkate, hala nola zaleek produktua oso ondo ezagutzen dutela (O'Hagan, 2008) eta esaldien testuingurua ikusi ahal dutela, orokorrean zaleen itzulpenak jokia argitaratu eta gero egiten baitira (Oihanguren, 2024). Hala ere, itzultzaile profesionalen itzulpenekin alderatuta, akats gehiago izan ohi omen dituzte (Pérez Álvarez, 2016; Zorrakin-Goikoetxea, 2022). Euskararen kasuan, oraindik ez da bideojokoan corpusik aztertu.

Euskal Autonomia Erkidegoan (EAE) garatzen diren jokoak maiz ez dira euskaraz garatzen. Alabaina, kontuan izan behar da EAE joko serioetan espezializatu dela. Orain arte, entretenimenduzko istorioei buruz hitz egin dugu, baina badaude hezkuntzarako, formakuntzarako eta bestelako xederekin garatutako bideojokoak. Horiei joko serioak esaten zaie, eta EAEn garatutako jokoen %72,0 dira. Horietako gehienak kanpotik agindutako proiektuak direnez, gazteleraz edo ingelesez garatu ohi dira (Etxeberria Agirresarobe, 2021). Entreenimenduzkoen artean, ordea, %45,8 euskaraz garatzen dira eta %30,7 euskaraz eta gaztelaniaz aldi berean (Etxeberria Agirresarobe, 2021).

4. Ondorioak

Ikusi dugu gero eta bideojoko gehiago daudela euskaraz, eta, aldi berean, gizarteak bideojokoan zabalkundea onartzen hasi dela (Durangoko Azokan zein UPV/EHUko errektorearen programan agertu dira). Arlo akademikoan, 2017tik aurrera, bost artikuluko zientifikoko uztartu dituzte euskara eta bideojokoak. Badirudi, beraz, pausoak ematen ari direla euskarazko bideojokoan alde, baina lan handia egin beharko da oraindik. Orokorrean, euskarazko bideojokoek bi erronka nagusi dauzkate aurretik: euskaraz dauden bideojokoan kopurua handitu behar da, eta daudenak ezagutarazi behar dira.

4.1 Bideojokoen kopurua handitu

Euskaraz 184 bideojoko inguru badaude, gaztelaniaz 25.400 baino gehiago dira (Steam, 2024). Jokalarien interesa pizteko, euskarazko bideojokoen eskaintza zabalagoa behar da, eta eguneratzen joan behar da, zaharkitzen doazen bideojokoek publikoaren interesa galtzen dutelako. Helburu hori lortzeko, zenbait bide saia daitezke, eta ez da zertan bakarra aukeratu.

Alde batetik, laguntza ekonomikoak eman ahal zaizkie haien bideojokoak euskaraz kaleratzen dituzten garatzaileei. Ikus-entzunezkoen industrian, horrelako laguntzak dagoeneko existitzen dira, baina, batez ere, zinemara bideratuta. Egiaztatu behar da bideojokoek ere laguntza horiek eskatzeko baldintzak betetzen dituzten, eta, hala ez bada, laguntzen araudia molda daiteke.

Bestetik, tokian tokiko industria indartzeak euskarazko bideojokoen kopurua handituko lukeela ondoriozta dezakegu, hiru datutan oinarrituta. Hasteko, EAEn garatzen diren entretenimenduzko bideojokoen erdia inguru euskaraz garatzen da. Bigarrenik, Euskal Herrian ikasi duten garatzaileen jokoak euskaraz dauden jokoen ehuneko handia dira. Hirugarrenik, garatzaileek jokoak euskaratzen dituzte, batez ere, euskara sustatu nahi dutelako eta Euskal Herrian bizi direlako.

Bideojokoen kopurua handitzeko beste bide bat izan liteke zale itzulpenak bultzatzea eta garatzaileek itzulpen horiek ofizialki jokoetan txertatzea lortzea. Azken hori, alabaina, zaila izan daiteke, batez ere jokoak duela luze kaleratu baldin bada, garatzaileak beste proiektuetara mugitzen baitira. Garatzaileei itzulpen bat eskaintzeko momenturik hoberena da jokoak argitaratu baino lehen, edo, bestela, jokoak argitaratu berri denean (Oihanguren, 2024). Dena den, zale itzulpenak bultzatu baino lehen, beharrezkoa izango litzateke zale itzulpenen kalitatea eta zale itzulpenek jokalarien artean duten harrera aztertzea.

4.2 Dauden bideojokoak ezagutarazi

Ohiko plataforma askotan (PlayStation, Xbox, Android, eta abar) ez dago euskaraz dauden jokoak iragazterik. Ondorioz, jokalaria askok ez dute jakingo ere euskaraz jolasterik dagoela. Momentu honetan, Game Erauntsiaren euskarazko bideojokoen zerrenda euskarazko jokoak aurkitzeko baliabiderik hoberena da. Horregatik da hain baliotsua egiten duten lana, hau da, gazteei zein helduei erakustea euskaraz jolasteko aukera dagoela.

Zentzu horretan, lagungarria izango litzateke erakunde publikoen babesa izatea plataformei euskarazko jokoak identifikatzeko moduak eskatzeko. Katalanek Twitch enpresari egin zioten eskaera erantzun egin zen, eta Steamek euskarazko jokoak aurkitzeko erraztasunak ematen ditu 2022tik. Etorkizunean, kontsoletako eta mugikorretako plataformek ere antzeko baliabideak eskaintzea eska daiteke.

5. Etorkizunerako planteatzen den norabidea

Euskarazko bideojokoei lotutako proiektu eta ikerketa guztiak azken hamarkadara mugatzen dira. Gero eta gehiago dauden arren, oraindik oso urriak dira. Hortaz, ikerketa ildo ugari planteatu daitezke. Adibidez:

- Corpus azterketa: zale itzulpenak, itzultzaile profesionalen lanak, garatzaileek beraiek egindako itzulpenak eta itzulpen automatikoak azter daitezke. Helburua izango litzateke itzulpen mota bakoitzaren indarrak eta ahulguneak deskribatzea.
- Harrera ikerketak: edozein plangintza burutu baino lehen, jokalarien iritzia jakiteko beharra dago. Zer hizkuntzatan jokatu nahi dute? Zale itzulpenen kalitatea nahikoa dela uste dute? Eta itzulpen automatikoena? Prest al daude itzulpen ez ofizialak erabiltzeko eta horiek adabaki baten bidez instalatzeko? Indie joko txikiak interesatzen zaizkie edo euskaraz jokatu dute bakarrik baldin eta aurrekontu handiko jokoak euskaratzen badira?

Artikulu honetan, pil-pilean dagoen gai bati buruz hitz egin dugu, hots, bideojokoei buruz. Irakurlearen arreta erakartzea espero genuen eta, horrekin batera, ikerlari gazteren bat euskarazko bideojokoei buruz ikertzeko inspiratu badugu, gure helburua bete dugu. “Jendea

non, euskara han". Hala dio euskarazko ikus-entzunezkoen alde egiten duen *Aldatu gidoia* kanpainaren leloa, eta horrekin bat dator artikulua honen egileak.

6. Erreferentziak

- Bengoetxea, J. (2024). UPV/EHU denon artean. https://bengoetxea.eus/wp-content/uploads/2024/10/denon-ar-tean_programa_EUS.pdf
- BOE (2022). Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. <https://www.boe.es/eli/es/l/2022/07/07/13/dof/spa/pdf>
- Etxeberria Agirresarobe, M. (2022). Bideo-jokoak zenbakitan: Enpresak eta era-bilerak. In M. Junguitu Dronda, (arg.). *Jokoteknia: Jardunaldien aktak 2018-2019-2020*. Azkue Fundazioa - Game Erauntsia Elkartea, 75-88.
- Fad Juventud (2023). Videojuegos y jóvenes. Lugares, experiencias y tensiones. https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf
- 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.
- Game Erauntsia (2024). Euskarazko bideojokoak zenbakitan. <https://gamerauntsia.eus/jokoak/euskarazko-bideojokoak/zenbakitan>
- Ikusiker (2024). Ikus-entzunezkoen behategiaren txosten orokorra. <https://ikusiker.eus/txostenak/2023-2024ko-txosten-orokorra/>
- Junguitu Dronda, 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>
- Junguitu Dronda, M. (2022) (arg.). *Jokoteknia: Jardunaldien aktak 2018-2019-2020*. Azkue Fundazioa - Game Erauntsia Elkartea. <https://jokoteknia.eus/wp-content/uploads/2022/05/Jokoteknia-liburua-2018-2019-2020.pdf>
- Koscelníková, M. (2021). The localization of video games into less widely spoken languages that share a common history: An example of Slovak and Czech legislative parallels. *The Journal of Internationalization and Localization*, 8(1), 1–25. <https://doi.org/10.1075/jial.20013.kos>
- Martínez Burgos, J. M. eta Azkarraga, A. (2024). BIG 2024: Mesa redonda sobre la industria audiovisual en Bilbao-Bizkaia. *BIG Conference*. https://www.youtube.com/watch?v=cspfGqo4h10&ab_channel=BIGConference
- Muñoz Sánchez, 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. (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment. In J. Kearns (arg.), *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates* (pp. 158–183). Continuum.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localisation: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- Oihanguren, I. (2024). Euskarazko bideojokoak: itzulpengintza eta bitxikeriak - Jokoteknia 2024 - Ibai Oihanguren. https://www.youtube.com/watch?v=BSvZgmSvIVk&ab_channel=gamerauntsia
- Pérez Álvarez, F. (2016). *La localización de videojuegos: Diferencias entre aficionados y profesionales*. [Grado Amaierako Lana]. Universidad de Granada.
- Rodríguez, E. eta Ballesteros, J.C. (2019). *Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.3537638.
- Video Games Europe (2023). 2023 All About Video Games – European Key Facts. <https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/>
- Zabalegi, E. (2023). Eduki sortzaileak eta euskara - Eider Zabalegi - Jokoteknia 2023. *Gamerauntsia*. https://www.youtube.com/watch?v=B7HtlDN2YVU&ab_channel=gamerauntsia

- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2022). Estudio descriptivo de la localización de videojuegos al español: relación entre el proceso, el producto y la recepción. Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). Doktorego tesia. <https://addi.ehu.es/handle/10810/58559>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2023). Reflexión sobre el euskera como lengua minoritaria en videojuegos y estudio de recepción. *Quaderns. Revista de Traducció*, 30, 139-151. <https://doi.org/10.5565/rev/quaderns.106>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. & Junguitu Dronda, M. (2023). Euskarazko bideojokoen azterketa deskribatzailea lokalizazioaren ikuspuntutik. *Fontes Linguae Vasconum*, 135, 231-275. <https://doi.org/10.35462/flv135.10>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. & Junguitu Dronda, M. (2024). Bideojokoen lokalizazioaz. *Senez*, 55. https://eizie.eus/eu/argitalpenak/senez/senez-55/bideojokoen-lokalizazioaz?set_language=eu

7. Eskerrak eta oharrak

Eskerrak eman nahi dizkiet euskarazko bideojokoen alde egiten duten guztiei, eta bereziki, Game Erauntsiari, irabazi asmorik gabe egiten duen lanagatik.