

BIDEOJOKOAK EUSKARARENTZAT

Game Erauntsian bideojokoak eta euskara uztartzearen alde egiten dute

 **JENDARTEA** / Nerea LAUZIRIKA

Badira gamer euskaldunak ere, askori otu ez bazaigu ere. Euskaraz bideojokoetan aritu nahi dutenei espazio bat eskaini eta euskarazko jokoen eskaintza areagotzeko egiten dute lan Game Erauntsian. Baina, beste gauza asko ere egiten dituzte, Lander Unzueta kideak azaldu duenez.

«Horrenbeste kontutan gaudesartuta, non batzuetan gaitza izaten den zehazki zertan ari garen azaltzea». Elkarre ofizial moduan antolatuta daude 2016tik eta ordutik, aipatutako lan ildoek gain, beste proiektu asko ere atera dituzte aurrera.

Horren adibide da webgunean argitaratzen duten bloga: «Bertan, bideojokoei buruzko gaurkotasuneko informazioa ematen dugu, hala nola, albis-

teak, analisiak, garatzaileekin egindako elkarrizketak, iritzi artikulak...».

Gainera, tailerrak ere egiten dituztela azaldu du Unzuetak, batez ere gazteei eta umeei zuzendutakoak. Twitchen ere aritzen dira, eta streaming plataformaren bidez bideojokoak zelan euskaratzen diren erakusten dute, besteak beste.

NAIZ Irratiarekin ere irratia egiten du Unzuetak,

Bideojokoetan euskaraz aritzeko eta jokalariei komunitatea sortzeko espazio bat eskaintzeko egiten du lan Game Erauntsiak. Elkarteko kide Lander Unzuetak azaldu du eskaintza askok uste baino zabalagoa bada ere, ez dela jokalaria euskaldunen eskarira egokitzen, eta lana dagoela egiteke.

elkartearen izen berekoa, gaurkotasuna jarraitzeko beste formatu horretan ere. Horrez gain, hitzaldiak eskaintzen dituzte eta aholkularitza lana egiten dute.

Telegrameko taldea ere badaukate, komunitateari zuzendua, «eztabaidatzeko, gomen dioak emateko, partidaren bat jolasteko...». Discord plataforman ere zerbitzaria daukate antzeko gauzak egiteko.

Beheko irudian, Lander Unzueta, eskuman. Duela egun batzuk euskarazko bideojokoen inguruko udako ikastaro batean parte hartu zuen. Marisol Ramirez | FOKU

«Finean, denetarik egiten dugu, baina garrantzitsuena euskarazko bideojokoen zerrenda dela esango nuke». Webgunean daukate eta euskaraz eskuragarri dauden bideojokoak bilatzeko aukera bakanetarikoa da: «Adibidez, Steam bideojokoen plataforman badago euskarazko bideojokoak iragazteko aukera, baina gure webgunean aukera ematen dugu ofizialki zein guk gure kabuz euskaratuta dauden jokoak bilatzeko, plataformak iragaziz».

«Euskarazko bideojokoez gain, orain euskal garatzaileei buruzko atalari forma ematen saiatzen ari gara». Badaudela hainbat bideojoko-garatzailer euskal Herrian, asko ezagunak ez diren arren. Horregatik, estudioen zerrenda bat egin nahi dute, kokatuta dauden lekuaren arabera eta horrekin datu basea eratu eta edonoren eskura jartzeko.

ESKAINITZA ETA ESKARIA

«Esango nuke euskarazko bideojokoen eskaintza eta eskaria ez datozela bat». Unzuetak onartu du eskaintza asko hasi dela azken urteetan, «zorionez». Izan ere, gaur egun webguneko zerrendan euskarazko 119 bideojoko daude.

«Egia da badaudela bideojoko handi eta txikiak, adibidez, 'Mariokart 8' edo 'Outer Wilds' euskaraz daude, baina seguru enik publiko orokorrak bilatzen dituenak ez, esaterako, 'Fornite' edo 'Fifa'». Horregatik, euskaraz jolasteko hautua norberak egiten duena dela azaldu du Unzuetak; «ez daukagu erraztasunik mundu honetan euskaraz ibiltzeko». Nahiz eta «Minecraft» eta antzeko jolas oso arrakastatsuak euskaraz dauden, beste eskaintza mota bat bilatuz gero





Bideojokoetan euskaraz aritzeko gogoia badago zaleen artean.
GETTY IMAGES

jokalariak «hankamotz» gertatzen direla adierazi du Game Erauntsiako kideak.

«Testuak, menuak eta abar euskaraz ez dauzkaten jokoe-tan ere gure aldetik euskaraz egin dezakegu antolatzen ditugun partida eta txapelketa horietan», helburua baita joko-koa erdaraz egon arren jokalariek euskaraz egitea eta euskaraz gozatzea.

Eskaria eta eskaintza orekatzeko aldera egin beharreko lanaz ere aritu da Unzueta, bai haiek komunitate gisa bai erakundeek: «Ez da erraza, baina zerbait egin beharko litzateke». Askok hausnartu dute jarraitu beharreko bidearen inguruan, bikoizketa edo ekoizpen propioa ote den ego-kiagoa eta, bere ustez, bi alderdietatik ekin beharra dago.

«Badaude sortzaileak bertan, nahiz eta batzuk oso estudio txikietan edo kanpoko taldeetan ari diren» eta haiek bultzada ematea interesgarria izan daitekeela deritzo Unzueta, «ez bakarrik bertako industria sustatzearren, baizik eta euskaldunak izanda, auke-

ra handiagoa dagoelako joko-ko euskaraz garatzeko».

ERAKUNDE PUBLIKOEN INPLIKAZIOA

«Erakundeen aldetik babes-ja-sotzea itzela izango litzateke». Horrez gain, kaleratuta dauden bideojoko handiak euskaratzeko ahalegina egitea ere oso interesgarria litzatekeelakoan dago Unzueta. «Ez da horren erraza izaten, askotan saiatu gara Game Erauntsiatik, Elhuyarretik ere bai, Ubisoft edo Electronic Arts bezalako enpresa handiekin harremanetan jartzen haien joko-koak euskaratzeko eta ez da horren erraza». Izan ere, garestia da eta denbora luzea hartzen du. «Baina saiakera egin

«Joko askok euskaraz egote hutsagatik arrakasta izango luketela uste dut; euskaraz jolastu nahi dutenek aukera emango liokete bestela jolastuko ez luketen joko bati»

«Ez zaie ikusgarritasunik ematen euskarazko bideojokoei eta jende askok planteatu ere ez du egiten euskaraz jolastu daitekeela; hori da arazo handienetako bat»

beharra dagoela uste dut, gero eta bideojoko gehiago egon daitezen euskaraz».

Finantzaketari dagokionez, uste du publikotik indarra egin beharra dagoela. Hala ere, seguru dago enpresa pribatu-entzat ere interesgarria izan daitekeela. «Enpresa pribatu batek bideojoko bat euskaraz kaleratzen badu, oihartzuna izango du eta euskaraz jolastu nahi dutenek aukera emango liokete bestela agian jolastuko ez luketen bideojoko bati. Niri, esaterako, ez zaizkit estrategia bideojokoak interesatzen, baina euskaraz badago, agian begiratuko dut eta erosten bukatu dezaket».

Jokoak itzultzea posible den edo ez aurrekontuak erabakitzen du. Izan ere, bideojoko batzuek testu pila daukate, eleberri batek baino askoz ere gehiago. Baina, beste batzuek ez dute horrenbeste eta itzultzeko errazak dira. Joko askok euskaraz egote hutsagatik arrakasta izango luketela uste du Unzueta.

Azpi-marratu nahi izan du, era berean, komunitateak jo-

koak euskaratzeko egiten duen saiakera.

ZALEEN SAREA

«Gure zerrendan dauden joko asko guk geuk edo beste zale-ren batek itzulitakoak dira». Horrek ezin argiago erakusten du gogoia egon badagoela zale-tasun hau euskaraz bizitzeko eta militantzia puntu hori dagoela. «Zergatik ez? Liburuak euskaraz irakurtzeko prest gaude; telesailak eta filmak, gero eta gutxiago badaude ere, euskaraz nahi ditugu. Ba, bideojokoekin ere berdin».

Askorik ez dago, eta, gainera, euskarazko bideojokoei ikusgarritasun gutxi ematen zaie: «Jende askok planteatu ere ez du egiten euskaraz jolastu daitekeela; hori da arazo handienetako bat».

Ezagutzen ditugu «Egunean behin» edo «Berbaxerka». Ez dugu imajinatzen, ordea, «Mariokart» edo «Zelda» bezalako jokoak ere euskaraz daudela. «Hori aldatzea tokatzen da lehenik eta behin, eta hortik aurrera ekin ahal izango diogu bideari».

«ZENBAT ETA HOBETO BESTEEI, ORDUAN ETA OKERRAGO DOAKIGU GURI»

UABeko Ekialdeko Asiako Itzulpengintza, Interpretazio eta Ikerketa Saileko irakaslea da Laura Santamaria eta bideojokoen alorrean euskarak, galegoak edo katalanak duten egoeraz Udako Ikastaroek antolatutako jardunaldian parte hartu zuen. Itzulpengintzaren ikuspuntutik katalanak entretenimenduaren industrian duen trataeraren inguruan aritu zen.

«Ez naiz oso baikorra izango», hasi zuen Santamariak hitzartzea. Euskararen Etxean egin zuten jardunaldia; toki ezin aproposagoa, gaia kontuan hartuta. Ikus-entzunezkoen bikoizketan egindakoa erreparatzea aurkeztu zuen jarraitu beharreko bidetzat, gerora aztertu ahal izateko ia bideojokoak hizkuntza gutxituetan eskaintzeko balio dezakeen.

Sektorearen ezaugarriei dagokienez, nabarmendu zuen arrakala handia dagoela hizkuntzari erreparatuz gero, Santamariaren arabera, tokiko sortzaileei ematen zaizkien dirulaguntzek ez dutelako sortzailea produktua katalanez argitaratzera behartzen.

Gainera, azpimarratu zuen hizkuntza gutxituei ez diela mesede egiten aldamenean dituzten hizkuntzetan plazaratutako ikus-entzunezkoen sektoreen gorakadak: «Zenbat eta hobeto besteei, orduan eta okerrago doakigu guri».

Santamariak azaldu zuenez, produkzio propioak eta kalitatezko bikoizketa lanak dira hizkuntza gutxituen presentzia ikus-entzunezkoetan eta antzeko entretenimendu produktuetan bermatzeko modu bakarrak. Horrela, katalanez sortu ziren eta gerora nazioartean hedatu diren zenbait produkzioaren adibideak jarri zituen.

“Polseres vermelles” telesaila gaztelerara bikoiztu eta espainiar Estatuan eta Mexikon zabaldu zuten, besteak beste. Santamariaren

hitzetan, produkzio horrek argi utzi zuen «agian katalanez ekoiztea ez zegoela horren gaizki».

Duela urte gutxi plazaratu zen “Merlí” ere izan zuen hizpide. Gaztelerara bikoiztuta ere zabaldu zen, baina Santamariak azpimarratu zuen itzuli gabe ere, gaztelerak bazuela presentzia telesailean, pertsonaia batzuek ez baitzekiten katalanez. Horrela, zailtasun jarri zuen TV3 bezalako hedabide publiko batean tokia izan beharko luketen gaztelerazko elkarrizketek.

Horren ostean etorri zen “Merlí sapere aude”, Movistar+ plataformak ekoiztua. Kasu horretan, aldiz,

Laura Santamaria irakaslea, UIKek antolatutako jardunaldian.
Marisol Ramirez | FOKU

katalanaren presentzia erabat anekdotikoa zela nabarmendu zuen irakasleak.

“Cites” telesailarekin ere antzeko zerbait gertatu zen, azaldu zuenez. Katalanez plazaratu zuten TV3n eta gaztelerara bikoiztuta zabaldu zuten espainiar Estatuan zehar. Duela pare bat hilabete haren jarraipen “Cites. Barcelona” emititzen hasi dira Kataluniako hedabidean, baita Amazon Prime plataforman ere. Grabazioa ele bitan egin zuten, gehiena gazteleraz grabatuta badago ere, «Amazoni saldu nahi ziotelako». Ondoren, katalanera zein gaztelerara bikoiztu dute eta, Santamariaren arabera «katalanezko bikoizketaren kalitatea horren txarra da non ikusi ere ezin den egin».

Horrela, produkzioen kalitateak ondorengo hedapenean eta ikus-entzuleen hautuetan duen eragina azpimarratu zuen Santamariak, gaztelera aukeratzeko askoren arrazoia katalanezko bikoizketa eskasa dela iritzita.

Bideojokoen esparrura gerturatuta, haien inguruan Katalunian egiten diren ekimenetan hizkuntza bakoitzak duen pisua aztertu zuen. Bartzelonan egiten den Gamelab konferentziari buruzko informazio ia guztia, esaterako, ingelesez dator, «zerbait ere badago gazteleraz eta apur bat gutxiago katalanez». Era berean, egiteke dagoen Barcelona Games World ekimenean jarri zuen begirada: «Ikusiko dugu ia zer gertatzen den».

Hasieratik abisatu zuen Santamariak ez zeukala baikor izateko inolako asmorik eta iragarritakoa bete zuen, zailtasun gabe. Hala ere, jarraitu beharreko bidea marraztu zuen: «Ekintzak diseinatu eta saretu beharra dago, adibidez, jokoak krakeatu eta batak besteari pasatzea». Erakunde publikoei ere gaian esku hartzeko galdegin zien.

