



Bideojokoak euskararentzat

12.Jul 2023

Cod. Z12-23

Mod.:

Face-to-face

Edition

2023

Activity type

Summer course

Date

12.Jul 2023

Location

Euskararen Etxea

Languages

Basque Spanish

Academic Validity

10 hours

Organising Committee



Description

Bideojokoen helburu nagusia entretenimendua da, helduena zein haurrena. Aisialdi industriari, 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: gizartearen 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 ailegatzeko den irakaskuntzan, zer baliabide dauden eta abar.

Objectives

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.

In collaboration with



Program

12-07-2023

08:45 - 09:00 Erregistroa

09:00 - 09:15 Institutional Opening session. Speaking order:

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 Zorrazin Goikoetxea | UPV/EHU doktratua - Itzultzailea

11:15 - 11:45 Break

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 Round table: “Bideojokoak euskararentzat”

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

Gidaria

Elixabete Larrinaga Artetxe | UPV/EHU - Ikastaroaren zuzendaria

Directed by



Elixabete Larrinaga Artetxe

UPV/EHU

En estos momentos se encarga de la gestión del Vicedecanato de prácticas y orientación laboral de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UPV/EHU. Ha ocupado otros puestos de gestión en la universidad: directora de movilidad internacional de la UPV/EHU (2009-2013) y vicedecana de programas de movilidad en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación (2007-2009) Es doctora en Ciencias Políticas y de la Administración por la UPV/EHU. Es profesora del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Sus áreas de conocimiento: Lenguaje audiovisual, teoría y técnicas de la información audiovisual, técnicas de creación audiovisual, producción de radio y televisión y sociología de la comunicación. Ha trabajado como periodista en los servicios informativos de Euskal Telebista (1991-2003 y 2015-2018) y ha realizado colaboraciones para Euskadi Irratia (2016-2019) Por otro lado, fue miembro del Consejo Asesor del Euskera del Gobierno Vasco (2003-2020), miembro del jurado de los Premios Rikardo Arregi de Periodismo (2018-2021) y presidente de la ikastola Kurutziaga de Durango (2010-2013)

Teachers



Alfonso Berroya Elosua

Soy Alfonso Berroya Elosua, actualmente PDI de la Facultad de Bellas Artes en Leioa. Soy especialista profesional, específicamente del ámbito del dibujo, cómic, ilustración, cine y videojuegos. Realicé la tesis sobre las industrias profesionales de estos sectores, sobre datos de empleabilidad, mercado, metodologías, procesos y salidas laborales. En este sentido, he compaginado mi investigación universitaria con ponencias, capítulos de libro, exposiciones y publicaciones en revistas indexadas con el trabajo en las industrias antes mencionadas. He trabajado como ilustrador freelance desde 2012 a 2018, y como concept artist y director de arte para empresas como Iron Belt Studios, Ala Oeste Studios, Hunters of Magic, Ioon Technologies y Iron Forge Studios. Finalmente, en 2022 hemos desarrollado un proyecto de innovación educativa titulado "Lerrotuz", donde hemos obtenido financiación de la propia UPV/EHU, complementándolo con participaciones en congresos y exposiciones con trabajo del alumnado para la muestra de resultados de la investigación



Óscar Ferreiro Vázquez



Elena Hernández

Elena es licenciada en Traducción e Interpretación (inglés y japonés) por la Universidad Autónoma de Barcelona y en Derecho por la Universidad Oberta de Catalunya. Compagina la docencia de japonés y localización de videojuegos en la Facultad de Traducción e Interpretación de la UAB con su trabajo como traductora e intérprete free lance, dedicando gran parte de su tiempo a la traducción de videojuegos. La ponencia es compartida con Carme Mangiron. Ella es profesora de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y miembro del grupo de investigación Transmedia Catalonia. Es la coordinadora del Máster Universitario en Traducción Audiovisual de la UAB. Obtuvo el Premio a la Excelencia Docente de la UAB en el año 2022. Cuenta con dilatada experiencia profesional como traductora especializada en localización de software y videojuegos, entre los que destaca la saga Final Fantasy. Sus principales áreas de investigación son la traducción y localización de videojuegos, así como su accesibilidad. Es coautora con Minako O'Hagan de Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry (2013) y una de las editoras de Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games (Mangiron, Orero, O'Hagan, 2014).



Edurne Larraza Mendiluze

UPV/EHU

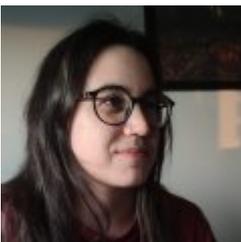
Ingeniera en Informática (1999) y Doctora (2014) por la Facultad de Informática de la UPV/EHU y Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Formación (2005) por Mondragon Unibertsitatea. Profesora del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores de la Facultad de Informática de la UPV/EHU desde el año 2000. También impartió docencia en la Universidad Pública de Navarra (UPNA) entre 1999 y 2001. Desarrolla su actividad investigadora en la enseñanza de informática como miembro del grupo ADIAN. Tomó la docencia como tema de investigación en su tesis. Estudió cómo se enseña y aprende el tema de entrada/salida de las computadoras y diseñó un proyecto para desarrollar un juego simple programando la entrada/salida de la máquina Nintendo DS. Desde entonces dirige el proyecto JolasMATIKA con el objetivo de llevar la informática y el pensamiento computacional hasta Primaria.



Carme Mangiron Hevia



Ramón Méndez González



Celia Rocha Taboas

Después de terminar el Grado en Linguas Estranxeiras y el Mestrado en Tradución Multimedia en la

Universidade de Vigo, Celia Rocha-Táboas se adentró en el mundo de la traducción y localización de videojuegos al completar en 2022 el título de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego, también en la UVigo. Actualmente es doctoranda en Traducción & Paratraducción por la Universidade de Vigo. Bajo la dirección del Dr. Ramón Méndez González, investiga sobre la localización de videojuegos EN>ES que incluyen lenguaje no binario. Ha publicado recientemente el capítulo «El problema del género en la traducción de videojuegos al gallego», dentro del monográfico Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos, editado por Ramón Méndez y Alba Calvo y publicado por Tirant Humanidades. Durante la semana, compagina la actividad investigadora con su trabajo como traductora autónoma, ofreciendo servicios especializados en traducción, localización y subtítulo EN>ES/GL. Cuando llega el fin de semana, prefiere relajarse jugando a videojuegos, de los que nunca se cansa.



Ainara Romero Andonegui

Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU

Associate Professor of the University of the Basque Country - Euskal Herriko Unibertsitatea. Degree in Psychology from the University of Deusto and Doctor in Education from the University of the Basque Country - Euskal Herriko Unibertsitatea. Member of the Department of Didactics and School Organization. She has taught courses in digital competence, educational technology and active methodologies. Her research activities include the areas of: a) Learning and Knowledge Technologies b) Personal Learning Environment c) Massive Open Online Course eta d) Oral and written language acquisition. Place: Faculty of Education of Bilbao, UPV / EHU ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0132-9508>



Lander Unzueta Lequericabeascoa

Periodista aficionado a los videojuegos; se inició en este mundo con Super Mario Bros. 3. Adicto de Nintendo y seguidor desde niño de las novedades sobre videojuegos en revistas del sector, hasta que se animó a abrir un blog propio, publicado exclusivamente en euskera: Pixelberri. En 2020 se unió a Game Erauntsia, Asociación de Videojuegos en Euskera. Escribe en el blog de esta asociación, y, además, participa en directo a través de Twitch en la radio Naiz, dirige concursos y talleres, da conferencias, etc. Es el traductor al euskera de Super Mario 64, Mario Kart 8 Deluxe, Clone Hero y otros títulos.



Laura Santamaria Guinot

Laura Santamaria es profesora de traducción en la Facultad de Traducción e Interpretación (FTI) de la Universitat Autònoma de Barcelona desde 1985, de donde fue decana entre 2011 y 2016, y actualmente es Comisionada del Rector para la Política Lingüística de la UAB. Sus investigaciones se han centrado en temas relacionados con los medios de comunicación, la intertextualidad y los estudios interculturales. Como profesora, se ha dedicado a la enseñanza de la traducción especializada y concretamente a la traducción para los medios de comunicación y la traducción de textos jurídicos.



Danel Solabarrieta Arrizabalaga

Elhuyar Fundazioa

Danel Solabarrieta (Ondarroa, 1976), es titulado en estudios avanzados de Psicodidáctica, licenciado en psicopedagogía y diplomado en educación primaria en la Universidad del País Vasco. Trabaja en la Fundación Elhuyar desde 2002 coordinando proyectos relacionados con la educación, sobre todo en la educación científica y educación multimedia para niños y jóvenes. En los últimos años ha participado en varios proyectos europeos: como coordinador en STIMULA (518103-LLP-1-2011-1-ES-COMENIUS-CMP) y STING (Erasmus+ 2014-1-ES01-KA201-003688) Y como partner en Moblang (programa Lifelong Learning 505664-2009-LLP-CY-KA2-KA2MP), SCICAMP (527525-LLP-2012-DE-COMENIUS-CNW), Más detalles en: <https://www.linkedin.com/pub/danel-solabarrieta-arrizabalaga/8b/597/843>



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 lokalizazioaren prozesua, produktua eta harrera lotzen zituen. Tesiarekin erakutsi zuen lokalizazio prozesuan hartutako erabakiek (esaterako, itzultzaile motaren aukeraketa), produktuan eta harreraren 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.

Registration fees

FACE-TO-FACE

UNTIL 12-07-2023

[Free registration](#)

0 EUR

Place

Bizkaia