

JOKOTEKNIA

Jokoteknia Bideo-jokoen IV. Euskal Jardunaldia Euskara eta bideo-jokoak uztartzea eta komunitatea sortzea

Azkue Fundazioak eta Game Erauntsiak elkarlanean onduta, Jokoteknia Bideo-jokoen Euskal Jardunaldiaren hiru edizio egin dira orain arte. Hiru jardunaldi horien harrera onaren ondorioz, **bi erakundeek laugarren jardunaldia egitea adostu dute.**

Hirugarren edizioa azaroaren 6an egingo da, Euskararen Etxean, 9:45etik 14:00etara. Jardunaldia streaming bidez jarraitu ahal izango da, hala Azkue Fundazioaren YouTube kanaletik, nola Game Erauntsiaren Twitch kanaletik.

Bideo-jokoen eta Europako hizkuntza gutxituen arteko harremanak

Jardunaldiaren xedea da euskara eta bideo-jokoak uztartzea eta euskal bideojoko zaleen komunitatea sortzea. Hala, aurtengo jardunaldian komunitatearen kontzeptuak esangura berezia hartuko du, euskaldunen egoera ez ezik, beste komunitate batzuen bizipenak ere ezagutuko ditugulako. Izan ere, **Europako hainbat bazterretako gonbidatuak batuko ditugu bideo-jokoei buruz hitz egiteko eta hizkuntza gutxitu desberdinen egoera azaltzeko.**

Aurten, berritasun azpimarragarriak izango dira; tartean, **aurreko hiru edizioetako edukiak bilduko dituen liburua aurkeztuko da**, betiere, jardunaldiaren lau ardatzei jarraiki:

Bideo-jokoen laugarren euskal jardunaldia: Etxeko esperientzietatik ikasteko

Ikasle, jokalarik eta garatzaileak kontaktuan: Bideo-jokoen alderdi ezberdinak aztertzeko asmoz

Bertako kultura eta industria bultzatzea xede: Euskaratik eta euskaraz egiten dugu bertako bideo-jokogintza kultura indartzeko

Gonbidatu bereziak: Bideo-jokogintzan dabilzan beste komunitate batzuen berri izateko

JOKOTEKNIA

Jardunaldian jorratuko diren gaiak:

Aurtengo jardunaldietan komunitatearen kontzeptuak esangura berezia hartuko du, euskaldunen egoera ez ezik, beste komunitate batzuen bizipenak ezagutuko ditugulako. Izan ere, **Europako hainbat bazterretako gonbidatuak batuko ditugu aurten bideo-jokoei buruz hitz egiteko; horrela, hizkuntza gutxitu desberdinen egoera azalduko dugu.**

Jokotekniaren laugarren edizio hau prestatu bitartean konturatu gara jorratzen dugun **euskara eta bideo-jokoen arteko harremana Europako beste hizkuntza gutxituetan eta horien komunitateetan ere gertatzen dela; hori da nabarmendu nahi duguna.**

Gaiok hitzaldien bidez jorratuko dira. Hitzaldien aukeraketa egitea zaila izan da, eta horregatik, **lau hitzaldi aurkezteaz gain, bideo bidezko bi kolaborazio motz** ere izango ditugu. **Hitzaldiak euskaraz, katalanez, gazteleraz eta ingeleraz** egingo dira, baina **guztiak euskaraz jarraitzeko aukera** egongo da.

Jardunaldiaren egitaraua:

Hitzaldia	Hizlaria	Ordua
Aurkezpena		09:45
<i>Bideo-jokoen industria Galizian</i>	Luz Castro	10:00
<i>rBorn Games-en hastapenak: The Five Covens bideo-jokoaren garapena PlayStation Talents programaren baitan</i>	Aitor Artetxe eta Ethan Reyes	10:25
<i>Bretoi hizkuntzaren historia eta egoera bideo-jokoen arloan</i>	Gwenn Meynier	10:50
Atsedena		11:00
<i>Bideo-jokoak, katalana eta boluntariora</i>	María Casañas	11:30
<i>Galesez irabazten</i>	Morgan Roberts	11:55
<i>Hizkuntza minorizatu bat ikasi itzulpenak egin bitartean</i>	Brian C. Gilmour	12:20
Mahai ingurua	Tartanga, Digipen eta Harrobiko ikastetxeetako ikasleak.	12:30

JOKOTEKNIA

Aurtengo berritasuna:

Iazko Jokotekniako aurkezpenen aipatu genuen albiste baten inguruan berritasunak ditugu. Izan ere, Bizkaiko Aldundiaren Argitalpen Zerbitzuaren bitartez Jokoteknia 2018ko, 2019ko eta 2020ko hamalau hitzaldiak biltzen dituen liburuxka argitaratuko dugu.

Artikulu guztiak euskaraz daude; horietan askotariko gaiak lantzen dira, betiere bideo-jokoei lotutakoak. Besteak beste, historia, ekoizpena, diseinua, itzulpengintza eta lokalizazioa, kontserbazioa eta feminismoa jorratu ditugu azken hiru urteetako ekimenetan. Gai guzti horiek euskaraz lantzen dituen beste argitalpenik ez dago, eta Jokoteknian gauzatzen dugun lanari balore erantsia eskaintzera dator. Testuaren editorea Game Erauntsiko kide den Maitane Junguitu Komunikazio Doktorea izan da.




JOKOTEKNIA

Euskal bideo-jokozale eta garatzaileen biltzarra

Jardunaldien aktak

2018-2019-2020

Editorea: Maitane Junguitu Drona
Zuzentzailea: Lander Unzueta



JOKOTEKNIKA

Hizlariak:

LUZ CASTRO PENA



Informatikan doktorea | Videoxogo.Gal

Luz Castro Pena informatikan doktorea da, bideo-joko diseinatzailea eta hezkuntzarako eta aplikatutako jokoetan (serious games) aditua. Ikus-entzunezko Komunikazio eta Sormen Digitala, Animazioa eta bideo-jokoak graduetan irakaslea da. Gainera, Coruñaiko unibertsitateko Bideo-joko Diseinu, Garapen eta Komertzializazio Masterreko koordinatzailea da.

Dibulgatzaile lana egiten du hainbat hedabidetan. Teknologia eta kultura digitala zabaltzen duten hainbat instituzioetako kide eta aholkularia da. Galizian eduki digitalen sektorea babestea helburu duen Videoxogo.Gal, Galiziako Bideo-joko eta Eduki Elkarreragileen Elkarteko sortzaileetako bat da. Aktiboki jarduten du galegoaren normalakuntza linguistikoaren aldeko plataformetan, bereziki teknologia arlokoetan.

Hitzaldia: *Bideo-jokoen industria Galizian*

Galegoz jokatu daitezkeen bideo-jokoen inguruan jardutean, beharrezkoa suertatzen da Galiziako bideo-jokoen garapen industriaren egoera deskribatzea. Aurkezpen honetan Galiziako industria aurkeztuko dugu, honen hastapenak eta lan esanguratsuenak aipatuta. Esaterako, galegoz jokatu daitezkeen lehenengo bideo-jokoa, O misterio das 7 pezas (Imaxin Software, 1999), hizkuntzaren garrantziaren eta gure erroak galtzearen ondorioen buruzko abentura grafikoa da.

Sektorea zenbakien bidez deskribatzeaz gain, Galiziako hezkuntza zentroak eta promozio espazioak ere azalduko dira. Jarraian, galegoak bideo-jokoen arloan duen presentziari buruzko gogoeta egingo dugu, hau babesteko eta lokalizazioak egiteko diru-laguntza faltan sakonduta. Bukatzeko, DEV-ek argitaratutako *Libro blanco del desarrollo de videojuegos en Galicia 2019* oinarri hartuta industriaren ahultasunak eta indarrak aipatuko dira.

JOKOTEKNIKA

AITOR ARTETXE ETA ETHAN REYES



Bideo-joko garatzaileak | rBorn Games

Rborn Games Tartanga eskolan hezitako bost profesionalak osatutako taldea da. PlayStation Talents programaren baitan The Five Covens (2021) bideo-jokoa garatu dute, PlayStation 4an eta 5ean argitaratutakoa. Taldeak gaur egun Gamera Nest enpresarentzat enkarguak burutzen ditu, besteak beste, aurkeztu berri den Meteoheroes bideo-jokoa.

Ethan Reyes 3D artista da, efektu berezietan espezializatzeko prozesuan dagoena. The Five Covens bideo-jokoaren animatzaile nagusia izan da.

Aitor Artetxe bideo-joko garatzailea da eta 3D modelatzailea. The Five Covens bideo-jokoaren zuzendari artistikoa izan da, arlo teknikoak ere jorratuta.

Hitzaldia: *rBorn Games-en hastapenak: The Five Covens bideo-jokoaren garapena PlayStation Talents programaren baitan*

Hitzaldian rBorn Games taldearen ibilbidea eta The Five Covens bideo-jokoaren garapena eta ekoizpena aurkeztuko dira.

Jokoaren lehenengo pausoetatik hasi eta etorkizuneko proiektuak azalduko dira. Bide honetan izandako anekdotak aipatuko dira, bideo-joko bat garatzeak dakartzan faseak eta batez ere bideo-jokoaren arloko enpresa bat sortzeak ekartzen dituen arazoak azalduko dituzte.

Gainera, PlayStation Talents ekimenak eta euskarak The Five Covens jokoaren garapenean eduki duten pisua landuko dute.

Bukatzeko, koronabirusak ekarri dituen eragozpenei buruz hitz egingo dute eta nola honek zaildu duen aurrez-aurreko azoketara bertaratzea eta, ondorioz, bertan lortu daitekeen feedback-ak suposatu duen galera.

JOKOTEKNIA

GWENN MEYNIER



Web garatzailea eta Bretoieraren aktibista | An Drouizig elkarte

Bretoiera informatika arloan hedatzeko helburua duen An Drouizig elkarteko lehendakaria da 2015etik. Software aplikazio ugariaren itzulpenean parte hartu du, esate baterako Firefox eta Steredenn, Flipon, Minecraft eta beste bideo-joko batzuenetan. 2021ean aurkeztu zen bretoi hizkuntzaren aditz konjugatzaile baten garapenean parte hartu zuen.

Petra C'hoari Ganit? izeneko bideo-jokoei buruzko podcastaren aurkezlea da. Maiztasun handiarekin Twitchen ibiltzen da bretoieraz zuzenekoak egiten. Hilabetean behin bideo-jokoei buruz artikulua idazten ditu Ya! astekarian eta teknologia berrien inguruko irratsaio motza grabatzen du Radio Naoned-en.

Hitzaldia: *Bretoi hizkuntzaren historia eta egoera bideo-jokoen arloan*

Bretoiera orain dela asko iritsi zen teknologia berrietara, baina oraintxe heltzen ari da bideo-jokoen arlora. Gaur egun hainbat bideo-jokotara jokatu daiteke bretoieraz, bai open-source, bai komertzialak direnak. Gainera, gero eta handiagoa den komunitatea dago Discord, Twitch eta beste joko plataformetan. Hizkuntzaren ofizialtasun ezak zaildu egiten du honen presentzia bideo-jokoen arloan, eta horregatik, bretoiera dagoen egoerara iritsi da aktibisten eta jende gogotsuaren lan boluntarioari esker

JOKOTEKNIA

MARIA CASAÑAS



GamingCat Elkarteko Kolaboratzailea | GamingCat

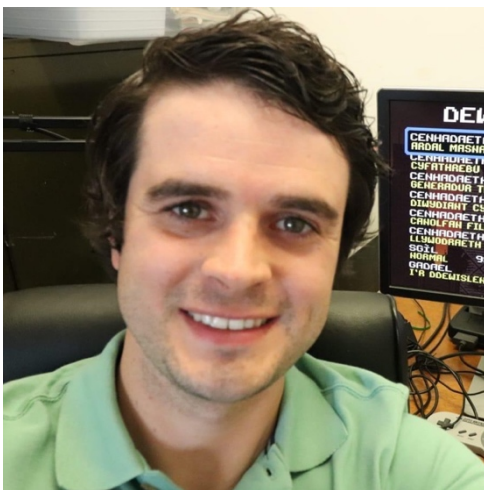
Maria Casañasek ez du profesionalki jarduten bideo-jokoetan, baina bere zaletasunak Associació GamingCat-ekin bat egitera eraman zuen 2020an. Geroztik boluntario gisa kolaboratzen du katalana eta bideo-jokoak uztartzen. Besteak beste Twitchen zuzenekoak egiten ditu eta hurrengo urteetan aurrez-aurreko ekitaldi gehiago antolatzea espero du. Bere joko gogokoenak Starcraft I eta II eta Valorant dira, estrategia eta shooter generoko jokoak hurrenez-hurren. E-kirol ekitaldien jarraitzailea da, bai Twitchen bitartez, bai aurrez-aurrekoak, eta, aitortzen duenez, horrela askoz ere kitzikagarriagoak izan daitezke.

Gaia: *Bideo-jokoak, katalana eta boluntarioritza*

Boluntarioek behar berriak sortu dituzte katalanak espazioa ez zuen tokietan. Aurkezpen honetan bideo-jokoak eta katalanaren atzean dagoen problematika azalduko dugu. Gainera, Gaming.Cat elkartearen sorrera birpasatuko dugu, hala nola komunitate bezala lortutako mugarriak.

JOKOTEKNIA

MORGAN ROBERTS



Gal Arduradun digitala / Bideo-jokoen galeserako lokalizatzailea | Menter laith Sir Caerffili

Galesa sustatzeko helburua duen Menter laith Sir Caerffili komunitate zentroaren arduradun digitala da. Sei urte eman ditu galesez Interneterako edukiak sortzen. Bideo-jokoen inguruko Twitch-eko Yn Chwarae kanalaren, YouTube-ko Yn Chwarae, Gemau Fideo eta Gemau Retro kanalen eta Discord zerbitzariaren arduraduna da, guztiak galesez kudeatuta. Bere komunitatean adin guztietako taldeentzako bideo-joko klub ugariaren karguduna da.

Hainbat bideo-joko lokalizatu ditu galesera indie garatzaileekin elkarlanean. Retro bideo-jokoen rom hack-en itzulpenak ere egin ditu.

British Esports Championship-ean parte hartzen duen Rocket League bideo-jokoaren taldeko burua da. Txapelketa astero zuzenean emititzen da galesez YouTuben.

Hitzaldia: *Galesez irabazten*

Aurkezpen honetan edukien sormena, bideo-jokoen lokalizazioa eta hazten ari den online komunitate digital galesaren arteko harreman sinbiotikoa azalduko da.

Morgan Robertsek lehenengo pertsona azalduko du bideo-joko klubek komunitatean eduki duten ibilbidea. Honek bat egin du gero eta gehiago hazten ari den online komunitate digitalarekin, eta, aldi berean, bideo-jokoak galesera lokalizatu beharraren garrantziaz jabetzea eragin du, aldi berean bide honetan lortutako bizipenak eta ikaspenak hedatzea funtsezkoa dela ohartarazita.

JOKOTEKNIA

BRIAN C. GILMOUR



Gaeilge Chun Cinn ekimenaren kide sortzaile | University of Oslo / Gaeilge Chun Cinn ("Advancing Irish")

Immunologia doktoregaia da Osloko Unibertsitatean eta bertan T zelulen seinalea ikertzen du. Bideo-jokoak irlandeara itzultzen dituen zalea da. Besteak beste Among Us (InnerSloth, 2018) eta PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Corporation, 2017) bideo-jokoak lokalizatu ditu. Bideo-jokoak, zinema, telesailak eta bestelakoak irlandeara itzultzea helburu duen Gaeilge Chun Cinn ("Advancing Irish"), ekimenaren kide sortzaileetako bat da. Talde honen xedea itzulpenak egin bitartean beraien kideei irlandeararen ezagutza hobetzen laguntzea da.

Hitzaldia: *Hizkuntza minorizatu bat ikasi itzulpenak egin bitartean*

Hizkuntza minorizatu askok (irlandera, eskoziera, gaelikoa eta galesa kasu) munduan zehar sakabanatutako diasporak dituzte. Komunitate hauek osatzen dituzten gizabanako askok beraien jatorrizko hizkuntza ikasi nahi dute, baina beraien lurraldearekiko urruntasunak eta eskura dituzten baliabide eskasek prozesua zailtzen dute.

Baliabideen urritasuna nabarmena da hizkuntza minorizatuen kasuan, besteak beste ikus-entzunezko eskaintzari dagokionez. Izan ere, nazioarteko enpresa handiek pizgarri ekonomiko txikia izaten dute bideo-jokoak edota telesailak hizkuntza minorizatu batera lokalizatzerako orduan. Goitik-beherako ekimenen faltaren aurrean, gaur egungo hizkuntza baliabideek behetik-gorako lana bideratzen dute. Horrela, hizkuntza minorizatuetakozko hizlariak itzulpenak egin ditzakete eta konpainia handiei helarazi. Honek eduki faltari aurre egiten lagundu diezaioke eta aldi berean, hizkuntza ikasleei gaitasunak landu eta hobetzeko aukerak eman.

JOKOTEKNIA

www.jokoteknia.eus

Harremanetarako:

Game Erauntsia: Maitane Jungitu (mjungitu@gamerauntsia.eus / 623396838)

Azkue Fundazioa: Julen Azpitarte (julen.azpitarte@bizkaia.eus / 94 402 80 81)



**GAME
ERAUNTSIA**

