



IKER
GAZTE
NAZIOARTEKO
IKERKETA EUSKARAZ

IV. IKERGAZTE NAZIOARTEKO IKERKETA EUSKARAZ

2021eko ekainaren 9, 10 eta 11a
Gasteiz, Euskal Herria

ANTOLATZAILEA:
Udako Euskal Unibertsitatea (UEU)

GIZA ZIENTZIAK ETA ARTEA

**Bideo-jokoen lokalizazioaren
ikerketa deskribatzailea:
garatzailetatik jokalarietara**

Itziar Zorrakin-Goikoetxea

11-18 or.

<https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.iv.01.01>



Bideo-jokoen lokalizazioaren ikerketa deskribatzailea: garatzaileetatik jokalarietara

Zorrakin-Goikoetxea, I.
Letren Fakultatea, UPV/EHU
zogotranslations@gmail.com

Laburpena

Bideo-jokoen salmentak urtero hazten dira eta irabazien zati handi bat lokalizazioari esker lortzen da (hots, itzulpenari gehi behar beste aldaketa tekniko, juridiko eta estetikoari esker). Erakutsiko dugu lokalizazioan hartzen diren erabakiek (kasurako, itzultzaile profesionala ala boluntarioa aukeratzea) ondorioak dauzkatela produktuan eta jokalarien iritzian. Hori frogatzeko, lotuko ditugu garatzaileen artean egindako inkesta bat, hamar bideo-jokoz osatutako corpus baten analisia eta jokalarien artean egindako bigarren inkesta bat. Horrela, lokalizazioaren bidea jarraituko dugu, garatzaileen eskuetatik hasi eta azken erabiltzaileetara heldu arte.

Hitz gakoak: bideo-jokoak, itzulpena, lokalizazioa, corpusa, laginketa

Abstract

Video game sales grow every year and localisation (i.e., the translation and as many technical, legal, and artistic changes as needed) lies behind a great part of the revenue. We will show how decisions made during the localisation process (e.g., choosing between a professional translator and a volunteer) have an impact on the product and the players' opinion. In order to prove this, we will link a survey of video game developers to a corpus-based analysis of ten video games and a second survey of video game players. In this way, we will follow the localisation through the journey it makes from the hands of the developers to the end users.

Keywords: video games, translation, localisation, corpus, sampling

1. Sarrera eta motibazioa

Merkatu batean garatutako ikus-entzunezko produktu bat beste merkatu berri batean sartzeko egin behar den moldaketari lokalizazioa deritzo. Itzulpenetik bereizten da, aldaketa linguistikoak ez ezik, aldaketa teknikoak, juridikoak, kulturalak eta estetikoak ere barne hartzen dituelako (Bartelt-Krantz, 2011; Bernal-Merino, 2015, 35. or.; Scholand, 2002, 5. or.; Turnes eta Méndez, 2014). Japonian garatutako bideo-joko bat Euskal Herrian arrakastaz merkaturatzeko, adibidez, testua itzultzeaz gain, jokoaren zailtasuna handitu egin daiteke (Europar eronkak gustatzen zaizkigulako), musika ordezka daiteke (Asiako gustu berak ez dauzkagulako) eta gomendatutako adin maila alda daiteke (lege ezberdinak dauzkagulako).

Bideo-joko bakar batean, era askotariko testuak aurki ditzakegu: testu narratiboak, istorio bat kontatzen denean; testu teknikoak, instalazio argibideetan; testu juridikoak, abisu legalean; testu komertzialak, iragarki eta promozioetan... eta bideo-jokoaren gaiaren arabera, testuak oso espezializatuak izan daitezke. Adibide bat aipatzeko, *Assassin's Creed* jokoak garatu dituen enpresak, Ubisoft, historialariak dauzka enpresan kontratatuta eta, joko berri bat garatu nahi duen bakoitzean, zenbait unibertsitate eta aditurekin jartzen da harremanetan (Nielsen, 2017).

Bideo-jokoak gainerako produktuetatik bereizteko hainbat arrazoi dauzkagu. Esaterako, bideo-joko bat zenbait herrialdetan aldi berean argitaratu ahal izateko, garapen eta itzulpen prozesuak batera gertatzen dira (O'Hagan eta Mangiron, 2013). Ondorioz, itzultzaileak objektu baten deskribapena itzuli behar duenean, maiz ez dago oraindik objektu horren irudirik. Hori da, hain zuzen ere, kalitate kontrola sustatzeko arrazoirik nagusiena: itzultzaileek testuingururik gabe lan egiten dutenez, joko osoa muntatuta dagoenean, linguista batek testua bere testuinguruan irakurtzea gomendatzen da eta berrikusketa horri kalitate kontrola deitzen zaio.

Interaktibitateak ere zailtasunak dakartza. Filmetan ez bezala, bideo-joko askotan, jokalaria istorioaren norabidea eta elkarrizketen erantzunak aukera ditzake. Horri lotuta, itzultzaileari

bidaltzen zaizkion testuak ez daude beti ordena kronologikoan edo, are okerrago, ez dute beti hitz egiten duen pertsonaia identifikatzen (Muñoz Sánchez, 2017).

Bestalde, ezin ditugu hain ohikoak diren buruhauste kulturalak ahaztu. Demagun, adibidez, bideo-joko batean gabonak ospatzen direla eta bideo-jokoa Alemanian eta Brasilen saltzen dela. Alemaniako gabonetan hotza eta elurra bereizgarri dira, baina, Brasilen, gabonak udan ospatzen dira. Halako kasuetan, *Animal Crossing: New Horizons* (2020) jokoan gertatu zen bezala, garatzaileek eremu bakoitzerako artea adapta dezakete, esaterako, elurra loreekin ordezkatzuz.

Hainbeste erronkarekin gezurra badirudi ere, bideo-jokoen industriak zinema eta musikaren industrien irabaziak bateratuta bikoiztu egin ditu (RTVE, 2019) eta irabazi horien kopuru garrantzitsu bat lokalizatutako bertsoetatik dator (hots, itzulitako bertsoetatik). Jokoaren arabera, irabazien erdia (Chandler eta Byte Level, 2006) eta baita % 70a ere (Bernal-Merino, 2015, 168. or.; Klimov, 2017) lokalizazioari esker lor daiteke.

Bideo-jokoen industria hain gaztea izanik (lehenengo bideo-jokoa, *Spacewar*, 1962. urtean argitaratu zen [Kent, 2010]), duela gutxi samar gehitu zen ikus-entzunezko itzulpengintzaren ikerkuntzara. Diziplina zientifiko gehienak ikerkuntza deskribatzailean oinarritu egiten dira (Gile, 1998, 72. or.) eta, hala, gure ikerkuntzak ere ikuspuntu deskribatzailea hartzen du (Tourey, 1995). Erabilitako metodologia TRACE: TRAducciones CEnsuradas¹ ikerketa taldearen esperientziaz elikatzen da, literatur testuak aztertzeaz gain, ikus-entzunezkoak ere aztertu baitituzte. Gure lanak zentsura aztertzen ez duen arren, urrats berri bat ematen du Espainian egindako itzulpenen bilakaeraren ikerkuntzan eta, orain arte aztertutako ikus-entzunezko produktuei (zinemari, antzerkiari eta musikari) (Merino Álvarez, 2017, 143. or.), bideo-jokoak gehitzen dizkie.

TRACE taldeak gomendatzen duen bezala, emandako lehenengo pausoa aztertu beharreko produktuen katalogo bat eraikitzea izan da. Munduko bideo-joko guztiak zerrendatzerik ez dagoenez, tesia hasi aurreko azken hamarkadan (2006-2016) Steam² orrialdean gaztelaniaz argitaratutako bideo-jokoetan zentratu gara, katalogoa eraiki genuen unean, hori baitzen bisita gehien zituen orrialdea.

Tesi-lan honek analisi hirukoitza proposatzen du eta hiru fasetan zatituta dago. Lehenengo fasean, garatzaileen erabakietan sakondu dugu, garatzaileek erantzun duten inkesta baten bidez. Horrela, bideo-jokoak nork eta nola itzultzen dituen jakin dugu. Bigarren fasean, inkestan parte hartu duten garatzaileen hamar bideo-jokoz osatutako corpus bat aztertu dugu. Eta hirugarren fasean, bigarren inkesta baten bidez, jokalarien corpuseko jokoei buruzko iritzia ikertu dugu. Hurrengo hiru ataletan, fase bakoitzean emandako pausoa laburtzen dira.

1.1 Lehenengo fasea: prozesua

Steam orrialdean argitaratutako jokoez eraikitako katalogoak 3003 joko batzen ditu. Populazioaren kopuru txiki baten azterketaren bidez emaitzak orokortu ahal izateko, laginketa probabilistikoa erabiltzen da. Beste hitzetan esanda, parte-hartzaileak zoriz aukeratu behar dira eta erantzunak formula jakin batekin kalkulaturako kopuru minimo batera ailegatu behar dira (Alaminos Chica eta Castejón Costa, 2006). Lortutako 172 erantzunei esker, % 95 konfiantza mailarekin eta % 7,5eko laginketa errorearekin lan egin dugu. Horrek esan nahi du, egiten ditugun 100 adierazpenetik, 95 adierazpen errealitatek % 7,5 batean alden du daitezkeela (QuestionPro, d. g.). Ikerketa zientifikoan % 5eko laginketa errorea eskatu ohi da, baina, tamalez, garatzaileen interesik eza dela eta, ezin izan dugu kopuru horretara ailegatu.

Garatzaileei bidalitako inkestan, enpresa eta jokoa buruzko galderak egin dizkiegu. Hala nola enpresaren handierari buruz, itzultzaileen profilaria buruz, itzulpena egiteko artxiboari buruz eta lokalizazioaren berrikusketa eta kalitate kontrolari buruz galdetu diegu.

1 <http://trace.unileon.es>, <http://www.ehu.es/trace>

2 <https://store.steampowered.com/>

1.2 Bigarren fasea: produktua

Corpusa eraikitzeko, inkestan parte hartu duten garatzaileen jokoetatik, 30 000 jokalaria baino gutxiago zituzten jokoak baztertu ditugu. Gainerakoak, bost talde nagusitan sailkatu ditugu garatzaileek inkestan eman duten informazioaren arabera:

- 1) lokalizazio sakon bat izan duten jokoak (hau da, berrikusketa eta kalitate kontrola izan duten jokoak),
- 2) lokalizazio ez sakon bat izan duten jokoak,
- 3) boluntario batek itzulitako jokoak,
- 4) programa automatiko batekin itzulitako jokoak eta
- 5) originaletik urruntzeko askatasunez itzulitako jokoak.

Talde bakoitzeko, testu gehien daukaten bi jokoak aukeratu ditugu eta, jokoaren ezaugarrien arabera, 1000 edo 2000 hitz inguru aztertu ditugu. Jokoen azterketa Lambert eta Van Gorp-ek (1985) proposatuko lau mailako eskeman oinarritzen da. Lehenengo mailan, testuingurua aztertu dugu (garatzaileek inkestan emandako datuak); bigarren maila makro maila da (musika, irudiak, azpтитuluak...); hirugarren maila mikro maila daukagu (esaldiz esaldiko analisia); eta, laugarren mailan, aurreko informazio guztiari buruz hausnartu dugu.

Mikro mailan, Santoyok proposatutako metodoan (Merino Álvarez, 1994, 25. or.; Pajares, 2010, 498. or.) oinarritu gara eta aurkitutako fenomenoak lau talde nagusitan sailkatu ditugu: eransketak, ezbaliokidetasunak, aldaketak eta ezabapenak. Guztira 19 azpitalde biltzen dituzte, baina, artikulua honetan, ezbaliokidetasunetan ardaztuko gara, hauek baitira, gehienbat, jokoa ikus daitezkeen kategoriak. Gainerakoak, orokorrean, itzulpena originalarekin alderatuz baino ezin dira antzeman. Ezbaliokidetasunen barnean bederatzi kategoria identifikatu ditugu: kalko ez zuzenak, irudiarekiko desadostasunak, erratak, aurkezpen formatu ez zuzena, inkonsistentziak, ortografia arazoak, puntuazio arazoak, itzuli gabeko testuak eta aldaketa geografikoa.

1.3 Hirugarren fasea: harrera

Jarraian, beste inkesta bat banatu dugu jokalarien artean. Espainian, 17 milioi bideo-joko jokalaria baino gehiago daude (Brugat, 2019). Beste laginketa probabilistikoa bat egin nahi genukeen arren, zoritxarrez, kasu honetan ezin izan ditugu jokalaria zoriz aukeratu eta, beraz, laginketa ez-probabilistikoa izan da. Hurbilen geneukan kontaktuei pasatu diegu inkesta eta hori zabaltzeko eskatu diegu. Lortutako 569 erantzunak oso erabilgarriak izanik ere, ez dute populazio osoa irudikatzen eta ez dute emaitzak orokortzeko aukera ematen.

Laginketako jokalariei haien joko-esperientziari buruz galdetu diegu: jokatzeko aukeratzen dituzten hizkuntzak, itzulita ez dagoen joko bat erosteko gogoia, itzulpenetan aurkitu ohi dituzten arazoak... Are garrantzitsuago, corpus analisisian aztertutako bi jokoren zatiak erakutsi dizkiegu, haien itzulpenari buruz iritzia eman dezaten: lehenengo jokoa, itzultzaile profesional batek (edo itzultzaile talde batek) itzulita eta kasik desbideratzerik gabea; bigarrena, boluntario batek itzulita eta esaldi agramatikalen adibideekin.

2. Arloko egoera eta ikerketaren helburuak

Bideo-jokoen lokalizazioaren arloan hainbat gai joratu dira azken hamabost bat urteetan: aspektu teknikoak (Pérez Hernández, 2010), zaleek egindako lokalizazioa (Díaz Montón, 2011; Gil Puerto, 2017; Pérez Álvarez, 2016), paratestualitatea (Méndez, 2012), transkrezioa (Vázquez-Rodríguez, 2013; Zorrakin-Goikoetxea, 2016), azpтитuluak (Mangiron, 2013; Méndez, 2017), akatsak (Vázquez Rodríguez, 2014), narratiba transmedia (Pujol i Tubau, 2015), harrera (Mangiron, 2018), bikoizketa (Mejías Climent, 2019) eta abar. Lan horiek guztiek sektorearen oinarriak finkatu dituzte eta lokalizazioaren deskribapen ezin hobea egiten lagundu dute. Tesi-lan honen abiapuntu hirukoitzak (prozesua, produktua eta harrera), hurbilketa bakar batekin antzeman

ezin diren ezaugarriak aztertzea du helburu. Bestalde, egindako laginketa probabilistikoarekin, ikuspuntu zabalago bat lortu nahi izan dugu (muga jakin batzuei baldintzatuta badago ere).

Ikerketaren helburu nagusia garatzaileek lokalizazio prozesuan hartzen dituzten erabakiek jokalariek joko bati buruz izango duten iritzian zer eragin daukaten aztertzea da. Halaber, aurreko atalean azaldutako hiru faseek helburu bana daukate:

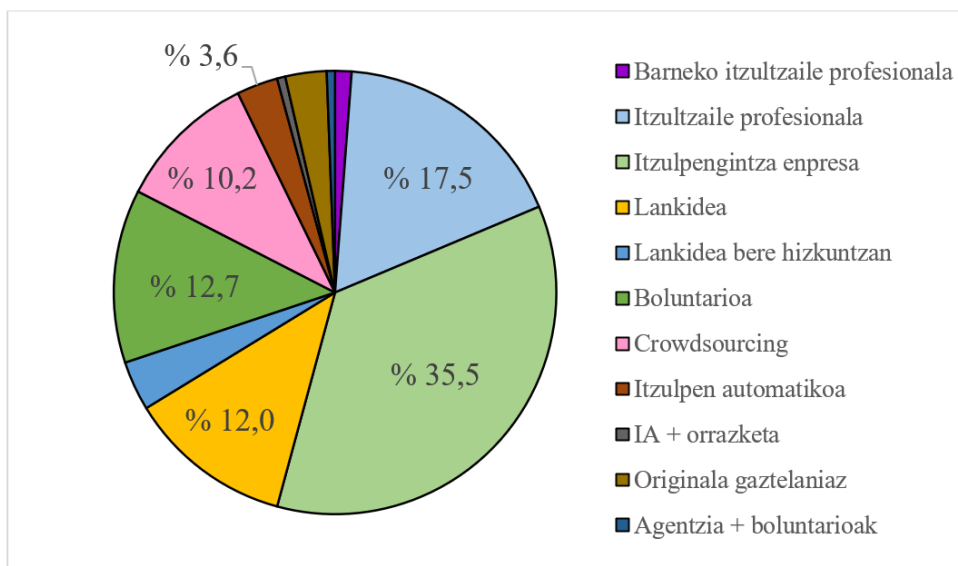
- Prozesua: bideo-jokoen lokalizazioa garatzaileen ikuspuntutik aztertzea eta, batez ere, joko bakoitzeko itzultzailearen profila baieztatzea.
- Produktua: itzultzaile profesionalak, boluntarioek eta programa automatikoen bidez itzulitako bideo-jokoak alderatzea.
- Harrera: jokalariek bideo-joko ezberdinen itzulpenetan desberdintasunak sumatzen dituzten egiaztatzea.

Lokalizazio prozesuak jokalarietan daukan eragina aztertzeko, fase bakoitzak aurrekoaren menpe egon behar du. Horrela, lehenengo prozesu inkestan parte hartu duten garatzaileen jokoak baino ez dira corpusean sartu eta jokalariei corpusean aztertu diren jokoak baino ez zaizkie erakutsi.

3. Ikerketaren muina

Corpus analisitik eta bi inkestetik erauzi den informazioa oso aberatsa izan arren, artikulua honen xederako oinarritzko datuak baino ez dira emango. Hala, garatzaileen artean egindako inkestari esker, badakigu, itzultzailearen profilari dagokionez, itzulpengintza enpresa dela aukerarik ohikoena. 1. irudian nabaritzen den bezala, itzulpengintza enpresari, itzultzaile profesionalak, boluntarioek eta lankideek jarraitzen diote. Fisher-en proba zehatzarekin (bi aldagai kualitatiboren arteko harremana konparatzeko proba), enpresa garatzaile handien % 93k itzulpengintza enpresak aukeratzen dituztela ikusi dezakegu. Bost langile baino gutxiago dauzkaten enpresen artean, ordea, % 24k baino ez dituzte itzulpengintza enpresak aukeratzen eta % 32k boluntarioekin lan egitea lehenesten dute.

1. irudia. Itzultzaileen profila



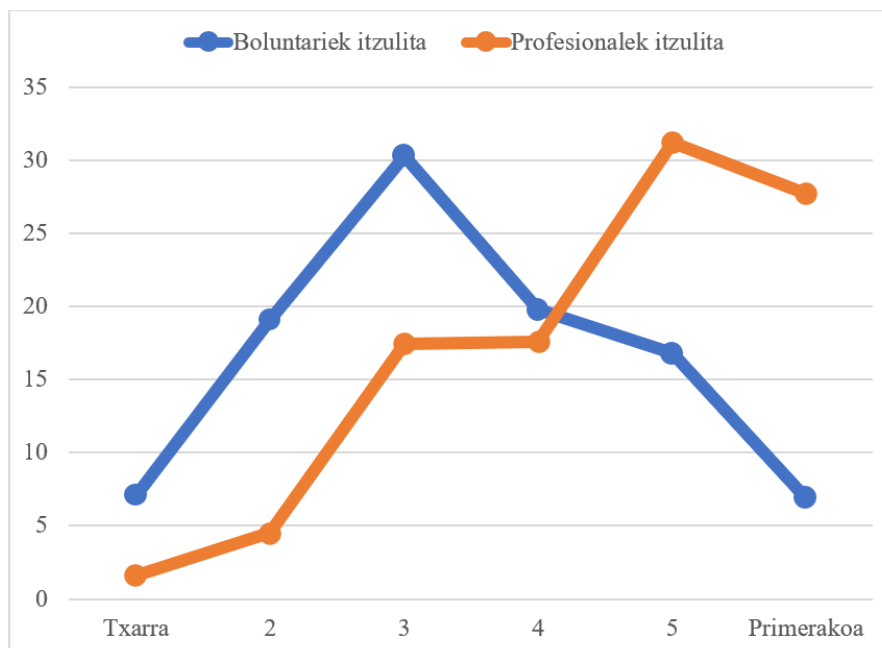
1.2 atalean esan bezala, corpus analisiaren jokoak bost taldetan bereizi ditugu. Hurrengo taulan, lehenengo hiru taldeetan ez-baliokidetasunak erakusten dituzten segmentuen batez besteko portzentajea adierazten da. Begi-ukaldi batez ikusten den bezala, gure analisiaren arabera, boluntarioek itzulitako jokoetan ez-baliokidetasun gehiago daude profesionalak itzulitako jokoetan baino.

1. taula. Jokoan ikus daitezkeen ezbaliokidetasunen kopurua corpuseko talde bakoitzean

Taldea	Jokoan ikus daitezkeen ezbaliokidetasunak
Itzultzaile profesionalak, berrikusketa eta kalitate kontrolarekin	% 2,7
Itzultzaile profesionalak, berrikusketa eta kalitate kontrolik gabe	% 4,2
Boluntarioak	% 22,6

Gure analisia jokalarien iritziarekin bat datorren egiaztatzeko, jokalariei bi bideo erakutsi dizkiegu (bata boluntarioek itzulitako joko batena eta bestea profesionalak itzulitako joko batena). Sei posizioeko eskala batean, joko bakoitzaren itzulpenaren kalitatea puntuatzeko eskatu diegu eta 2. irudian haien erantzunak ikusi ditzakegu. Lerro urdinak boluntarioek itzulitako jokoak irudikatzen du eta hirugarren posizioa da erantzun gehien dituenak. Profesionalak itzulitako jokoan (lerro laranja), erantzun gehien dituen posizioak bostgarrena da.

2. irudia. Itzulpenen kalitatea jokalarien arabera



4. Ondorioak

Hiru faseetako emaitzak konbinatzen baditugu, tesiaren helburua bete dugula esan dezakegu: garatzaileek lokalizazio prozesuan hartutako erabakiek jokalarien iritzian eragiten dutela egiaztatu dugu. Datuen arabera, aukeratutako itzultzailearen profila garatzaileen enpresaren handierarekin lotuta dago. Enpresarik txikienean, beharbada baliabide ekonomikoaren falta dela eta, gainerako enpresek baino maizago, joko boluntarioen bidez itzultzea erabakitzen dute. Horri buruz hausnartzea komeni da, ostera, itzultzailearen profilak azken emaitzan eragin handiena duen aldagaia baita (berrikusketa eta kalitate kontrola burutzea baino gehiago). Itzulpenaren kalitateak ondorioak izango ditu jokalarien itzulpenari buruzko iritzian eta, potentzialki, baita jokoari edo enpresari buruzko iritzian.

Ikerketa ordenagailurako argitaratutako jokoetara mugatzen den heinean, haren emaitzak ez dira zertan beste plataformen jokoetarako baliagarriak izan behar. Era berean, jokalarien laginketa ez probabilistikoa denez, haren emaitzak ezin dira populazio osora orokortu.

5. Etorkizunerako planteatzen den norabidea

Artikulu honetan aipatutako datuetatik (eta hemen aipatu ez diren baina ikerketatik erauzitako datuetatik ere), bide ugari irekitzen dira. Hasteko, ateratako ondorioak lehenengo fasean parte hartu duten garatzaileekin partekatzea nahitaezkoa dela sinisten dugu. Haiiek dira lan honetatik gehien ikasi dezaketenak. Akademia eta industriaren lankidetzak onurak ekar ditzake bai garatzaileen etekinentzat eta bai itzultzaileen lan-baldintzentzat. Garatzaileek ikusiz gero boluntarioek itzulitako testuek gorabeherak daukatela, agian kalitate kontrola egiteak edo, are hobeto, itzultzaile profesionalak kontratatzeak merezi duela ikusiko lukete. Eta testuinguruaren balioa ulertuko balute, agian irudi eta informazio gehiago emango lizkiekete itzultzaileei.

Aldi berean, emaitzek populazioa zabaltzera gonbidatzen gaituzte, kasu baterako, kontsola edo mugikorretako bideo-jokoetara. Hurrengo hamarkadan (2017-2027), ikerketa errepikatzea eta lokalizazioaren bilakaera aurreko hamarkadarenarekin alderatzea ere aberasgarria izan liteke. Azkenik, ikerketak zenbait gairen hausnarketan murgiltzeko ateak irekitzen dizkigu. Esate baterako, itzulpen automatikoa bideo-jokoak itzultzeko prest dagoen begira dezakegu edota hizkuntza txikietara ere itzultzea errentagarria den aztertu dezakegu.

6. Erreferentziak

- Alaminos Chica, A. eta Castejón Costa, J. L. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*, Editorial Marfil, Alcoy
[<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20331/1/Elaboraci%C3%B3n,%20an%C3%A1lisis%20e%20interpretaci%C3%B3n.pdf>]
- Bartelt-Krantz, M. (2011). Game localization management: Balancing linguistic quality and financial efficiency. *Trans. Revista De Traductología*, 15, 83-88 [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/83-88.pdf]
- Bernal-Merino, M. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*, Routledge, New York/Londres.
- Brugat, M. (2019). Casi 17 millones de españoles juegan a videojuegos
[<https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20190829/4721110078/videojuegos-dia-mundial-del-videojuego-aevi-industria-espanola-datos.html>]
- Chandler, H. eta Byte Level. (2006). Taking video games global: An interview with heather chandler, author of the game localization handbook [https://bytelevel.com/global/game_globalization.html]
- Díaz Montón, D. (2011). La traducción *amateur* de videojuegos al español. *Amateur Videogame Translation into Spanish*, 15, 69-82 [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf]
- Gil Puerto, M. (2017). *La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*. Universitat Jaume I
[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166992/TFG_2016_Gil%20PuertoM.pdf?sequence=1]
- Gile, D. (1998). Observational studies and experimental studies in the investigation of conference interpreting. *Target*, 10(1), 69-93
[https://www.researchgate.net/publication/233664687_Observational_Studies_and_Experimental_Studies_in_the_Investigation_of_Conference_Interpreting]
- Kent, S. (2010). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokemon and Beyond...the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Crown/Archetype
[https://books.google.es/books?id=PTrcTeAqeaEC&dq=steven+Kent+the+ultimate+history+of+videogames&source=gbs_navlinks_s]
- Klimov, S. (2017). 2 years of gremlins, inc.: Languages & regions data
[https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/7azx12/2_years_of_gremlins_inc_languages_regions_data/]
- Lambert, J. eta Van Gorp, H. (1985). On describing translations. T. Hermans (arg.), *The manipulation of literature*, Croom Helm Ltd, Londres y Sidney, 42-53.
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: A descriptive study. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 21(1), 42-56
[<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0907676X.2012.722653>]

- , (2018). Reception studies in game localisation. E. Di Giovanni eta Y. Gambier (arg.), *Reception studies and audiovisual translation*, John Benjamins Translation Library, 277-296 [https://benjamins.com/catalog/btl.141.14man]
- Mejías Climent, L. (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos. análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*, Universitat Jaume I [https://www.tesisenred.net/handle/10803/666279#page=365]
- Méndez, R. (2012). *Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*, Universidade de Vigo [http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/356]
- , (2017). Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario. *Quaderns*, 12, 87-103 [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/68115/1/Quaderns-de-Cine_12_08.pdf]
- Merino Álvarez, R. (2017). Traducción y censura: Investigaciones sobre la cultura traducida inglés-español (1938-1985). *Represura: Revista De Historia Contemporánea Española En Torno a La Represión Y La Censura Aplicadas Al Libro*, 2, 139-163 [https://addi.ehu.es/handle/10810/37505]
- , (1994). *Traducción, tradición y manipulación: teatro inglés en España 1950-1990*. Universidad de León, Universidad del País Vasco [https://addi.ehu.es/handle/10810/15988]
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*, Editorial Síntesis, Madrid.
- Nielsen, H. (2017). Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt [https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft]
- O'Hagan, M. eta Mangiron, C. (2013). *Game Localisation: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins, Ámsterdam/Filadelfia.
- Pajares, E. (2010). De los métodos de evaluación de obras literarias: el método de valoración negativa. *Lengua, traducción, recepción, en honor de Julio César Santoyo*, 497-519 [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/4755/Eterio.pdf?sequence=1&isAllowed=y]
- Pérez Álvarez, F. (2016). *La localización de videojuegos: Diferencias entre aficionados y profesionales*, Universidad de Granada [https://www.academia.edu/27095003/TRABAJO_FIN_DE_GRADO_La_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos_Diferencias_entre_aficionados_y_profesionales_Autor?email_work_card=title]
- Pérez Hernández, L. M. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Universidad de Málaga.
- Pujol i Tubau, M. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya [https://www.tdx.cat/handle/10803/346057#page=6]
- QuestionPro (d. g.). *¿Qué es el intervalo de confianza?* [https://www.questionpro.com/blog/es/intervalo-de-confianza/#:~:text=El%20nivel%20de%20confianza%20se,por%20ciento)%20de%20las%20veces.]
- RTVE (2019). La industria de los videojuegos factura en España el doble que la música y el cine juntos [https://www.rtve.es/noticias/20190507/industria-videojuegos-factura-espana-doble-musica-cine-juntos/1932840.shtml]
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista tradumàtica, Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 1 [http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/mscholand/mscholand.PDF]
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*, John Benjamins, Ámsterdam/Filadelfia.
- Turnes, Y. eta Méndez, R. (2014). Entrevistamos a Ramón Méndez, traductor especializado en localización de videojuegos [http://blog.doblajevideojuegos.es/2014/01/entrevistamos-a-ramon-mendez-traductor-especializado-en-localizacion-videojuegos/]
- Vázquez-Rodríguez, A. (2013). *Transcreation in the localisation of video games: The case of animal crossing: Wild world*, Universitat de València [https://www.academia.edu/5301775/_DFD_English_Studies_2013_Transcreation_in_the_Localisation_of_Video_Games_The_Case_of_Animal_Crossing_Wild_World]

- , (2014). *El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de breath of fire: Dragon quarter*, Universitat de València [https://www.academia.edu/7677773/_TFM_Traducci%C3%B3n_2014_El_error_de_traducci%C3%B3n_en_la_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos_El_caso_de_Breath_of_Fire_Dragon_Quarter]
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2016). *El concepto de transcreación en la localización de videojuegos. Un caso práctico: la traducción de The Curse of Monkey Island*, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción [http://www.academia.edu/26853783/Transcreaci%C3%B3n_en_videojuegos._Caso_pr%C3%A1ctico_The_Curse_of_Monkey_Island]

7. Eskerrak eta oharrak

Lan hau Raquel Merino-Álvarez, Ana Tamayo eta Elizabete Manterolaren zuzendaritzapean egiten ari naizen doktorego tesi batean oinarritzen da. Nire esker onak haien pazientzia, animo eta aholkuengatik.

Inkestetan parte hartu duten garatzaile eta jokalaria guztiei ere, eskerrik asko. Zuen laguntza ikerketa honen bihotza da.