

Euskarazko kazetaritza espezializatua: bideojokoen idatzizko iruzkinen azterketa

(Basque specialized journalism: analysis of written
video game's reviews)

Junguitu Drona, Maitane
Game Erauntsia Elkarte
mjunguitu@gamerauntsia.eus

Recep.: 18.02.2022

BIBLID [eISSN 1988-3935 (2022), 19; 79-106]

Acep.: 04.04.2022

Kazetaritza espezializatuari dagokionez Interneti esker merkatu-nitxo oso konkretuak garatzeko aukera dugu. Honek garrantzi berezia hartzen du hizkuntza gutxituen kasuan eta are eta gehiago edukien gaia hiper-espezializatua denean, bideojokoak kasu. Euskarazko kazetaritza espezializatuari buruzko hausnarketatik abiatuta –lizentzia libreen erabilpena barne– eta bideojoko kazetaritzari ekinez, herri egitasmotik sortutako Interneteko proiektuen garrantzia aipatuko da lan honetan. Konkretuki, bideojokoen arloan Game Erauntsia Elkartearen lana aztertuko da, 2014tik beraien blogean euskaraz bideojokoei buruz jarduten dutenak. Elkarte honen kazetaritza jarduna oinarri hartuta bideojoko iruzkinen inguruko gogoeta teoriko-praktikoa egingo da. Bukatzeko, kazetaritza genero hau lantzeko proposamen zehatz bat proposatuko da.

Gako hitzak: Kazetaritza espezializatua. Euskara. Bideojoko iruzkina. Bideojokoak. Hedabide digitalak. Game Erauntsia.

En el ámbito del del periodismo especializado, Internet nos permite desarrollar nichos de mercado muy concretos. Esto cobra especial importancia en el caso de las lenguas minoritarias y más aún cuando el tema de los contenidos es hiper-especializado, como ocurre con los videojuegos. A partir de la reflexión sobre el periodismo especializado en euskera -incluido el uso de licencias libres- y abordando el periodismo de videojuegos, en este trabajo se analiza la importancia de los proyectos en Internet surgidos desde las audiencias. En concreto, en el campo de los videojuegos, se analizará el trabajo de la Asociación Game Erauntsia, que desde 2014 trabaja en su blog en euskera sobre los videojuegos. Partiendo de la actividad periodística de esta asociación se realiza una reflexión teórico-práctica sobre los videojuegos más comentados. Para finalizar, se propone una propuesta concreta para trabajar este género periodístico.

Palabras clave: Periodismo especializado. Euskera. Reseña de videojuego. Videojuegos. edios digitales. Game Erauntsia.

In the field of specialized journalism, the Internet allows us to develop very specific market niches. This is especially important in the case of minority languages and even more so when the subject of the content is hyper-specialized, as is the case with video games. Starting from the reflection on specialized journalism in Basque -including the use of free licenses- and addressing journalism about video games, this paper analyzes the importance of Internet projects arising from audiences. Specifically, in the field of video games, the work of the Game Erauntsia Association will be analysed, which since 2014 has been working on its blog in Basque about video games. Starting from the journalistic activity of this association, a theoretical-practical reflection on the most commented video games is carried out. Finally, a concrete proposal is described to work with this journalistic genre.

Keywords: Specialized journalism. Basque language. Video game review. Video games. Digital media. Game Erauntsia.

Dans le journalisme spécialisé, Internet nous permet de développer des niches de marché très concrètes, une caractéristique encore plus vraie dans le cas des langues minoritaires, surtout lorsque le thème des contenus est hyper-spécialisé, comme celui des jeux vidéo. En partant de la réflexion sur le journalisme spécialisé en basque –y compris l'utilisation de licences libres– et appliqué aux jeux vidéo, nous mentionnerons dans ce travail l'importance des projets de caractère collaboratif sur Internet. Et plus concrètement, dans le domaine des jeux vidéo, nous analyserons le travail de l'association Game Erauntsia qui, depuis 2014, travaille dans son blog sur les jeux vidéo en langue basque, en nous servant de son activité journalistique pour élaborer une réflexion théorique-pratique sur les jeux vidéo les plus commentés. Pour finir, nous formulerons une proposition concrète pour travailler ce genre journalistique..

Mots clés: Journalisme spécialisé. Euskera. Basque. Commentaire jeu vidéo. Critique jeu vidéo. Jeux vidéo. Médias numériques. Game Erauntsia

1. SARRERA

Euskareren normalkuntza lortze aldera beharrezkoa da gure hizkuntza bizitzaren arlo guztietara zabaltzea, zehatzenetara eta ez-ohikoenetara ere. Lan horretan komunikabideek zeresan berezia dute. Konkretuki, kazetaritza espezializatua gai jakinen inguruko informazio beharra asetzeko bidea da.

Honela bada, jarraian euskarazko kazetaritza espezializatuari buruzko gogoeta egingo da, Interneteko hedabideen garrantzia azpimarratuz. Hortik abiatuta alor tematiko batean sakonduko dugu: bideojokoen inguruko informazioa.

Ondoren, kazetaritza genero konkretu batean jardungo da: bideojokoen iruzkin edo analisisa. Genero honen ezaugarriak aipatu ondoren, ekarpen teoriko-pratiko bat egingo da iruzkin-tipo bat aurkeztuz. Testu hau Game Erauntsia Elkartearen webgune kolaboratiboak eskaintzen dituen baliabide eta estiloan oinarrituz planteatzen da.

Izan ere, ikerketa eta proposamen hau Game Erauntsia Elkartearen eguneroko lanaren baitan kokatzen da. 2014tik existitzen den eta 2016an ofizialki elkarte gisa eratu zen kolektibo honen helburua euskara eta bideojokoak uztartzea da, hala nola euskal bideojokalariei komunitatea sendotzea. Horretarako ekintza ugari bideratzen dituzte, esaterako, kazetaritza lana egin, bideojokoak euskaratu edota euskarazko bideojokoen erakustaldi praktikoa antolatu. Azterketa hau eta beste batzuk Eusko Jaurlaritzaren Hizkuntza Politikaren Sailburuordetzaren babesari esker burutu dira.

2. METODOLOGIA

Azterketa honen helburua bideojoko baten iruzkin bat idazteko proposamena luzatzea da. Hau hedabide digital espezializatueta kokatu denez, hauen ezaugarriak teorikoki aztertuko dira gaiari buruzko bibliografiaren ustiapena eginez.

Halaber, eduki analisi baten bidez lau iruzkin aztertuko dira, kazetaritza genero honen elementu nagusiak identifikatzeko. Horretarako analisi fitxa bat eratu da, teoritik abiatutako elementuak banan-banan biltzen dituen: goiburuko elementuak, fitxa teknikoa, kazeta-elementuak, elementu multimedialak eta komentarioak. Elementuen deskribapena ere gehitu da honen ezaugarriak aztertzeko.

Ikuskatutako iruzkinak *FIFA 21* (Electronic Arts, 2020) bideojokoarenak izango dira, izan ere hau 2020. urtean gehien saldu zen jokoa da (AEVI, 2021, 21.or).

Analizatu diren hedabideak DeVuego web atariaren datu basearen arabera Estatu espainiarrean bideojoko kritika gehien idatzi dituztenak dira (DeVuego, 2021). Lau hedabide hauek IGN, Meristation, uVeJuegos eta Vandal dira.

3. EUSKARAZKO HEDABIDE DIGITALAK, ESPEZIALIZAZIOA ETA BIDEOJOKOAK

3.1. Internet, espezializatorako ingurunea

Euskal Hedabiden Behatokiaren Datutegiaren arabera, 51 euskarazko hedabide tematiko existitzen dira. Horietako 25 paperezko argitalpenak dira (49%), 24 Internet bidezko hedabideak (%47) eta uhin bidezko irrati eta telebista bana (Behategia, 2021). Nabarmena da paperezko argitalpenak eta Interneteko hedabideen ehunekoa antzekoa dela, eta, tokiko hedabide, nazional eta lurraldekoekin alderatuz gero, tematikoetan espazio digitalak gehiago dira. Horrek adierazten digu kazetaritza espezializatuak, hau da, nitxozko gai bat lantzen duenak, Interneten presentzia esanguratsua duela.

Koldo Meso Ayerdi irakasle eta ikerlariak adierazten duenez, Euskal Herriko hedabide askok espazio digitalaren abantailak bereak egin eta ziberkazetaritzaren aldeko apustua luzatu zuten Interneteko hastapenetatik erantzun positiboekin:

«Horri esker, merkatu konbentzionalean finkatuta dauden euskal komunikabi-deak poliki-poliki sendotzen ari dira Interneteko sarean. Eta horrek haien erre-dakzioen profesionalizazioa dakar» (Meso Ayerdi, 2013, 23.or).

Halaber, Meso Ayerdik gaineratzen du Intertenek Euskal Herri mailako espezializazio geografikoa ezezik, hedabide tematikoak ere ekarri dituela, Behatokiko datuek adierazten duten moduan.

Kazetaritza espezializatuaren ezaugarrietako bat ezagutza handiko idazle adituen beharra da. Hau zeharo garrantzitsua da, izan ere, irakurleak ere gaien adituak izan daitezkelako, kazetariaren idatziak zorroztasunez neurtuz (Pérez Dasilva, 2013, 137.or).

Interneten sorrerak kazetaritza multimedia ekarri zuen berarekin eta horrekin «multimedia kazetaria» izeneko profil profesional berria. Iban Arantzabal Arrietak dioenez, medio baterako bereziki lan egiten duen kazetari bat baino (irratia, ikus-entzunezkoa, papera edota Intertenerako soilik lan egiten duena), Goiena komunikazio taldeak gaitan espezializatutako profesionalengan apostu egiten du. Horrek albistearen lanketa sakonakoa ekarriko luke, kalitatea handituz eta informazioa hainbat euskarritan eskainiz (Arantzabal Arrieta, 2005, 267-268.orr).

Idurre Larrañaga Eskibelek aldiz, arlo digitalean lan egiten duten kazetarien profila desberdina dela dio. Bere ikerketen arabera, hedabide digitaletan

«(...) kazetari espezializatua barik kazetari orojakilea bultzatzen da, politika gaiez, kirolez, kulturaz, nazioartekoaz, ekonomiaz... edozeri buruzko informazioa landuko duena» (Larrañaga Eskibel, 2005, 316.or).

Ziberkazetaritzan aritzeak Interneteko baliabideak hipertestuan islatzeko aukera dakar. Beraz, kazetari hauek ez dute soilik idatziko, baliabide multimediak bilatu eta txertatuko dituztelako beraien lanetan –irudiak eta bideoak, infografia interaktiboak, sare sozialetako argitalpenak, esteka orotarikoak...–.

Euskal kazetaritza espezializatuak lantzen dituen gaiak aztertzerakoan tematikaz ari gara: kirola, zientzia edota teknologia, ekologia, bidaiak, aisialdia, berdintasuna, administrazioa, hizkuntza, irakaskuntza... Horretaz aparte, badaude beste espezializazio mota batzuk, esaterako, informazioaren hedapena (lokala izan daitekena) edota hartzaileak (haurrak eta gazteak adibidez). Ez hori bakarrik, espezializazio hauek *gurutzatu* daitezke eta aisaldiari buruzko hedabide batean bidaiak, zinema, bideojokoak aipatu daitezke edota eduki hauek gazteei zuzendutako aldizkari batean landu.

Medio hauen bideragarritasunari dagokionez Leire Uriak mendizaletasun hedabideei buruzko hausnarketa egiten du eta Euskal Herrian zaletasun handia izan arren euskarazko adibide gutxi ditugula dio (Uria, 2005, 199.or). Horri aurre egiteko elkarlanak eta erakunde publikoen laguntza beharrezkoa dela babesten du Uriak, merkatuko irizpide soilak hau mantentzeko nahikoak ez direlako (ibidem, 204.or). Salaverría Aliaga et al.-ek (2021, 40-41.orr) hizkuntza koofizialetako ziber-hedabideen bideragarritasunaren gako gisa laguntza publikoak ezezik, ikus-entzunezko zerbitzu publiko autonomikoak eta bazkidetzak aipatzen dituzte. Gainera, hauek babesteko elkarleen garrantzia ere azpimarratzen du.

Hedabide profesional bat sortzeak dakarren lana alderatu nahi izanez gero Interneten espazioak sortzeko aukera dugu. Interneten bidez informazio gabeziak betetzeko bestelako proiektu kolaboratiboak bideratu daitezke, blogak kasu. Luistxo Fernandezek hitzetan (2005, 399-400.orr) Interneti esker eta blogen bitartez hartzailea igorle bihurtu daiteke. Bloga pertsonala izan daiteke edota webloga sorkuntza kolektiboan oinarrituz gero. Webgune hauetan edukiak modu kronologikoan argitaratzen dira eta etiketatuta daitezke. Horrela, kazetari profesionalek edota zaleek –hiritar-kazetari bihurtuta– hedabideetan tokirik ez duten nitxoak landu ditzateke.

Ildo horretatik, Euskal Herrian Interneten bidez informazio alternatiboa hedatzen dituzten hedabideak aztertzen dituzte Mikel Carramiñanak eta Aritz Garatek. Idazle hauek adierazten dutenez, komunikazio espazio hauek elkarte edo eragile batek bultzatutakoak izan daitezke edota jende multzo batek sortutakoak (Carramiñana&Garate, 2005, 264.or). Hedabide hauek

askotan gazte mugimenduaren ondorioz agertzen dira, sortzaileak idazle bihurtzen direlarik. Medio askeak izan arren sostengu ekonomiko minimo bat behar dutela babesten dute Carramiñana eta Garatek, gutxieneko mantengua bermatzeko (zerbitziaria eta domeinua esaterako). Informazio alternatiboaz gain, orokorrean elkarteak garrantzitsuak dira tokiko hizkuntzan lan egiten duten ziber-hedabideetan (Salaverría et al, 2020, 40.or).

Atal honekin bukatzeko Mikel Zalbideren gogoeta aipatu behar dugu. Euskaltzain honek adierazten du kazetaritza espezializatua euskararen arnagune izan daitekela (Zalbide, 2019, 16-17.orr). Ideia horretatik abiatuz, kazetaritza espezializatua ezezik euskarazko kazetaritza orok arnagune funtzioa hartu dezake euskaraz jardun eta bizitzeko espazio garrantzitsua bihurtuz, bai irakurle adituarentzako, bai irakurle orokorarentzako.

3.2. Bideojokoetan espezializatutako kazetaritza

Bideojokoei buruzko kazetaritza –ingelesez «gaming journalism»– hedabide jeneralisten atal konkretuetan eta hedabide espezializatuetan aurkitu dezakegu (San Nicolás Romera&Nicolás Ojeda&Ros Velasco, 2015, 115.or).

Egunkariak hedabide jeneralistak diren heinean, beraien edukiak tematikoki banatzen dituzte –Gizartea, Politika, Kultura, Kirola...– eta hauetan bideojokoak agertu daitezke, esaterako, e-kirol txapelketak kirol atalean edota bideojoko konkretuei buruzko informazioak bestelako aisialdi kontsumo informazioekin batera. Irratia eta telebistaren kasuan, bideojokoei zuzendutako saioak aurkitu daitezke. Hedabide espezializatuetan, definizioz, soilik gai bat landuko da, bideojokoak kasu, eta hauei buruzko informazio orotarikoak eskainiko dituzte kazetaritza genero desberdinen bitartez.

Kontuan hartuta bideojokoen kontsumoa gazteengan altuagoa dela, ez da harrizkoa hauei zuzendutako hedabideetan bideojokoei buruzko informazioa aurkitzea beste gai batzuekin batera. Errealitate hori Euskal Herrieko kontsumoak islatzen du: Kulturaren Euskal Behatokiaren datuen arabera 15-24 urte bitarteko gazteen %38,7k egunero jotzen du bideojokoetara eta populazio osoaren %20,8k jotzen du noizean behin edo maiztasun handiagoz (Kulturaren Euskal Behatokia, 2019, 33. eta 97.orr). Adin-tarteak gora egin ahala bideojokalarari kopurua jaitsi egiten da. Gizonezkoen kasuan datuak ere altuagoak dira eta horrek, komunikazio aldetik, kontsumo eta informazioa inklusiboa egitearen erronka dakar, zaleen komunitatean emakumeak ere barnerratzeko eta estereotipoekin apurtzeko.

Gregory Perreault-ek adierazten du bideojoko kazetaritzaren jatorria produktu interaktibo hauen harreman publiko lanari begira sortutako aldizkarietan dagoela (Perreault, 2020, 159.or). Howard D. Fisher eta Sufyan Mohammed-Baksh-ek ideia hori garatzen dute eta gaur egun kazetaritza mota

honen ezaugarriak planteatzen dituzte (Fisher&Mohammed-Baksh, 2020, 55-56.orr). Hasteko, kazetaritza hau merkatuari begira zuzenduta dagoela adierazten dute, azken finean, kontsumitu daitezkeen produktu kultural konkretuen inguruan jarduten duelako. Gainera, medioetan txertatutako publizitatea produktu horien ekoizleen menpe dago, askotan, hedabidearen existentzia baldintzatuz. López-Redondok adierazten du hedabide jeneralistetan ez dagoela arazo hau, babesle desberdin eta orotarikoak dituztelako (López-Redondo, 2012, 460.or).

Hori dela eta, argitaratzen diren testuen ildoak, bereziki kritikoa denean, oso neurtua izaten da, markekiko dependentzia dutelako. Ez hori bakarrik, kazetariak izaera kritikoa erakutsi dutenean, Gamergate-ean kasu, zein bideojokoan industriaren misoginia azpimarratu zen, zaleek kazetariak erasotu zituzten (Perreault, 2020, 168-169.orr).

Kazetaritza espezializatua izanik, komunikazioaren profesionala aditua izan behar da, hau da, hitz egín edo idatziko duenaren inguruan alde-aurretiko ezagutza bat izan behar du. Alabaina, arlo honetan aritzen diren askok ez dituzte kazetaritza ikasketak eta horrek idazten dutenarekiko antsietatea eragin dezake, marka babesleen presioa dela eta (Fisher&Mohammed-Baksh, 2020, 57.or). Kazetarien profila definitze aldera, Fisher eta Mohammed-Baksh-ek adierazten dute idazleak bideojokoekiko maitasunak bultzatuta lan egiten hasten direla, analisi kritikoak baztertuz eta batzutan dohako produktuak edota bidaiak jasotzeko itxaropenarekin (ibidem, 55-57.orr). Robert Glashüttner-ek gaineratzen du bideojoko kazetariak eta kritikariak desberdin behar direla, lehenengoak hedabideak zehaztutako irizpide zurrinak jarraitzen dituztela adieraziz, kritikariak askatasun gehiagorekin jarduteko aukera dutelarik (Glashüttner, 2021, 215-216.orr).

Estatu espainarrean 80ko hamarkadan sortu ziren bideojokoetan espezializatutako lehenengo aldizkariak. Urteak pasata hedabide hauetako askok paperezko bertsioa alderatu eta Internetera zuzendu zuten beraien lana¹. 1993. urtean Meristation jaio zen, Estatuko bideojokoetan berezitutako lehenengo hedabide digitala dena. Internet zaleen espazioa da, eta, Interneteko hastapenetan, zaleak espazio birtualetan bildu ziren bideojokoan inguruko informazio hutsuneak betetzeko (López-Redondo, 2012, 411-412.orr). Euskararekin gertatzen den bezala, Internet nitxo espazioak garatzeko ingurugiro aproposa da, bideojokoak barne.

Gainera, bideojokoan inguruko jarduera komunikatibo digitala, publizitatea egiteko bada ere, askotarikoa da. San Nicolás Romera, Nicolás Ojeda eta Ros Velascok adierazten duten bezala (2015, 116.or), bideojokoan hedapena transmedia da eta zaleen parte-hartzea bideratzen duten kanpainak

1. AIMC-ak burutzen duen Estudio General de Medios-eko 2021eko hirugarren olatuaren datuen arabera irakurle gehien dituen 39 aldizkarien artean soilik *Playmania* dago bideojokoetan espezializatua

ohikoak dira². Horrela bada, bideojokoen inguruko jarduera komunikatiboan webguneak, blogak, wikiak, zuzeneko ikus-entzunezkoak eta bestelako baliabideak nabarmenak dira. Horrek eragina izan du hedabidetan, beraien eduki digitalak dohainik eskaintzera behartuta agertuz, *online* eta *offline* edukiak banatuz (Glashüttner, 2021, 215.or).

Robert Glashüttner-ek gainera idatziko eta ikus-entzunezko iruzkinaren arteko desberdintasunak zehazten ditu:

«In a written text (within a certain publication), a journalist composing a review often follows a specific structure or checklist or tries to underline a specific point by providing additional explanation. While a video and/or streaming content producer might do the same, in many cases the criticism is presented as a casual, instantaneous opinion that plays out as if it were a personal, informal conversation between two people. This also very much applies to podcast culture where listeners often expect and prefer this interpersonal narrative approach to video game criticism to a more analytically written review piece.» (Glashüttner, 2021, 216.or).

Euskarazko hedabide espezializatuari dagokionez ez dago bideojokoei buruzko mediorik, ez digitalak, ez tradizionalak. Testuinguru horretan salbuespena Game Erauntsia Elkartearen webgunea eta bertan kokatutako webloga da³. Zibergune hau bideojokozale talde honek sortu eta kudeatzen du. Hasieratik kolektiboko kideak izan dira idazleak eta komunitateko kideek ekarpenak ere egin ditzakete. Kasu horretan testuak ez dira automatikoki argitaratzen, Game Erauntsiko kideek zuzentzen dituztelako. Weblogak etiketa ugari ditu testuak kazetaritza-genero eta tematikaren arabera sailkatzeko: elkarriketak, albisteak, erreportajeak, analisiak, euskal jokoak...

Game Erauntsia Elkartearen lanaz aparte, bestelako euskarazko hedabide batzuk ere begirunea dute bideojokoei eta noizbehinka hauei lotutako edukiak hedatzen dituzte, batez ere albisteak eta erreportajeak. Hauen artean Gaztezulo gazteentzako aldizkaria eta Berria egunkaria nabarmendu behar dira. Naiz Irratia ere aipatu behar da, bideojokoetan berezitutako irratsaioa zabaltzen duelako, Game Erauntsia Elkarrekin egindakoa. Saioa hau FM-an soilik ez, Twitch eta nahierako audio plataformen ere zabaltzen da.

Naiz Irratiak irratsaio espezializatu honen alde egindako apustua azken aldiaren podcastek izan duten gorakadaren testuinguruan kokatu behar dugu (Mimenza Castillo, 2022, 22.or). Hazkunde hau nabarmena izan da ere euskarazko podcast eskaintzan; Arrosa Sarearen datuen arabera zeinetan

2. Autoreek beraien ikerketa Erdi Aroan girotutako bideojokoetan oinarritzen dute, baina ideia hauek edozein bideojokotara zabaldu daitezkeela uste dugu.

3. Espazio hau ez da agertzen Behategiaren Datutegian hedabide bezala. Game Erauntsia Elkartearen kazetaritzaren eta honen profesionalizazioaren inguruan sakondu nahi izanez gero, 'Video games specialized media in Basque language' testuaren irakurketa gomendatzen da (Junguitu Drona, 2020).

Naiz Irratia eta Game Erauntsia irratsaioa kokatzen da , 2019. urtean 1600 podcast argitaratu zituzten, 2020. urtean 2160 eta 2021ean 2046 (Gesalaga Fernandez, 2022, 71.or).

Maitane Junguitu Drondak adierazi moduan, euskal bideojoko zaleek gazteleraz eta ingeleraz kontsumitzen dituzte beraien afizioari lotutako hedabideak eta gehiengo batek euskarazko eskaintza nahikoa ez dagoela adierazten dute (Junguitu Dronda, 2020, 42.or).

Bideojokoei buruz euskaraz aritzeak Euskararen Aholku Batzordeak Euskara Ingurugiro digitalean sustatzeko bi gida-lerro betetzen laguntzen du: batetik, euskarazko hedabide digitalen alde egingo da eta bestetik, euskarazko bideojokoen hedapenean lagunduko da tokiko lanei ikusgaitasuna emanez (Euskararen Aholku Batzordea, 2021, 31. eta 50.orr).

3.3. Edukien hedapena

Interneteko multimedia mintzairak bultzatuta hedabide tradizionalak eta jatorri digitala dutenek beraien edukiak Interneten hedatzeko prestatu dituzte. Eduki hauek itxura orotarikoak hartzen dituzte, hots, webguneak, eduki plataformetan igotako edukiak (YouTube kasu) edota eztabaidak bideratzeko eta edukiak zabaltzeko erabilgarriak diren sare sozialak. Testuinguru horretan, euskarazko edukien zabalkundea sustatzen ezinbesteko baliabidea da Copyleft moduko lizentzia librean erabilera.

«Copyleftak ematea, partekatzea eta laguntzea sustatzen du. Hari esker, nonahi sortzen diren ekoizle eta erabiltzaileen komunitateen bitartez (baita euskarazkoak ere), gizarte askeagoa, parte-hartzaileagoa eta dibertsitatearengana ulerkorragoa garatzen laguntzen du (baita hizkuntz komunitateekiko ere)» (Euskararen Aholku Batzordea, 2016, 42.or).

Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika sailaren baitan kokatzen den Euskararen Aholku Batzordearen Ingurune Digitalean euskara sustatzeko batzorde-atal bereziak argi dauka hizkuntza inguru digitalean babesteko ezinbestekoak direla Creative Commons bezalako lizentzia libreak. Bestek beste, lehentasun handieneko gomendioa bezala aurkezten du diru-laguntza publikoaz sortutako edukietan Copyleft-aren erabilera sustatzea (ibidem, 37.or). 2021eko txostenean lizentzia libreak ez dira gomendio zehatz bezala agertzen, baina hauen garrantzia azpimarratzen dute berriro (Euskararen Aholku Batzordea, 2021, 16.or).

Horrela bada, Jaurlaritzatik bideratutako euskarazko hedabideak eta Interneteko edukiak sustatzeko hainbat deialdik Copyleft-aren erabilera positiboki baloratu izan dute. Hau ez da derrigortasun bat bezala planteatzen, baizik eta balorazio irizpide bat bezala; lizentzia irekiagoa izanik, balorazioa altuagoa lortzeko aukera dago. Horrela planteatu zen esaterako 2020an

Ingurune Digitalean euskara sustatu, garatu edota normalizatzeko dirulaguntzak (Eusko Jaurlaritza, 2020, 11.or).

2019an Kultura eta Hizkuntza Politika Sailak egindako euskarazko hedabideak sustatzeko deialdiari begiratuz gero, konprobatzen da baldintzetan ez dela Copyleft-ari erreferentziarik egiten (Eusko Jaurlaritza, 2019, 11-14.orr). Alabaina, euskarazko hedabide asko dira gaur egun Copyleft lizentzia librea erabiltzen dutenak, konkretuki Creative Commons BY-SA. Hauen artean Argia aldizkaria, Berria egunkaria, Goiena, Hamaika Telebista, Sustatu eta Game Erauntsia Elkartearen webloga daude. Azpimarragarria da gainera Game Erauntsia Elkartearen hainbat testu Sustatu eta Argian zabaldu direla BY-SA lizentziak ematen duen askatasunari esker, hauen hedapena handituz.

Edonola ere, lizentzia honen erabilerak ere hausnarketa etiko batera bultzatzen du. 2021eko irailean Argia aldizkariak Creative Commons BY-SA lizentziak emandako baimenak aprobetxatuz Aiurri hedabideko testu bat argitaratu zuen. Honek, Jon Ander Ubedak adierazten duenez, lizentzia eta horren erabileraren prozeduraren arteko gatazka sortu zuen (Ubeda, 2021). Ubedak 48 orduko tarte proposatzen du edukiak berrabiltzeko. Gertatutakoari erantzunez Argiak testu bat argitaratu zuen tokiko hedabideen Creative Commons erabiltzearen aldeko apustua aldarrikatuz eta euskara babesteko bidea hori dela azpimarratuz (Argiaren barrenak, 2021).

4. BIDEOJOKO IRUZKINAREN HAUSNARKETA

4.1. Iruzkina genero gisa

Bideojoko iruzkinak kazetaritza genero gisa, orokorrean iritzi generoaren ezaugarriak dituela konprobatzen dugu, baina neurri batean ere interpretazio generoaren kutsua dauka. Bideojokoak produktu kultural interaktiboa den heinean, kazetariak denbora bat eman beharko du honetan murgilduta. Horrek esan nahi du bere esperientzia pertsonala islatuko duela testuan.

Bideojoko iruzkinak iritzi generoaren baitan kokatzen den kritika da. Kritikek ohikoa denez produktu kultural baten inguruko azterketa egiten dute, liburua, filmea edota telesaila izan daitekena.

Bideojoko analisiaren helburua irakurlea bideojoko hori erostera bultzatzea edo erostetik baztertzea da. Beraz, pertsuasio eta argudiaketa lana aurkezten du testu mota honek, gehienez ikuspuntu positibo edo negatibo bat babestuz.

Iruzkinaren edukietan bideojokoari lotutako alderdi desberdinak landuko dira. Hauek besteak beste honakoak dira: aurreko testuingurua (garatzailea, genero eta sagaren historia..), berritasunak, kontatzen den istorioa edota

narrazioa, jostagarritasuna (kontrolak, zailtasuna, iraupena...), grafikoak eta animazioa, soinua, musika eta bikoizketa, jokatzeko moduak (kanpaina, jokalarari anitzekoa...), genero ikuspuntutik hausnarketa... Atal hauen ordena hedabideak ezarri dezake (egitura konkretu bat errespetatuz) edota kazetariak erabaki dezake. Ez hori bakarrik, bideojokoaren ezaugarriek zehaztuko dute zer nolako sakontasunarekin landu, edo zuzenean, hainbat ezaugarri ez aztertzea.

Estiloari dagokionez, Robert Glashüttne-ek hainbat bideojoko iruzkin ikertu ondoren honako ezaugarriak aurkitu zituen: analisiak lehenengo pertsonan idatzita egon ohi dira eta irakurterrezak izateaz gain erakargarriak izan behar dira (Glashüttne, 2021, 224-225.orr). Informazio espezializatua izanik, irakurleak gutxieneko ezagutza bat duela aurreikusten da. Aldi berean, hedabide bakoitzak ezaugarri bereizgarriak dituela ere gehitzen du, esaterako testuaren luzera eta ikuspuntuan.

Bideojokoen analisisetan bi elementu garrantzitsu azpimarratu behar dira: fitxa teknikoa eta balorazioa.

Fitxa teknikoa kritikaren elementu informatibo tradizionala da (Armentia&Caminos&Palazio, 2000, 87.or) eta bideojoko iruzkinetan besteak beste honen argitaratze data, enpresa garatzaileak, generoa edota hau jokatu daitekeen kotsolen izenak agertuko dira.

Isaac López-Redondok adierazten duenez, kritikaren bukaeran agertzen den balorazio elementua bideojoko kazetaritzaren ezaugarri garrantzitsua eta irakurleek eskatutakoa da (Lopez Redondo, 2012, 426.or). Robert Glashüttner-ek dioenez, balorazio hauek jadanik agertzen ziren bideojoko iruzkinen hastapenetan eta kazetaritza espezializatu hau definitu zuen lehenengo ezaugarrietako bat da (Glashüttner, 2021, 214.or). Atal hau testua amaitu ostean agertu ohi da eta bideojokoaren alderdi nagusiak modu orokorrean neurtzen ditu, bisualki erraz irakurtzeko modukoak direlarik. Balorazio elementu hau kolore kode bat duen baliabide grafikoa (termometroa, semaforoa, izarrak...) edota zenbakiak (0-5, 0-10 edota 0-100 bitartekoa esaterako) izan daiteke. Glashüttner-ek hala ere, zenbakizko balorazio hauen zintotasuna zalantzan jartzen du, askotan puztuta daudela adieraziz (ibidem, 216-217.orr).

Analistak kazetari espezializatuak izanik, bideojokoen inguruko ezagutza aurreikusten zaie eta jokoetan aritzeko trebetasuna behar dute. Iruzkina burutzeko bideojokoa jokatu behar da eta idazlearen abileziaren arabera errazagoa edo zailagoa izango da jokoaren mamia sakonki aztertzea. Horrek ere eragina dauka jokoaren amaitzeko behar duen denboran.

Genero interpretatiboak «gertakariak aurrekariekin eta testuinguruekin erkatzen ditu, balorazioak eta analisiak emanaz» (Armentia&Caminos&Palazio, 2000, 74.or). Kontuan hartuta bideojoko baten iruzkina egiteko esperientzia bat burutu behar dela, hau da, jokoaren jokatu behar dela, kronika generoarekin

harremana aurkitzen dugu. Kronikak informatzeaz gain kazetariaren interpretazioa gehitzen du eta horrek hainbat alderdi garatzeko askatasuna dakar, besteak beste idazkera estiloa literarioagoa eginez (ibidem, 82-83.orr). Askatasun literario hau bideojoko kritikan ere ezarri daiteke.

Jesús Pérez Dasilvak dioenez, hedabide digitalentzat oso interesgarriak dira kronikak bezalako edukiak, izan ere, adituen lanaren bitartez agentzietako edukietatik aldentzen dira, eskusibotasuna sustatuz (Pérez Dasilva, 2013, 127.or). Iruzkin kritikoek ere balio berdina dutela uste dugu, kazetariaren esperientzia eta ezagutza apartekoa eta pertsonala delako.

4.2. Iruzkinen azterketa

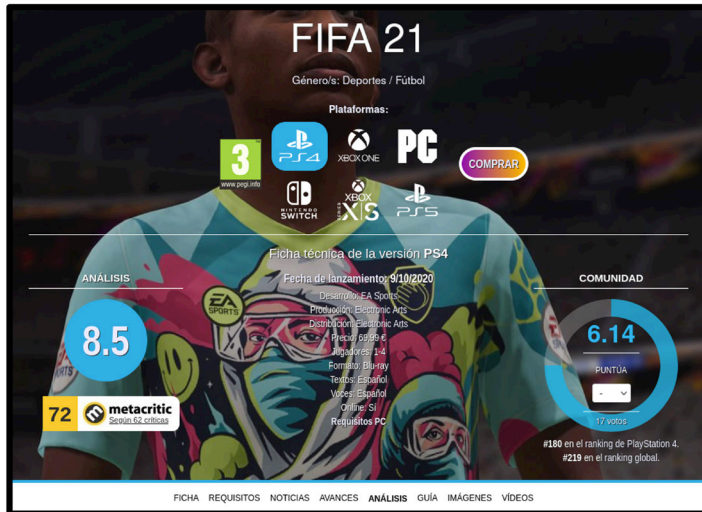
Aurreko lanketa teorikotik abiatuta gazteleraz argitaratzen duten lau hedabide espezializatuen iruzkinak aztertu dira, zehazki, *FIFA 21* bideojokoaren IGN, Meristation, uVeJuegos eta Vandal webgunetako analisiak. Azpimarratu behar da Meristation eta Vandalek, PlayStation 4, PC eta Xbox-erako bertsioen iruzkina egiteaz gain bigarren iruzkin bat ere dutela PlayStation 5 eta Xbox Series-eko bertsioei buruz.

Hasteko, webguneen izaeran erreparatu behar dugu. IGN izen bereko nazioarteko enpresaren Estatu espainiarreko hedabidea da. Meristation eta Vandal jatorri digitaleko hedabideak dira eta gaur egun biak komunikazio talde handien menpe daude, lehenengoa Prisa –As egunkariaren baitan– eta bigarrena El Español egunkari digitalaren barnean. Bestalde, uVeJuegos komunitateak sortutako hedabidea da, zeinan zaleek edukiak bidali ditzakete, publizitaterik ez duen bakarra izanik.

Hiru webgunetako burualdeko menu nagusian *Analisiak* –«Análisis»– atala dago. IGN-ren kasuan, «Análisis y críticas» bezala aurkezten da, kazetaritza genero kritikoaren garrantzia azpimarratuz.

Meristation eta Vandal-eko argitalpenek goiburu berezi bat dute. Goiburu hauek bideojokoari buruz argitaratutako informazio guztia jasotzen dute. Bi kasuetan argazki bat eta atal desberdinetara sarbidea dago, komunak diren atalak fitxa teknikoa, albisteak, aurrerapenak, analisisa, gida eta irudiak direlarik. Meristation-ek jokoaren trukoak gehitzen ditu eta Vandal-ek ezarpenak eta bideoak. Vandal-en goiburuan gainera fitxa teknikoa dago.

1.Irudia. Vandal-eko goiburua.



Iturria: Vandal.

Iruzkinaren hasieran hedabide guztiek eskaintzen dute autorearen izena eta honen profilari esteka. Vandal-ek ere testuaren bukaeran idazlearen fitxa gehitzen du, honi buruzko informazio gehiagorekin⁴.

Iruzkin guztiek uVeJuegos-ekoak izan ezik fitxa teknikoa dute. Fitxa tekniko guztietan plataformak, argitalpen data, garatzailea eta editorea/banatzailea agertzen dira. Vandal da elementu gehien aurkeztzen dituena, 12 guztira; IGN-k 5 ditu eta Meristation-ek 10. Atal honetan agertzen diren beste ezaugarriak honakoak dira: generoa, prezioa, jokalaria, testua eta ahotsaren hizkuntza, *online* jokatzeko aukera eta PEGI balorazioa. Meristation eta Vandal-eko fitxa teknikoan hainbat esteka daude, esaterako, webgune barruko beste edukietara (genero berdineko beste jokoetara kasu) edota garatzailearen webgunera. Gainera, Vandal-ek denda batera zuzentzen duen esteka dauka.

4. Esanguratsua da Meristation-ek idazlearen fitxa albisteen bukaeran gehitzen duela, baina ez analisietan.

Taula 1. Fitxa teknikoaren elementuak.

IGN	MERISTATION	VANDAL
		Generoa (estekarekin)
Plataformak	Plataformak	Plataformak (estekarekin)
Argitalpen data	Argitalpen data	Argitalpen data
Garatzailea	Garatzailea (estekarekin)	Garatzailea (estekarekin)
Editorea	Editorea (estekarekin)	Ekoizlea (estekarekin)
		Banatzailea (estekarekin)
		Prezioa
		Jokalariak
	Testuak	Testuak
	Ahotsak	Ahotsak
		Online
		Ordenagailurako ezarpenak (estekarekin)
	Karatularen irudia	
	Balorazioa	
	Pegi	

Iturria: Norberak sortutakoa.

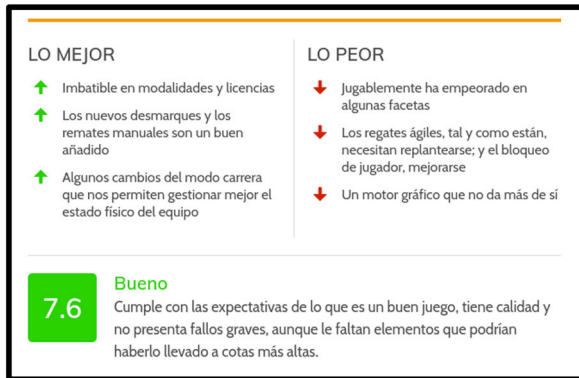
IGN-ko analisia kenduta, gainontzeko guztiek bideojokoaren bukaerako balorazioa gehitzen dute. Hau modu orotarikoetan aurkezten da, elementu grafikoak (geziak eta emojiak), koloreak eta testua konbinatuz. Bi kasutan iruzkinaren hasieran balorazioaren laburpena agertzen da.

Taula 2. Balorazioaren elementuak.

	MERISTATION	UVEJUEGOS	VANDAL
Goialdean	Zenbakizko balorazio orokorra eta plataformak		Zenbakizko balorazio orokorra, komunitatearena eta beste hedabideena
Zenbakizko nota	10	100 Koloredun zirkuluarekin	10 Kolorearekin
Ezaugarri konkretuak			Koloreko kapsulak (Grafikoak, Iraupena, Soinua, Jostagarritasuna, Jokalari bat, Jokalari anitza)
Hoberena	Hiru gezi berde gora begira, esaldi bana	Emoji irribarretsu berdea, esaldi batekin	Hiru esaldi
Txarrena	Hiru gezi gorri behera begira, esaldi bana	Emoji triste gorria, esaldi batekin	Hiru esaldi
Laburpen esaldia	Bai	Bai	Bai
Laburpen hitza	Bai		

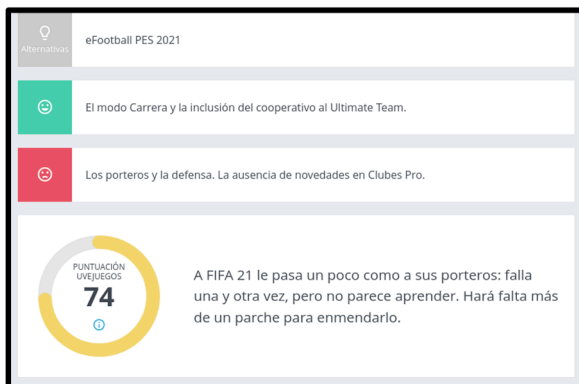
Iturria: Norberak sortutakoa.

2. Irudia. Meristation-eko iruzkinaren balorazioa.



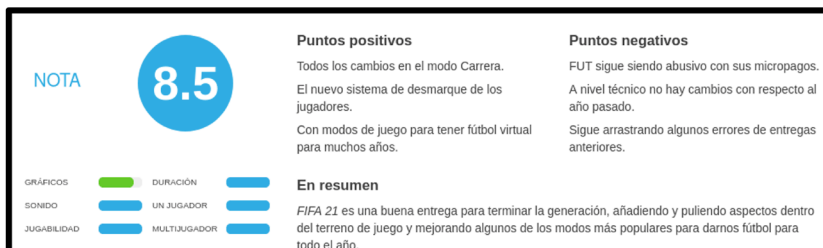
Iturria: Meristation.

3. Irudia. uVeJuegos-eko iruzkinaren balorazioa.



Iturria: uVeJuegos.

4. irudia. Vandal-eko iruzkinaren balorazioa.



Iturria: Vandal.

Multimedia elementuei dagokionez webgune batetik bestera desberdintasun ugari daude. Lau iruzkinetan bi dira komunak diren elementuak: hasierako argazkia –bi kasutan jokoaren karatula dena– eta sare sozialetan partekatzeke botoiak.

UVEJuegos-eko iruzkina da multimedia elementu gutxien dituen, soilik argazkiak, testu barruan eta bukaerako galeria gisa. Gainontzekoetan estekak daude, hedabide bereko albistetara eramaten dutenak edota hedabide barruan bideojokoak duen fitxara. Horretaz gain IGN-ek ere Twitter sare sozialeko mezu bati esteka du. Bideoei dagokionez Vandal da gehien erabiltzen dituen, hiru gutzira, eta horien artean beraiek egindako bideo-analisia dago.

Irudien edukiari buruz gehienak enpresak promoziorako sortutakoak dira edota bideojoko barneko pantailak. Jadanik aipatu bezala, karatula hasierako argazkian agertzeaz gain Meristation-en kasuan fitxa teknikoan ere agertzen da. Vandal-ek promozio irudiari joko baliagarri dagoen kontsolen logotipoak gehitu ditu.

Webgune guztiek irakurleek komentarioak gehitzeko aukera ematen dute. Hauen formatua desberdina da eta batzutan irakurleek egindako ekarpenak baloratu daitezke. Vandal-ek gainera bideojokoa zenbakiz baloratzeko aukera ematen du goiburuan.

Taula 3. Multimedia elementuak.

	IGN	MERISTATION	UVEJUEGOS	VANDAL
Hasierako argazkia	Promozioa	Karatula	Karatula	Promozioa kontsolen logotipoarekin
Sare sozialak	FB, TW	FB, TW	FB, TW, WA	FB, TW
Estekak	Jokoaren webgunea hedabidean	Jokoaren webgunea hedabidean		Jokoaren webgunea hedabidean
	2 Albiste	2 Albiste		1 Albiste
	Twitter			
Irudiak		9 Irudi	6 Irudi (binaka)	5 Irudi
Galeria			6 Irudi	
Bideoak		Gameplay		Gameplay
				Promozioa
				Bideo-analisia
Idazlearen fitxa				Bai

Iturria: Norberak sortutakoa.

Kazeta-elementu gutxien dituen IGN da, soilik titulua eta testuarekin. Besteek hainbat elementu gehiago dituzte, uVeJuegos-ek eta Vandal-ek azpitolua izateaz gain argazki-oinak ere erabiltzen dituzte. Sarreratxo soilik Meristation-ek dauka eta honetan ondorioak zatidura moduan agertzen dira, gorputzetik banatuta formatu desberdinarekin. Tartekiak IGN izan ezik guztiek erabiltzen dituzte, baina uVeJuegos-en kasuan soilik ondorioak banatzeko.

Iruzkina testutik kanpo zinta ere agertzen da uVeJuegos-en kasuan izenburua eta gorputzaren artean. Horretaz gain, Meristation, uVeJuegos eta Vandal-ek iruzkina gainean hainbat esteka aurkezten dituzte webgune barruan iruzkinak duen kokapena adieraziz. Bestalde, soilik Meristation-ek dokumentua sailkatzeko etiketak ditu.

Izenburuei dagokionez, guztietan bideojokoaren izena eta Analisia hitza aurkezten da uVeJuegos-en izan ezik. Meristation eta Vandal-ek horiek adierazteaz gain esaldi bat gehitzen dute, baina IGNren kasuan ez, izenburua besterik gabe «Fifa 21 - Análisis» izanik.

Testuaren formatuari dagokionez, letra lodia erabiltzen da testu barneko ideia esanguratsuenak azpimarratzeko, uVeJuegos-en salbu.

4.3. Terminologia arazoak

Aipatu bezala, bideojokoak bezalako gai zehatz bati buruz aritzeko hauen inguruko ezagutza izan behar dugu eta horri lotuta hiztegi espezifiko baten erabilera daukagu. Kazetaria gai izan behar da euskaraz izendatzeko, besteak beste, bideojokoaren alderdi teknikoak eta generoak.

Euskal Herrian bideojoko industriak ez dauka presentzia handirik eta ondorioz, euskaraz argitaratu diren bideojoko kopurua eskasa da. Horrek esean nahi du ez dagoela terminologiaren normalizaturik. Hala ere, euskarazko hiztegi tekniko eza ez dago eskusiboki gai teknologikoei lotuta, izan ere, Gemma Aldalurrek adierazten duenez, hain praktika euskalduna den mendizaletasunak ere terminologia gabeziak ditu kirol honetan espezializatutako kazetaritzan (Aldalur, 2005, 198.or).

Andoni Sagarna Izagirre euskaltzainak euskarazko hiztegi teknikoak landu beharra azpimarratzen du, gizartearen aldaketak eta teknologiaren garapenak bultzatuta (Sagarna Izagirre, 1994, 1276-1277.orr).

Hori dela eta, beharrezkoa da bideojokoetan terminologia espezializatuaren normalkuntza bideratzea, kazetaritza lana erraztea ezezik bideojokalari komunitatean euskararen erabilera egokia bideratzeko. Lan horretan dihardu Game Erauntsia Elkartea, bai komunitateari begira, bai Elhuyar Fundazioarekin elkarlanean. Sagarna Izagirrek hain zuzen ere arlo honetan Elhuyarrek egindako lana azpimarratzen du –bera Fundazioko langile

izanik–, Elhuyarrek gai zientifikoetan hutsuneak betzeko ahalegina egin duela esanez (Sagarna Izagirre, 1984, 38.or).

Bideojokoen terminologia garatzeak eragin zuzena dauka gainera elkartek eta beste zaleek egiten dituzten bideojoko lokalizazioetan, itzultzaile profesional eta euskal filogogoen laguntzarekin.

5. BIDEOJOKO IRUZKIN PROPOSAMENA

Ikusi dugunez, bideojoko iruzkin bat egiterakoan hainbat elementu errepikatzen dira hedabide batetik bestera. Hortik abiatuta, euskaraz bideojoko iruzkinak lantzeko proposamena aurkeztuko dugu jarraian, Game Erauntsia Elkartearen blogak eta honen testu editoreak eskaintzen dituen ezaugarrietara moldatuz.

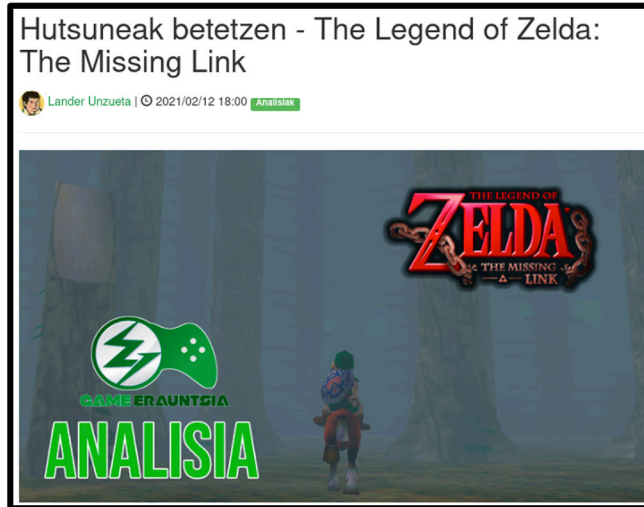
5.1. Testuaren elementuak

Testuaren identifikazioa burutzeko hasierako lau elementu nagusi daude: testuaren izenburua, autorearen izena eta honen argazkia, argitalpen data eta ordua eta testuaren etiketa. Iruzkinen kasuan, etiketa bezala «iruzkin» hitzaren sinonimo den «analisi» erabiltzen da.

Izenburuaren bidez testua albiste bat ez dela azpimarratu behar da. Honetan iruzkinduko den bideojokoaren izena agertzea gomendatzen da. Horretaz gain, titulua garatu eta analisiaren muina laburbiltzen duen esaldi motz bat gehitzea aholkatzen da. «Anlisi» hitza erabiltzea ez da beharrezkoa, testua horrela etiketatuko dugulako.

Informazio horren ostean irudi nagusi bat kokatzen da, webgunean eta sare sozialen aurre-argitalpenean agertuko dena. Beraz, ezinbestekoa da irudi horrek analizatuko den bideojokoaren berri ematea. Horregatik proposatzen da bideojokoaren karatula edo promozio irudi bat erabiltzea, edo bestela, gutxienez honen logotipoa agertzea. Beharrezkoa ez bada ere, «iruzkin» edo «analisi» hitza gehitu daiteke irudira.

**5. Irudia. Anlisiaren hasierako elementuak:
izenburua, autorea, data, etiketa eta argazki nagusia.**



Iturria: Game Erauntsia.

Irudi nagusiaren ostean sarreratxo bat gehitu behar da, tipografia desberdinarekin agertuko dena. Albisteetan sarreratxoak edukiak laburbildu egiten ditu. Kasu honetan irakurlea harrapatzeko amu gisa erabili behar da, iruzkinaren zertzelada batzuk aurkeztuz eta xehetasun handirik adierazi gabe.

Eduki aldetik testua elementu nagusia da. Testu hutsaz gain multimedia edukiak gehituko dira espazio honetan, hitzen bidez adierazitakoa grafikoki erakusteko edota bideojokoaren ezagutza bestelako edukien bidez handitzeko. Gehitutako irudi eta bideoak bideojokoaren promozioari lotutakoak izan daitezke –trailerra kasu–, baina baita ere bideojokoaren partida bateko irudiak. Kazetariak edota hedabideak jokoaren bideo-analisisa egin badu hau txertatzea gomendatzen da. Argazki-oinak ez dira beharrezkoak eta soilik gomendatzen dira baldin eta zerbait berria gehitu edo sakontzeko erabiliko badira.

Eduki aldetik ekarpen bat egiten badute sare sozialetako argitalpenak ere txertatu daitezke, bai elementu grafiko, bai esteka bitartez.

Multimedia baliabideekin amaitzeko beste webgunetara estekak aipatu behar ditugu. Hauek esate baterako kazetaria edo hedabidearen aurreko argitalpenak eskaintzeko erabili daitezke. Beste ohiko esteka bat bideojokoaren webgune ofiziala da.

Testuaren gorputzari dagokionez, hau sarrera batekin hasiko da testuaren aurkezpen gisa. Jarraian aurrekariak landuko dira eta ondoren iruzkinaren muina diren arlo tematikoak.

Aurrekariei dagokionez, bideojokoaren ekoizpena eta historiari buruzko datuak gehitu ditzakegu. Esaterako, jokoaren garapena, enpresa edota frankiziaren inguruko informazioa aipatuko da hemen.

Horren ostean arlo tematikoak landuko dira. Hauek gutxienez paragrafo batean garatzea gomendatzen da, baina arlo bati buruz ez badago asko esateko, esaldi batean aipatu daiteke edota zuzenean ez landu. Hemen txertatuko dira bideojokoen ezaugarri propioak: narrazioa edo istorioa, jostagarritasuna, grafikoak eta musika. Ere interesgarria da saga edota genero berdineko beste bideojokoekin alderatzea, honen garapena, berritasunak...

6. Irudia. Analisiaren gorputza: tartekia, testua, irudia eta leihoa.

Atal tekniko mugatua, baina ederra

Atal tekniko gozatzekoa da baita. Jokoa lehen aldiz aurkeztu zutenean grafikoki nahiko makala antzematen zitzaidan, baina pozik esan dezaket oso oker nengoela: **Samusek, piztiekin zein paisaiek sekulako lana** dute. Esan bezala, protagonista mugitzen ikustea ikaragarria da, baina atzean dituen tokiek ere zur eta lur utziko gaituzte. Gela bakoitzak bere atzealdea dauka; **xehetasunez beteta daude, bizirik daudela sentiaraztea lortuta**. ZDR planetan kobazuloak, labaz betetako bidezidorrak, laborategi misterioitsu zein beldurgarriak, itsas hondoa, jauregi ederrak eta askoz gehiago bisitatuko ditugu, panorama anitzak eraruta.

Aipatutakoak halako jokoetako ohiko giroteak badira ere, planeta estralurtarreen aurkitzen garaile sentiaraztea lortu dute artistek sortutako diseinu liluragarriek esker. Arerio batzuen itxura hasiera batean simplea den arren, abenturan aurrera egin ahala piztia koloretsuekin eta harrigarriekin topo egingo dugu; esploratu gabeko gunetara iritsi eta bertan izaki berriak ikustea itzela da aurrera egiten ari garenen sentipena areagotuta.

Zoritxarrez, **soinu banda** aldetik Metroidekin ezagutzen dugun mailaren azpitik geratu dira Dreaden. Behin edo behin esploratzeko eta borrokatzeko doinu apartak entzungo ditugu, baina orokorrean nabarmentzeko ezer ez daukaten abestiak entzuten egongo gara. Tamalgarria, sagak ikaragarriko soinu bandak izanik maila hori mantentzea ezin lortu izana.

Jokoaren diseinua bikaina da: esploratzeko gunek horren handiak izan arren abenturak jokalaria adeitasunez gidatzen du mapatik.

Framerate aldetik noizean behin jaitsierak nabaritutako ditugu, batez ere gune batetik bestera igartzeko karga denboretan. Hauek **luzeegiak** direla esan beharra dago: alde batetik bidaiatu baino lehen nora joango garen azaltzen digun eszenatxoa jarriko digute, eta ostean karga bideo luzea hasiko da. Askotan nahi dugun lekura iristeko hainbat kokaleku igaro beharko ditugunez, nekagarria suertatzen da.



Iturria: Game Erauntsia.

Bukatzeko ondorioak ditugu, paragrafo batean aurkeztuko direnak. Honetan iruzkinaren ideia nagusiak laburbildu eta balorazio global bat egingo da. Atal honetan formatu berezia erabiltzea autorearen edo hedabidearen diseinu erabakia izango da, testuaren gorputzetik estetikoki banatzea aukera bat izanik. Hau esaterako letra lodiaren bidez egin dezakegu.

Testuan zehar gomendagarria da tartekien erabilera. Tartekien bidez arlo tematikoak banatu daitezke eta irakurketa arindu. Bestalde, paperean argitaratutako piezetan ohikoa den leihoa ere erabili dezakegu. Testutik esaldi batzuk atera daitezke formatua aldatuta, koloreekin edota tamaina handiagoan, hitz hauen esangura azpimarratzeko eta estetikoki erakargarriagoa agertzeko.

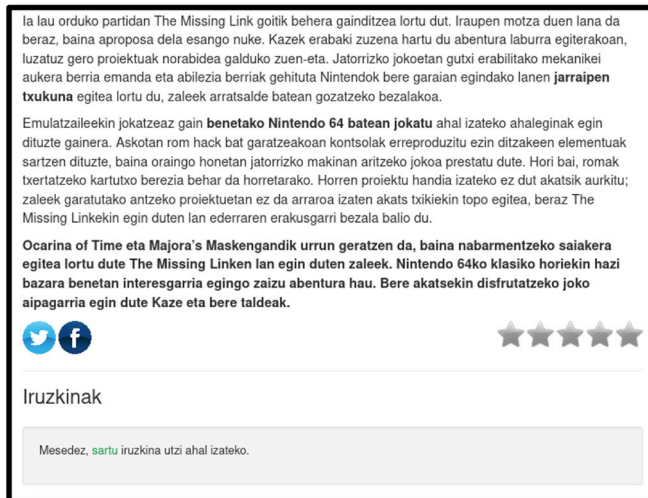
Testua amaituta, hau sare sozialetan hedatzeko botoiak kokatzen dira, plataforma desbedinetan edukia zabaltzea errazteko. Game Erauntsia Elkartearen blogak gainera irakurleek testua baloratzeko aukera ematen du izarretan oinarritutako ebaluaketaren bitartez. Hau ez da bideojokoa baloratzeko baliabide grafikoekin konfunditu behar.

Izan ere, weblog honek ez du bideojokoaren iruzkinean ohikoak diren fitxa teknikoak eta balorazioa sartzeko programazio bitartez aurrez-finkatutako espaziorik. Hauek gehitzeko testu editoreak eskaintzen dituen aukeretatik baliatu gaituzke: formatua aldatu, taula bat gehitu, grafikoak dituen argazki bat txertatu...

Testuaren ostean blogeko erabiltzaileek komentarioak egiteko espazioa dago. Horretarako, webgunean erregistratuta egon behar da. Testua edota bideojokoaren inguruko hausnarketa kolektiboak egiteko bidea da hau, kazetariarekin elkar-emana izateko baliagarria dena.

Iruzkinak eta blogeko argitalpen guztiak kasu bakoitzean aipatzen den bideojokoaren fitxari lotu daitezke. Horrela, fitxa hori dela medio, bideojoko konkretu horren inguruko testu guztietara sarbidea izango da.




7. Irudia. Analisiaren amaiera: ondorioak, sare-sozialetan hedapena, testuaren balorazioa eta komentarioak.



la lau orduko partidan The Missing Link goitik behera gaintzea lortu dut. Iraupen motza duen lana da beraz, baina aproposa dela esango nuke. Kazek erabaki zuzena hartu du abentura laburra egiterakoan, luzatuz gero proiektuak norabidea galduko zuen-eta. Jatorrizko jokoetan gutxi erabilitako mekanikei aukera berria emanda eta abilezia berriak gehituta Nintendok bere garaian egindako lanen **jarraipen txukuna** egitea lortu du, zaleek arratsalde batean gozatzeko bezalakoa.

Emulatzaileekin jokatzeaz gain **benetako Nintendo 64 batean jokatu** ahal izateko ahaleginak egin dituzte gainera. Askotan rom hack bat garatzeakoan kontsolak erreproduzitu ezin ditzakeen elementuak sartzen dituzte, baina oraingo honetan jatorrizko makinan aritzeko joko prestatu dute. Hori bai, romak txertatzeko kartuxo berezia behar da horretarako. Horren proiektu handia izateko ez dut akatsik aurkitu; zaleek garatutako antzeko proiektuetan ez da arraroa izaten akats txikiekin topo egitea, beraz The Missing Linkekin egin duten lan ederraren erakusgarri bezala balio du.

Ocarina of Time eta Majora's Maskengandik urrun geratzen da, baina nabarmentzeko saiakera egitea lortu dute The Missing Linkekin lan egin duten zaleek. Nintendo 64ko klasiko horiekin hazi bazara benetan interesgarria egingo zaizu abentura hau. Bere akatsekin disfrutatzeko joko aipagarria egin dute Kaze eta bere taldeak.

Iruzkinak

Mesedez, **sartu** iruzkina utzi ahal izateko.

Iturria: Game Erauntsia.

5.2. Euskaren kalitatea

Hedabideetan, hizkuntzaren normalkuntza bermatu aldera, ezinbestekoa da euskararen erabilera zuzena egitea.

Joxerra Garzia Garmendiak dioen moduan, kazetaritzan jarduterakoan euskara zuzentasunez, jatortasunez eta egokitasunez erabili behar dugu (Garzia Garmendia, 2004, 367-368.orr). Horrek esan nahi Euskaltzaindiak zehaztutako arauak errespetatzeaz gain, usadioaren arabeerako erabilera ere egin behar dela. Gainera, hizkuntzak egoera komunikatibo bakoitzaren xedearekin bat egin behar du eraginkorra izateko. Alabaina, urte batzuk geroago, Garzia berak euskara estandarra eta erregistro informalen harira, hedabideek egokitasuna gailendu behar zutela adierazi zuen hizkuntza eraginkorraren garrantzia azpimarratuz (Garzia, 2020, 110.or).

Euskararen erabilera egokiak hedabide eta audientziaren ezaugarriekin bat egin behar du. Esaterako, euskararen erabilera desberdina izango da idatzizko edota ikus-entzunezko euskarria duen hedabide batean. Bestalde, euskara batua edo euskalkiak erabiltzea hedabide bakoitzak egindako hautua izango da. Euskalkien erabilera tokian tokiko komunikabidetan nabarmena da. Alabaina, euskalkiek ere tokia daukate euskara batua nagusitzen den espazioetan; Agurtzane Elorduiren hitzetan, Gaztea Irratiak eredu heteroglosiko bat aurkeztu du aldaera geografiko eta hizkera desberdinak aurkeztuz:

«Gazte-audientziarekin enpatizateko, gazteen praktika-komunitatean dauden ohitura sozioestilistikoak kontuan hartzen dituen hizkuntza-estrategia jarri du abian.» (Elordui, 2016, 49.or).

6. ONDORIOAK

Kazetaritza espezializatuaren, euskararen egoeraren eta konkretuki bideojokoei buruzko idazketaren inguruko testuingurutik abiatuz eta analisisien proposamen teoriko-praktikoaren ostean hainbat ondorio planteatzen ditugu.

Hasteko, argi geratu da kazetaritza espezializatuak interes tematiko orotarikoen inguruko edukiak sortzea suposatzen duela eta hauek euskaraz bermatu behar direla. Honetarako, euskarazko kazetaritza espezializatua teorikoki aztertzeaz gain praktika profesionalaren bitartez landu behar da.

Bideojokoen informazioaren kasuan, honetan oinarritutako medio espezializatu gehiago sortu beharko lirateke euskaraz, eta, aurretik aipatutako Uriaren proposamenarekin bat eginez, hauek erakunde publikoetatik sustatu beharko lirateke, hasiera batean bada ere (Uria, 2005, 204.or).

Bestalde, gai zehatz hauei buruz aritzeko terminologia espezifiko eta normalizatuak beharrezkoak dira. Euskaraz existitzen ez diren terminoak beharrezkoak badira, hauek sortu, eztabaidatu eta hedatu behar dira. Hori dela eta, bideojokoen kasuan Game Erauntsia Elkarteak egiten duen lana aintzakotzat hartu behar da.

Bideojokoen iruzkinak kazetaritza genero bezala aldarrikatu behar dira beraien ezaugarri propioekin. Genero hau, kritikaren eta kronikaren ezaugarriak erakusten dituena, gazteen artean nabarmena den kontsumo errealitate baten isla da eta horregatik kazetariak honetan trebatu behar dira. Gainera, webgunetako testu editoreek genero honen berezkoak diren fitxa-teknikoak eta balorazioak gehitzeko prestatu behar dira.

Horretarako Interneta ezinbesteko tresna da, baliabide gutxirekin komunikabide multimedia bat sortzeko aukera ematen duelako. Horri lotuta, komunitateek sortutako espazioen presentzia azpimarratu behar da, erabiltzaileek beraien iritziak plazaratzeko modu gisa. Alabaina, honek ez du baztertu behar kazetaritza praktika profesionala eta horregatik, hedabide eta proiektu hauek erakunde publikoen babes eta entitate pribatuen interesa lortu behar dute.

Bukatzeko, euskaraz idatzitako edukien zabalkundea bermatzeko Creative Commons bezalako lizentzia libreak ezinbesteko bidelagunak dira.

ERREFERENTZIAK

- AEVI, Asociación española de videojuegos. *La industria del videojuegos en España. Anuario 2020*. [linean]. 2021 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf.
- AIMC, Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. Estudio General de Medios. In: *AIMC* [linean]. 2021 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://reporting.aimc.es/>.
- ALDALUR, Gemma. Euskara eta mendi-Kazetaritza: gailurrera igotzeko bidean. In: AUTORE ANITZAK. *Euskarazko Kazetaritzaren I. Kongresua: Oraina eta Geroa*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2005, orr. 193-198.
- ALKORTA ZEBERIO, Lierni, Aitor ZUBEROGOITIA ESPILLA. *Masa-komunikaziotik informazioaren gizartera*. Euskararen bideetan barrena. Bilbo: UEU, Udako Euskal Unibertsitatea, 2009.
- ARANTZABAL ARRIETA, Iban. Kazetari multimediaren bidean. In: *Mediatika*. 2005, zenb. 11, or. 265-269.
- ARGIAREN BARRENAK. Lizentzia libreak, euskal hedabideen etxea eraikitzeko tresna In: *Argia* [linean]. 2020ko irailak 16 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://blogak.argia.eus/argia/2021/09/16/lizentzia-libreak-euskal-hedabideen-etxea-eraikitzeko-tresna/>.
- ARMENTIA, José Ignacio, José María CAMINOS, Gorka J. PALAZIO. *Kazetaritzaren Hasi Masiak*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2000.
- BEHATEGIA, Euskal Hedabideen Behatokia. Datutegia. In: *Behategia* [linean]. 2022 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <http://datutegia.behategia.eus/>.
- CARRAMIÑANA, Mikel, Aritz GARATE. Informazio alternatiboa Euskal Herrian: mediaberri.com. In: AUTORE ANITZAK. *Euskarazko Kazetaritzaren I. Kongresua: Oraina eta Geroa*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2005, or. 263-266.
- DEVUEGO. Medios. In: *DeVuego* [linean]. 2021 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://www.devuego.es/bd/medios/>.
- ELORDUI, Agurtzane. Elebakartasunetik heteroglosiara: Gaztea Irratia, bernakulizazioa gazte-komunikabideen diseinu sozioestilistikoan. In: *Uztaro*. 2016, zenb. 97, or. 31-52.
- EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEA. *Euskarazko IKTak, gomendioak herri-aginteentzat* [linean]. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2016 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: http://www.ogasun.ejgv.euskadi.eus/r51-catpub/es/k75aWebPublicacionesWar/k75aObtenerPublicacionDigitalServlet?R01HNoPortal=true&N_LIBR=051916&N_EDIC=0001&C_IDIOM=eu&FORMATO=.pdf.
- EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEA. *Euskararen ingurune digitala. Gomendioak 2021-2024* [linean]. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2021 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: https://www.euskadi.eus/web01-a2aznscp/eu/k75aWebPublicacionesWar/k75aObtenerPublicacionDigitalServlet?R01HNoPortal=true&N_LIBR=052748&N_EDIC=0001&C_IDIOM=eu&FORMATO=.pdf.

- EUSKO JAURLARITZA. Agindua, 2019ko irailaren 12koa, Kultura eta Hizkuntza Politikako sailburuarena, 2019-2021 epealdian euskarazko hedabideak sendotu, eraginkortu, garatu eta normalizatzeko dirulaguntzak emateko araubidea ezarri eta deialdia egiteko dena (Hedabideak deialdia). In: *Euskal Herriko Agintaritzaren aldizkaria* [linean]. 2019ko irailak 23, zenb. 180, [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://www.euskadi.eus/y22-bopv/eu/bopv2/datos/2019/09/1904300e.pdf>.
- EUSKO JAURLARITZA. AGINDUA, 2020ko apirilaren 7koa, Kultura eta Hizkuntza Politikako sailburuarena, 2020an Ingurune Digitalean euskara sustatu, garatu edota normalizatzeko dirulaguntzak emateko araubidea ezarri eta deialdia egiteko dena. In: *Euskal Herriko Agintaritzaren aldizkaria* [linean]. 2020ko apirilak 15, zenb. 71, [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://www.euskadi.eus/y22-bopv/eu/bopv2/datos/2020/04/2001853e.pdf>.
- FERNANDEZ, Luistxo. Bitartekaritzarik gabeko kazetaritza. In: AUTORE ANITZAK. *Euskarazko Kazetaritzaren I. Kongresua: Oraina eta Geroa*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2005, or. 397-408.
- FERNÁNDEZ, Salva. FIFA 21, análisis. Entrando en tiempo de descuento. In: *Meristation* [linean]. 2020ko urriak 6 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: https://as.com/meristation/2020/10/06/analisis/1601973790_626104.html.
- FISHER, Howard D., Sufyan MOHAMMED-BAKSH. Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies. In: *Journal of Media Ethics*. 2020, 35:1, or. 45-59.
- GARZIA, Joxerra. Euskara estandarra eta erregistro informalak. In: AUTORE ANITZAK. *Euskara batua eta tokian tokiko erabilera: korapiloak eta erronkak*. Bilbo: Euskaltzaindia Ezkeraberi Fundazioa, 2020, or. 99-110.
- GARZIA GARMENDIA, Joxerra. Euskara komunikatiboa. In: AUTORE ANITZAK. *Euskarazko Kazetaritzaren I. Kongresua: Oraina eta Geroa*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2005, or. 365-374.
- GESALAGA FERNANDEZ, Iraitz. Arrosa sarea, 20 urte uhinak uztartzen. In: MIMENZA CASTILLO, Libe, Hibaí CASTRO EGIA (editoreak). *2021 euskal hedabideen urtekaria 2022*. Leioa: Behategia, 2022, or. 63-71.
- GLASHÜTTNER, Robert. Narrative Approaches in Contemporary Video Game Reviews. In: SUTER, Beat, René BAUER, Mela KOCHER (editoreak). *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2021, or. 211-228.
- GONZÁLEZ, Saúl. Análisis FIFA 21, puliendo el buen fútbol (PS4, Switch, Xbox One, PC). In: *Vandal* [linean]. 2020ko urriak 6 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/fifa-21/86853#p-73>.
- JUAN B. Con la pólvora mojada. In: *uVeJuegos* [linean]. 2020 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://uvejuegos.com/analisis/FIFA-21/Con-la-polvora-mojada/8767/65114>.
- JUNGUITU DRONDA, Maitane. Video Game Specialized Media in Basque Language. In: BARBEDO, Inês eta beste batzuk (editoreak). *Videogame Sciences and Arts. 12th International Conference VJ 2020, Mirandela, Portugal, November 26-28, 2020, Revised Selected Papers*. Cham: Springer, 2022, Communications in Computer and Information Science, bol. 1531, or. 33-45.

- KULTURAREN EUSKAL BEHATOKIA. *Euskal Herriko parte-hartze kulturalari buruzko inkesta*. [linean]. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2019 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_estat_ohiturak_eh_2018/eu_def/adjuntos/estadistika-parte-hartze-kulturala-eh-2019.pdf.
- LARRAÑAGA ESKIBEL, Idurre. Prensako kazetaritzatik edizio digitaleko kazetaritzara: pozak, ajeak eta galderak. In: *Mediatika*. 2005, zenb. 11, or. 313-318.
- LÓPEZ-REDONDO, Isaac. *El tratamiento del videojuego: de la prensa generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones impresas y digitales de El País, El Mundo, Público y 20 Minutos*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2012.
- MESO AYERDI, Koldo. Kazetaritza digitala. In: AUTORE ANITZ. *Ziberkazetaritzako informazio-generoak*. Bilbo: UVP/EHU Euskara eta eleaniztasuneko errektoreordetza, 2013, or. 13-32.
- MIMENZA CASTILLO, Libe. 2021eko nazioarteko ekosistema mediatikoa: digitala eta streaming bidezkoa den biharamuna. In: MIMENZA CASTILLO, Libe, HIBAI CASTRO EGIA (editoreak). *2021 euskal hedabideen urtekaria 2022*. Leioa: Behategia, 2022, or. 11-32.
- PÉREZ DASILVA, Jesús. Interpretazio-generoak: kronika. In: AUTORE ANITZ. *Ziberkazetaritzako informazio-generoak*. Bilbo: UPV/EHU Euskara eta eleaniztasuneko errektoreordetza, 2013, or. 124-142.
- PERREAULT, Gregory. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. In: *New media & society*. 2020 (1), bol. 22, or. 159-176.
- SAGARNA IZAGIRRE, Andoni. Elhuyar eta UZEI: Euskara laneko hizkuntza bihurtu nahian. In: *Senez. Itzulpen eta Terminologiako Aldizkaria*. 1984 abendua, 1 urtea, zenb. 1, or. 35-62.
- SAGARNA IZAGIRRE, Andoni. Hiztegi teknikoak. In: *Euskera: Euskaltzaindiaren lan eta agiriak = Trabajos y actas de la Real Academia de la Lengua Vasca = Travaux et actes de l'Académie de la Langue basque*. 1994, 39 liburukia, zenb. 3, or. 1271-1278.
- SALAVERRÍA ALIAGA, Ramón eta beste batzuk. El mapa de los cibermedios en España. In: *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, 2021, zenb. 3, or. 25-49.
- SAN NICOLÁS ROMERA, César, Miguel Angel NICOLÁS OJEDA, Josefa ROS VELASCO. Las narrativas publicitarias participativas de los videojuegos inspirados en el pasado histórico medieval: propuesta metodológica para su estudio en entornos comunicativos online. In: SAN NICOLÁS ROMERA, César, Miguel Angel NICOLÁS OJEDA (biltzaileak). *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015, or. 111-128.
- SORIANO, David. FIFA 21 - Análisis. In: *IGN* [linean]. 2020ko urriak 6 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://es.ign.com/fifa-21-xbox-one/167604/review/analisis-de-fifa-21-para-ps4-xbox-one-y-pc>.
- UBEDA, Jon Ander. Lizentzia eta prozedura. In: *Aiurri* [linean]. 2020ko irailak 17 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://aiurri.eus/komunitatea/joniubeda/1631866106684-lizentzia-eta-prozedura>.

- URIA, Leire. Euskarazko kirol kazeta: ametsa eta errealitatea. In: AUTORE ANITZAK. *Euskarazko Kazetaritzaren I. Kongresua: Oraina eta Geroa*. Bilbo: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2005, or. 199-204.
- UNZUETA, Lander. Hutsuneak betetzen - The Legend of Zelda: The Missing Link. In: *Game Erauntsia* [linean]. 2021ko otsailak 12 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://gamerauntsia.eus/bloga/the-legend-of-zelda-the-missing-link-analisis/>.
- UNZUETA, Lander. Metroid Dread. In: *Game Erauntsia* [linean]. 2021ko urriak 13 [kontsulta: 2022ko martxoak 23]. Eskuragarria: <https://gamerauntsia.eus/bloga/metroid-dread-analisis/>.
- ZALBIDE, Mikel. Arnasguneak: Etorkizuneko erronkak. In: *Bat Soziolinguistika aldizkaria*. 2019, (1) zenb. 110, or. 11-78.