

Bideo-jokoen lokalizazioaren ikerketa deskribatzailea: garatzaileetatik jokalarietara

Hasierako hipotesia:

Garatzaileek lokalizazio prozesuan (itzulpen + moldatze-prozesuan) hartzen dituzten erabakiek ondorioak dauzkate produktuan eta jokalarien iritzian. Hipotesia frogatzeko, lau fasetan zatitutako ikerketa proposatu dugu.

1. fasea: katalogoaren osaketa eta analisisa

Katalogoa Steam-en gaztelaniaz eskuragarri dauden eta 1984-2016. urteen artean argitaratutako 3143 jokoz osatuta dago.

2. fasea: prozesu ikerketa

2006-2016. urteetako jokoen garatzaileen artean laginketa probabilistikoa egin dugu, hau da, emaitzak orokortu ahal izateko, parte-hartzaileak zoriz aukeratu ditugu eta parte-hartze minimo batera heldu gara.

Besteak beste, joko bakoitzeko itzultzailearen profila baieztatu dugu.

3. fasea: korpusaren osaketa eta produktuaren analisisa

Garatzaileen erantzunen arabera, bost talde sortu ditugu, bakoitzeko bi jokorekin:

- Lokalizazio prozesu sakonagoa duten jokoak.
- Lokalizazio prozesu ez hain sakona duten jokoak.
- Boluntarioek itzultitako jokoak.
- Itzulpen automatikoaren bidez itzultitako jokoak.
- Kreatibitatea baimentzen duten jokoak.

Boluntarioek itzultitako jokoek ezbaliokidetasun gehiago daukatela baieztatu dugu.

4. fasea: harrera ikerketa

Azkenik, 569 jokalariren arteko laginketa ez probabilistikoa egin da.

Haien iritzian ere, boluntarioek itzultitako jokoak ezbaliokidetasun gehiago dauzkate profesionalek itzultitako jokoak baino eta akatsak dauzkaten itzulpenak gutxiago gustatzen zaizkie.

Behin-behineko ondorioak: garatzaileek lokalizazio prozesuan hartutako erabakiek jokalarien iritzian eragiten dute eta itzultzailearen hautaketak beste faktore batzuk baino ondorio gehiago dauzka.