

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇEVİRİBİLİM ANABİLİM DALI**

**ÇEVİRİBİLİMDE OYUN YERELLEŞTİRMESİ BAĞLAMINDA
OYUN TÜRLERİ VE FARKLILIKLARI**

Çağla GURBET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN

MAYIS - 2023

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ÇEVİRİBİLİMDE OYUN YERELLEŞTİRMESİ
BAĞLAMINDA OYUN TÜRLERİ VE FARKLILIKLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çağla GURBET

Enstitü Anabilim Dalı: Çeviribilim

“Bu tez 03/05/2023 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan jüri üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI
Prof. Dr. Hüseyin ERSOY	Başarılı
Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN	Başarılı
Dr. Öğr. Üyesi Burcu TÜRKMEN	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet

Hayır

(Etik Kurul izni gerektiren arařtırmalar ařađıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütölen her türlü arařtırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diđer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik arařtırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan arařtırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu geređince retrospektif çalışmalar.)

Çađla GURBET

03/05/2023

ÖNSÖZ

Sonunda tezin bu bölümünü yazdığımı hala inanamıyorum! Öncelikle herkesin birlikte çalışmayı deneyimlemesi gerektiğine inandığım bir danışman olan Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN'a en derin şükranlarımı sunarım. Onun her şeyin ötesindeki bilgeliği ve bana olan inancı, bu tezin tamamlanmasının temel nedenlerinden biridir. Bu çalışmaya önemli ölçüde yön veren anlayışlı yorumları için Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN'a her zaman minnettar olacağım. Jüri üyelerim Prof. Dr. Hüseyin ERSOY ve Dr. Öğr. Üyesi Burcu TÜRKMEN'e tezimle ilgili değerli yorumlarından dolayı teşekkür ederim. Özellikle savunma gününe kadar sonsuz desteğini esirgemeyen ve hatta savunma sonrasındaki ayrıntılı görüş ve önerileri için Dr. Öğr. Üyesi Burcu TÜRKMEN'e teşekkürü borç bilirim. Lisans hayatıma başladığım ilk günden itibaren hem hoca olarak hem de insan olarak bana rol model olan Dr. Öğr. Üyesi Dolunay KUMLU'ya şükranlarımı sunarım.

Ayrıca canım arkadaşımın desteği olmasaydı bu tezin tamamlanması bir hayli zor olurdu. Oyunlardan ya da yerelleştirmeden bahsederken beni cesaretlendiren, destekleyen ve yanımda olan Müjde SERT DEDEOĞLU'na en büyük teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Dostluğun benim için her zaman çok değerli, iyi ki varsın. Sevgili öğrencilerim Şevval TÜRK, Caner AKBABA, iş ve öğrenciliği aynı anda devam ettirdiğim süre boyunca desteğiniz ve yardımlarınızı asla esirgemediğiniz için sizlere çok teşekkür ederim.

Son olarak, onlar olmadan asla şu an olduğum kişi olamayacağım aile üyelerime en büyük şükranlarımı sunmak isterim. Bu tez boyunca onların desteğini hissetmediğim tek bir an bile olmadı. Öncelikle tüm zor zamanlarımda yanımda olan, bilgeliğiyle bana ışık tutan ve varlığıyla hayat bulduğum sevgili eşim, can yoldaşım Melik AHMET EROL'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Her zaman kocaman bir çınar gibi arkamda duran sevgili abilerim Kadir KORKMAZ ve Korhan KORKMAZ'a, iyi kalbine hayran olduğum canım ablam Jasmin KORKMAZ'a, ne olursa olsun elimi hiç bırakmayan sevgili biricik kızım, dünya güzelim Çisil KORKMAZ'a, okumayı ve dilleri sevdiğimi fark etmemi sağlayan babam Abdullah VARLIK'a ve bana her zaman inanan güzel annem Nilüfer GURBET'e özellikle teşekkür ederim. Anne, kızın sonunda mezun oldu!

Çağla GURBET

03/05/2023

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iii
GÖRSEL LİSTESİ	iv
GRAFİK LİSTESİ	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: YERELLEŞTİRME	8
1.1. Yerelleştirme Nedir?.....	8
1.2. Yerelleştirme Türleri	9
1.2.1. Yazılım Yerelleştirmesi	9
1.2.2. Web Sitesi Yerelleştirilmesi	12
1.2.3. Multimedya Yerelleştirmesi	15
1.3. Yerelleştirme Kapsamında Diğer Önemli Kavramlar	16
1.3.1. Oyun Yerelleştirmesi	16
1.3.2. Glokalizasyon (G11N).....	17
1.3.3. Mobil Uygulama Yerelleştirmesi.....	17
1.3.4. Uluslararasılaştırma (I18N)	17
1.4. Yerelleştirmenin Önemi	17
BÖLÜM 2: OYUN YERELLEŞTİRME	20
2.1. Oyun Yerelleştirme Nedir?.....	24
2.2. Oyun Yerelleştirmenin Önemi.....	27
2.3. Oyun Yerelleştirme Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....	33
2.4. Oyun Yerelleştirme Kapsamında Altyazı ve Dublaj Çevirisi	37
2.5. Uncharted 4: A Thief's End™ İncelemesi.....	40
BÖLÜM 3: OYUN TÜRLERİNE GÖRE YERELLEŞTİRME STRATEJİLERİ 44	
3.1. Aksiyon Oyunları Yerelleştirmesi	45
3.2. Rol Yapma Oyunları Yerelleştirmesi	47
3.3. Canlandırma (Simülasyon) Oyunları Yerelleştirmesi	50
3.4. Strateji Oyunları Yerelleştirmesi	51

BÖLÜM 4: KÜLTÜREL ELEMENTLER DÜZLEMİNDE OYUN TÜRLERİNE GÖRE YERELLEŞTİRME STRATEJİLERİNİN KULLANICILAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN ARAŞTIRILMASI.....	53
4.1. Yöntem	53
4.2. Analiz	53
4.3. Bulgular	54
SONUÇ	66
KAYNAKÇA.....	71
EK	74
ÖZGEÇMİŞ	78

KISALTMALAR

BDC	: Bilgisayar Destekli Çeviri
CAT	: Computer Assisted Translation
ESRB	: Entertainment Software Rating Board
FPS	: First Person Shooter
G11N	: Glocalization
I18N	: Internationalization
MMO	: Massively Multiplayer Online
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
NPC	: Non-Player Character
RPG	: Role Playing Games
TM	: Translation Memory
TPS	: Third Person Shooter
UI	: User Interface
UX	: User Experience

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: X-Bench Yazılım Yerelleştirme Programı Ekran Görüntüsü	11
Görsel 2: Smartcat Yazılım Yerelleştirme Programı Ekran Görüntüsü	11
Görsel 3: KFC Japonya Web Sitesi	13
Görsel 4: KFC Almanya Web Sitesi.....	14
Görsel 5: KFC Türkiye Web Sitesi	14
Görsel 6: Kitap Hırsız Filminden Altyazı Çevirisi Örneği.....	15
Görsel 7: Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2021.....	29
Görsel 8: Steam Mağaza Fiyatları	30
Görsel 9: Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB) Sınıflandırması.....	32
Görsel 10: Cyberpunk 2077™ Oyununa Ait Olan Söz Konusu Hata.....	34
Görsel 11: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog.....	40
Görsel 12: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog.....	41
Görsel 13: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog	41
Görsel 14: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog.....	42
Görsel 15: DOOM Eternal™.....	46
Görsel 16: Star Wars: Knights of the Old Republic™ II- Sith Lords	48
Görsel 17: Football Manager 2023™.....	51
Görsel 18: Company of Heroes™, SEGA®.....	52

GRAFİK LİSTESİ

Grafik 1: 2021 Essential Facts About the Video Game Industry.....	21
Grafik 2: Yıllara Göre Oyun Endüstrisindeki Gelir ve Dağılım.....	25
Grafik 3: Video Oyunları Tahmini Gelir Raporu, Statista 2022.....	26
Grafik 4: LocalizeDirect Ülkelere Göre Kelime Başı Fiyatlandırma Grafiği 2019.....	28
Grafik 5: ©Newzoo, Global Games Market Report, June 2021.....	31
Grafik 6: LocalizeDirect Ülkelere Göre Kelime Başı Fiyatlandırma Grafiği 2020.....	31
Grafik 7: Anket Katılımcılarının Cinsiyet Dağılımı.....	54
Grafik 8: Anket Katılımcılarının Yaş Dağılımı	54
Grafik 9: Anket Katılımcılarının Tercih Ettiği Oyun Türleri.....	55
Grafik 10: Anket Katılımcılarının Oyun İçerisindeki Dil Seçimi Dağılımı.....	56
Grafik 11: Anket Katılımcılarının Oyun Oynarken Karşılaştıkları Sorunlar.....	58
Grafik 12: Anket Katılımcılarının Oyun Yerelleştirme Hakkındaki Düşünceleri	59
Grafik 13: Anket Katılımcılarının Oyun Dünyasında İlgilerini Çeken Unsurlar.....	61
Grafik 14: Çeviri Stratejileri Verileri.....	63
Grafik 15: Çeviri Stratejileri Verilerinin Oyun Motivasyonu Üzerindeki Etkisi.....	64

ÖZET

Başlık: Çeviribilimde Oyun Yerelleştirme Bağlamında Oyun Türleri ve Farklılıkları

Yazar: Çağla GURBET

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN

Kabul Tarihi: 03/05/2023

Sayfa Sayısı: vii (ön kısım) + 70 (ana kısım) + 4 (ek)

Çalışmanın amacı, bir çeviri alt türü olarak oyun yerelleştirmesinde oyun türlerine özgü zorlukların değerlendirilmesidir. Oyun yerelleştirme, ilgi çekici bir alan olarak hızla büyümekte ve çeviri dünyasında önemli bir pay sahibi olmaktadır. Bununla birlikte, yazılım yerelleştirmenin kendine özgü zorlukları ve incelikleri vardır. Oyun yerelleştirme, yazılım yerelleştirmesine benzer şekilde dilin yazılım özelliklerine uygun hale getirilmesi ve kullanım alanının çoklu ortamlarda bulunacağı bilgisi ile şekillenmektedir. Öte yandan oyun yerelleştirme, diğer bilgisayar yazılımlarının barındırmadığı belirli özelliklere sahiptir. Bu yönüyle yazılım yerelleştirmesinden farklı zorluklar içerebilmekte, farklı yaklaşımlar gerektirebilmektedir. Oyun yerelleştirme alanında çalışan çevirmenlerin de yazılım yerelleştirme bilgisi ve deneyimine ek olarak oyun yerelleştirme alanına özgü farklılıklara aşina olması gerekebilmektedir. Genel bir alan olarak farklılık göstermekle birlikte, oyun yerelleştirme kendi içerisinde oyun türüne göre de belirgin şekilde farklılaşabilmektedir. Oyun sektörü, dijitalleşme sonuçlarından biri olarak daimî bir şekilde gelişmektedir. Bu doğrultuda üretilen oyunların/ürünlerin dünya çapında kar elde etmesi ve çok sayıda oyuncuya ulaşabilmesini sağlayan en önemli faktörlerden biri de oyunların alıcı kitleye göre en uygun şekilde yerelleştirilmesidir. Oyun dünyası oldukça geniş bir alandır ve FPS, TPS, RPG, MMORPG vb. gibi çeşitli türleri bulunmaktadır. Çalışmada oyun dünyasında kabul gören Rol Yapma Oyunları, Aksiyon Oyunları, Simulasyon Oyunları ve Strateji Oyunları gibi en popüler ve genel oyun kategorileri doğrultusunda çevirmenlerin karşılaşabileceği muhtelif zorluklar ve özellikler Newmark'ın Kültürel Eşdeğerlik Kuramı kapsamında irdelenecek ve kıyaslanacak, bu türler arasında yerelleştirme açısından herhangi bir zorluk olup olmadığı ortaya konulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çeviribilim, Çeviri, Oyun, Oyun Yerelleştirme

ABSTRACT

Title of Thesis: Game Types and Differences in the Context of Game Localization in Translation Studies

Author of Thesis: Çağla GURBET

Supervisor: Assist. Prof. Filiz ŞAN

Accepted Date: 03/05/2023

Number of Pages: vii (pre text) + 70
(main body) + 4 (add)

The aim of the study is to evaluate the difficulties specific to game genres in game localization as a specialized translation subgenre. Game localization is growing rapidly as an interesting field and has an important share in the translation world. However, software localization has its own challenges and subtleties. Like software localization, game localization is shaped by adapting the language to software features and by the knowledge that the usage area will be found in multiple environments. On the other hand, game localization has certain features that other computer software does not. In this respect, it may contain different difficulties than software localization and may require different approaches. Translators working in the field of game localization may also need to be familiar with the differences specific to the field of game localization, in addition to software localization knowledge and experience. Although it differs as a general area, the game localization can also differ significantly according to the game type. The gaming industry is constantly evolving as one of the results of digitization. One of the most important factors that ensures that the games/products produced in this direction make a profit worldwide and reach many players is the localization of the games in the most appropriate way according to the buyer audience. The game world is a very wide area and there are various types such as FPS, TPS, RPG, MMORPG etc. In the study, various difficulties and features that translators may encounter in line with the most popular and general game categories accepted in the game world such as Role-Playing Games, Action Games, Simulation Games and Strategy Games will be examined and compared within the scope of Newmark's Cultural Equivalence Theory, and it will be revealed whether there are any difficulties in terms of localization between these genres.

Keywords: Translation Studies, Translation, Game, Game Localization

GİRİŞ

Neden bilgisayar oyunları denildiğinde akla çeviri yerine yerelleştirme gelir? Çeviri ele alındığında ve kaliteli bir çeviri nedir diye düşünüldüğünde genellikle orijinal, tam, doğru, eksiksiz gibi sıfatlar kullanılır. Fakat yerelleştirme söz konusu olduğunda çoğunlukla dilsel eşdeğerlik arz etmeyen uyarlamalar gerektiren, hedef kitleye hitap eden “kullanıcı merkezli” (Suojanen, 2014) çeviriden bahsedilmektedir. Peki, hedef kitleye hitap etmek nedir? Literatürde bu kavram en öz hali ile çevirmenlerin çeviri kararlarında okuyucu kitleyi dikkate alması, düşünmesi olarak anlatılmaktadır. Bir başka deyişle, Çeviride okuyucunun merkez rolde olmasıdır. Hem kültürle bütünleşmiş yapısı hem işlevsel boyutu hem de popüler yaşantıda edindiği belirgin konumu gereği, oyun yerelleştirme sürecinde “Kullanıcı Merkezlilik” son derece önemli hale gelmiştir. Kısacası oyunun kültürel ve dilsel açıdan yerelleştirmenin erek dilinde de oyuncuyu oyun dünyasına çekecek ve aidiyet hissini en üst düzeye çıkaracak bir aktarım yapılmasıdır. Bundan dolayı yerelleştirme yapılırken asıl materyal, çoğu zaman kelimeler yerine bilhassa fikirler ve duygulardır. Yerelleştirme uzmanı, yerelleştirme süreci boyunca metnin amacını ve işlevini göz önünde bulundurmaktadır. Güldürücü veya duyguları açığa çıkartıcı bir işlevi mi olmalı bunlara dikkat edilmelidir. Neticede yerelleştirme, hedef kitlenin ihtiyacı olan uyarlamaları olabilecek en başarılı şekilde çevirmektir. Yerelleştirmenin asıl odağı daima özgün metne sadık kalmak değil, kullanıcıyı yani oyuncuyu eğlendirmektir. Burada eğlendirmek ile kasıt, oyunların başlıca bir eğlence aracı olarak görülmesidir. Birçok örnekte, oyuncu deneyimini engelleyen şeyleri değiştirmek veya çıkartmak zorunda kalındığı deneyimlenmiştir. Çünkü ürünün alıcı kitlesi olarak oyuncu daima önce gelir ve yerelleştirme sürecinde akılda tutulması gereken önemli hususlardan biri de budur. Hem kültürü doğru bir şekilde betimleyebilmek hem de içeriğin potansiyel pazarlara ihraç edilebilmesi için, çevirmen kendi kültüründeki tabuları yıkmak zorundadır. Yerelleştirme şemsiyesinin altında kültürel uyarlama ve yaratıcı çeviri (transcreation) gibi birkaç farklı tekniğin de kullanılması gerektiği unutulmamalıdır. Burada kavramı kısaca açıklamak gerekirse, yaratıcı çeviri 1950’lerden bu yana çeviri de dahil olmak üzere, çeşitli alanlarda kaynağın yeniden bir uyarlama sürecinden, yani yaratıcı süreçten geçirilerek erek kültüre sunulmasıdır. Yaratıcı çeviri, Çeviribilim literatüründe birçok araştırmacı tarafından tanımlanmış olsa da (bkz. Benetello, 2018; Gaballo, V., 2019), doğası gereği kesin bir

tanıma bağlanması zordur. Oyun yerelleştirmesinde söz konusu kaynak metin ve kültür çeşitliliği ile bu materyalin hedeflediği uluslararası piyasalardaki kültür çeşitliliği göz önüne alındığında yalnızca metni yerelleştirmek daima yeterli olmamaktadır. Böyle bir durumda oyun geliştirici ve yayıncılar bir adım daha ileri giderek kültürel uyarlamaya ve yaratıcı çeviriye başvurmaktadırlar. Hedef kültürün tarih, din, inanç, coğrafya, yemek ve insanların birbirleri ile etkileşimleri gibi tüm farklı elementlerine dikkat etmek oldukça önemlidir.

Oyun yerelleştirme, oyunları farklı dillere ve kültürel bağlamlara uyarlayarak küresel bir izleyici kitlesine erişilebilir hale getirme sürecidir. Newmark'ın Kültürel Eşdeğerlik Kuramına göre çeviri ve yerelleştirme, iletişimsel eşdeğerlik çeviri stratejisi izlenecek ise hedef dilde kaynak dille aynı işlevi gerçekleştirmeyi amaçlamalıdır. Fakat anlamsal eşdeğerlik stratejisi izlenecek ise de kaynak yapıya veya anlama olabildiğince sadık kalınan bir çeviri stratejisi izlenmelidir (Newmark, 1988). Newmark'ın söz konusu kuramından yola çıkarak; eğer bir oyun içerisindeki atmosfer, karakterler ve yer adları tamamen hayal ürünü ise böyle bir oyunun yerelleştirme sürecinde anlamsal eşdeğerlik çeviri stratejisini izlemek hem oyuncunun yani alıcı kitlenin oyun içerisindeki yeni dünyaya alışmasını kolaylaştıracak hem de kültürel öğelere yaklaşılmadığı ve kaynağa sadık kalındığı için kafa karışıklığı yaşamayacaktır.

Etkileşim ve rekabet elementlerinin temel yapı taşı olduğu oyunlarda, oyunun başarıml ölçütü olan amaca ulaşmak için gerekli en önemli unsurlardan biri de kavramdır. Hemen hemen her oyunda uzun uzadıya bir hikâyeye yoksa da en azından talimatlar (instructions) veya kullanıcı ara yüzü (user interface) olarak adlandırılan çeşitli metinler bulunmaktadır. Bu gibi hikâyesiz oyunlarda oyuncunun talimatlara, oyunun amacına uygun oynayabilmesi adına verilen metinleri kavrayabilmesi gerekmektedir. Hikâyeli oyunlarda ise oyuncunun kendini oyun dünyasına ait hissedebilmesi (immersion) için oyunun olay örgüsünü, diyalogları, verilen hikâyeyi anlayabilmesi önemlidir. Dil, aslında oyunlarda da bir iletişim aracıdır ve alıcı kitleye uygun aktarım yapılmadığı takdirde ürünün yani oyunun başarısı tatmin edici olmayacaktır. Alıcı kitlenin dil ve kültür özelliklerine uygun aktarım yapılabilmesi için de gerekli olan unsur doğru bir yerelleştirme sürecidir. Oyunların başarı yapısı, cazibesi ve dilin, yani çevirinin, bu aktarımdaki yeri ve önemi bu çalışmanın diğer bölümlerinde daha detaylı olarak aktarılacaktır.

Türkiye’de oyun yerelleştirmenin önemine değinmek gerekirse, İngilizce konuşma oranı ülkemizde nispeten düşük olduğundan kullanıcı kitlenin, yani oyuncunun, oyunları anlayabilmesi, aidiyet hissedebilmesi, hikâyeden veya olay örgüsünden kopmaması ve Türkiye pazarındaki arz-talep beklentilerini karşılayabilmesi için oldukça önemli olduğunun altı çizilmelidir. Gün geçtikçe artan mobil, konsol ve bilgisayar oyuncularının sayesinde hem oyun piyasasında büyüme hem de yerelleştirme ihtiyacı artmaktadır. Bu durumun farkında olan yapımcılar, oyun geliştiriciler çeşitli piyasalarda kalıcı olmanın ve yer almanın o piyasanın ait olduğu kültüre hitap etmekten geçtiğinin farkında olacaklar ki bu sayede hem görsel-işitsel unsurlara hem de kültürel öğelere A’dan Z’ye dikkat ederek gerek profesyonel yerelleştirme ekipleri gerek bireysel oyun yerelleştirme uzmanları ile bu ihtiyaçlar karşılanmaktadır. Akademik açıdan bakıldığında ise oyun yerelleştirmenin günümüzde Çeviribilim alanı içerisinde çok fazla incelenmediği söylenebilir. Özellikle son yıllarda Yüksek Lisans-Doktora tez konularında popülerlik kazanan bir alt alan olduğu gözlemleniyor olmakla birlikte bu çalışmaların nitel ve nicel olarak artırılması gerektiği söylenebilir. Bu savın başlıca gerekçesi olarak, yukarıda somut veriler ile gösterildiği üzere, oyun ve oyun yerelleştirmesinin piyasa değerlerinin hızla artması, dolayısıyla Türkiye de dahil hemen her kültür içerisinde oyunların git gide artan bir öneme sahip olması gösterilebilir.

Bu fikirden yola çıkılarak, mevcut çalışmada oyunlara ve oyun yerelleştirmesine Newmark’ın kültürel eşdeğerlik kuramı ışığında oyun türleri açısından bakılması hedeflenmiş, hızla büyüyen bu piyasada aktif rol alan çevirmenlere yol gösterecek ve mevcut uygulamaları akademik bir düzlemde betimleyecek bir çalışma tasarlanmıştır.

Yapılan çalışmada, oyun yerelleştirmesinin diğer yerelleştirme türlerinden farkının ne olduğu, oyun türlerine göre yerelleştirme stratejileri ne gibi farklılıklar gösterdiği, oyun yerelleştirmesinde ne gibi çeviri kuramlarının kullanılabileceği gibi çeşitli araştırma sorularına yanıt aranmış olup bu soruları cevaplandırmak amacıyla farklı yöntemlere başvurulmuştur. Söz konusu yöntemler arasında örnek bir yerelleştirme projesi (“Uncharted 4: A Thief’s End™” incelemesi) ve 50 katılımcıdan oluşan ve katılımcıları hem oyuncu hem de Mütercim-Tercümanlık öğrencisi olan bireylerin oluşturduğu, açık uçlu ve çoktan seçmeli 9 sorudan oluşan bir anket de yer almaktadır.

Araştırmanın Önemi

Son 20 yılda çeviri sektöründe çevirmenin iş yükünü azaltabilecek ve güncel kalmasını sağlayabilecek teknolojik imkânlar sayesinde oyun yerelleştirmesi sektörde teknolojiyle paralel olarak gelişimini sürdürmüş ve çevrimiçi yaşadığımız dünyadan oldukça etkilenmiştir. Fakat bu dalın henüz çok yeni olması sebebiyle çevrimiçi olarak bilgi edinebileceğimiz yerlerde doğruluğundan emin olabileceğimiz kaynakları bulmak, özellikle de Çeviribilim çatısı altında epey zordur.

Buna karşın, oyun yerelleştirmesinin uygulama alanında hızla genişleyen bir piyasa değeri, artan kullanıcı kitleleri, popülerleşen çeviri çalışmaları sıklıkla görülmektedir. Dizi ve film sektörlerinde yaşanan gönüllü-amatör çevirmenlerin kuramsal temellerden uzak ve kaba tabirle ‘başına buyruk’ çevirileriyle görünür hale gelmesi gibi, oyun yerelleştirmesinde de kuramsal altyapı eksikliği ve akademik yayınların sektördeki ilerlemelere yetişememesi nedeniyle bilimsel dayanaklardan yoksun kalındığı gözlemlenmektedir. Daha basit bir ifade ile, sektör son hızla ilerlemekte ve genişlemekte iken ne bu ilerlemeyi ne de mevcut uygulamaları irdeleyecek ve hatta betimleyecek çalışmalara ulaşılamamaktadır. Literatürde oyun yerelleştirmesi ile ilgili birçok çalışma mevcuttur ve çalışmamız kapsamında birçoğu dikkate alınmıştır. Birçok incelemede, belirli bir örnek üzerinden kısıtlı çıkarımlar yapılmakta, genele uygulanabilir yapılar ve yaklaşımlar zayıf kalabilmektedir.

Oyun yerelleştirmesi, oyun türlerini, kültürel nüansları ve oyuncu tercihlerini dikkate alan kapsamlı bir strateji gerektiren elzem bir süreçtir. Newmark'ın kültürel eşdeğerlik kavramı, yerelleştirme stratejilerinin önemini anlamak adına uygun bir çerçeve sunmaktadır. Oyun geliştiriciler, bu stratejileri, yerelleştirme uzmanları sayesinde oyunlarına entegre ederek oyunlarının uluslararası kullanıcılar için başarılı bir şekilde yerleştirilmesini sağlayabilir. Bu düşünce ile mevcut çalışmada oyun yerelleştirmesine sistematik bir bakış açısı ile yaklaşılması ve genele uygulanabilir çıkarımlar önerilmesi hedeflenmiştir. Söz konusu piyasanın teknoloji ile yakından ilişkisi, popüler kültürle bağıntısı, çevirinin hem katı hem esnek özelliklerini barındırması ve tüm bunları ekonomik değerini hızla yükselten bir piyasa içerisinde sürdürmesi nedeniyle, oyun yerelleştirmesine ışık tutacak akademik bir çalışmanın son derece önemli ve değerli olacağına inanılmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Dünyadaki çoğu disiplinin tarihine kıyasla henüz yeni temelleri atılmış olan Çeviribilim, kısa sürede hızla gelişmeyi başarabilmiş ve bu konuda araştırma yapan kimselere geniş yelpaze sunabilmiştir. Çeviribilimin alt dalı olarak nitelendirilebileceğimiz oyun yerelleştirme de nispeten yeni bir alan olup, sadece dünyada çapında değil, aynı zamanda ülkemizde de hâlihazırda keşfedilmeye devam etmektedir. Çalışma, oyun yerelleştirme sektörüne Çeviribilim çerçevesinde ışık tutmayı hedeflemektedir. İsminden de anlaşılacağı üzere oyun yerelleştirme, bilgisayar oyunları ile uzun süreli bir ilgi ve buna paralel olarak dilsel alanlarda da teknik beceri gerektirmektedir. Fakat bu bilgiler, günümüz teknolojisinin gelişmesi ve oyun yerelleştirme alanının görünenden daha derin olduğundan oyun yerelleştirme alanına yoğunlaşmak isteyenler için yeterli olmamaktadır.

Çalışmanın amacı, oyun yerelleştirmesi olarak bilinen yerelleştirmenin özel bir alt alanını tanıtmak, Çeviribilim bağlamında oyun yerelleştirmesi yapılırken oyun türlerine göre Ödünçleme (Borrowing), Alıntılama (Calque), Sözcüğü Sözcüğüne (Literal Translation), Aktarma/Yer Değiştirme (Transposition), Değiştirme (Modulation), Eşdeğerlik (Equivalence), veya Uyarlama (Adaptation) (Vinay & Darbelnet, 1995), yaratıcı çeviri gibi çeşitli yerelleştirme stratejilerinde farkların olup olmadığını açıklamak, varsa bu farkları ortaya koymaktır. Oyun yerelleştirme, dijital oyunların genel özellikleri ve yapısı ile ilişkili olarak ortaya çıkan eşsiz özellikleri ve zorlukları bakımından çevirinin önemli bir çalışma alanıdır. Çalışma, kendi içinde birçok türe ayrılan dijital oyunların yerelleştirme aşamasından geçerken uygulanan stratejileri, farklılıkları ve normları ortaya koymak amacıyla yazılmıştır. Bu amaçla, oyun yerelleştirmenin hem çeviri disiplinindeki hem de oyun sektöründeki yerlerine değinilmiş ve önemi vurgulanmıştır. Oyun piyasası oldukça geniş bir dünya olduğundan ve ayrı bir detaylı çalışma gerektirdiğinden dolayı mobil oyunlar bu çalışmada dikkate alınmamış, onun yerine en genel hali ile oyun türleri sınıflandırılmış her bir kategoride uygun örnekler irdelenmiştir. Oyun türleri arasından popülerlik, tercih edilirlilik ve genelden özele varım gibi kriterler göz önünde bulundurularak seçilen en genel dört tür olarak sınırlandırılan Rol Yapma Oyunları, Aksiyon Oyunları, Simulasyon Oyunları ve Strateji Oyunları mercek altına alınmış ve ilgili oyun türlerinde kullanılan çeviri stratejileri Newmark'ın "Kültürel Eşdeğerlik" (Newmark, 1988) çerçevesinde tartışılmıştır.

Araştırmanın Konusu

Çeviride eşdeğerlik konusu, kültür ve uyarlamayı içerdiği için oyun yerelleştirmesi kapsamında oldukça elzemdir. İlgili çalışma, Newmark'ın kültürel eşdeğerlik kuramını bir yol gösterici olarak kullanarak, oyun yerelleştirmesinde kültürel eşdeğerlik kavramını ve bunun kültürle ilişkisini vurgulamayı hedeflemektedir. Dijital oyunlar, anlatı ve etkileşimli öğeleri birleştiren benzersiz bir medya türüdür. Bundan dolayı da kaynak ve hedef kitlelere özgü kültürel referanslar içermektedirler. Yerelleştirme, bir oyunun belirli bir kültürel bağlama uyarlanması sürecidir ve yalnızca dilin değil, kültürel referansların da çevrilmesini kapsamaktadır. Bununla birlikte, kültürel farklılıklar oyunun yorumlanmasını ve algılanmasını etkileyebileceğinden, bu süreç her zaman kolay olmamaktadır. Örneğin, popüler bir Amerikan oyununda mekân, müzik ve ünlüler dahil olmak üzere çeşitli elementler Amerikan pop kültürüne dair göndermeler içermekteyse, diğer ülkelere yerleştirilme sürecinde, söz konusu referanslardan bazıları hedef kültüre uyacak şekilde uyarlanır veya değiştirilir. Bu gibi stratejiler, hedef kitle üzerinde aynı etkiyi sürdürmek için kültürel bir referansın çevrilmesini içerdiğinden, kültürel eşdeğerliğe bir örnektir. Ancak, oyun yerelleştirmesinde kültürel eşdeğerlik her zaman mümkün olmayabilmektedir. Bazı kültürel referansların hedef kültürde karşılığı bulunmayabilir veya saldırgan veya uygunsuz olarak değerlendirilebilir. Bu gibi durumlarda, yerelleştirme uzmanı referansı atlamayı veya bir açıklama yapmayı uygun bulabilir. Örneğin, Almanya'da hassasiyet gerektiren veya tabu olarak kabul edilen gamalı haç gibi Nazi Almanya'sı referanslarını içeren bir oyun Alman piyasasında yer almak istiyorsa oyun içerisindeki ilgili referansları ortadan kaldırmak durumunda kalabilir. Oyun yerelleştirmesinde eşdeğerlik kavramı, oyunun anlamının ve etkisinin farklı kültürel bağlamlarda sürdürülmesini sağlamak için esastır. Newmark'ın kültürel eşdeğerlik kuramı, farklı eşdeğerlik türleri ışığındaki çeviri stratejilerinin yerelleştirme sürecinde izlenmesi ve bunların kültürle ilişkilerinin anlaşılması için faydalı bir çerçeve sağlamaktadır. Bununla birlikte, kültürel farklılıklar yerelleştirme için zorluklar oluşturabilir ve bazen Ödünçleme (Borrowing), Alıntılama (Calque), Sözcüğü Sözcüğüne (Literal Translation), Aktarma/Yer Değiştirme (Transposition), Değiştirme (Modulation), Eşdeğerlik (Equivalence), veya Uyarlama (Adaptation) gibi çeşitli çeviri stratejilerinin kullanılması gerekli olabilir. Her durumda yerelleştirmenin amacı, oyunun asıl amacını korurken hedef kitle yani oyuncu ile etkileşim kurabilmektir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma kapsamında öncelikle yerleştirme alanının genel özellikleri literatürde mevcut çalışmaların taraması yoluyla incelenecek ve mevcut oyun örnekleri üzerinden açıklanacaktır. Sonraki adımda ise farklı türlerdeki dijital oyunlar incelenerek, söz konusu oyun türlerinde tercih edilen yerleştirme stratejilerinin ortaya konması planlanmaktadır. Bu örneklem üzerinden, oyun türüne bağlı olarak oyun yerleştirmesine ilişkin genellemelere ulaşılması hedeflenmektedir. Bu incelenecek oyunların genel özelliklerine bağlı olarak oyunun geçtiği dünyanın temel özellikleri, oyuncunun yönettiği karakterin bulunduğu noktaya neden ve nasıl geldiği gibi bilgiler, görsel öğeler ya da metinler üzerinden incelenecektir. Belirtilen oyunlar kapsamında yerleştirilen oyunların dublaj ve altyazı seçenekleri ele alınacak ve bu iki farklı çeviri türünün bahsi geçen oyunlardaki etkisi, farklılıkları ve aktarım tarzları üzerinde durulacaktır.

Çalışma kapsamında, veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış anket yöntemi kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından betimleyici analiz çıkarımı yapılacak soruların yer aldığı bir anket formu hazırlanmıştır. Söz konusu form, çalışmanın amaçlarına uygun olarak tasarlanmış ve ilgili literatürden yararlanılarak oluşturulmuştur. Form, katılımcıların görüşlerini, deneyimlerini ve düşüncelerini toplamak için kullanılmıştır. Veri toplama süreci, araştırmacı tarafından titizlikle yürütülmüş ve elde edilen veriler analiz edilmek üzere kaydedilmiş ve çalışmada paylaşılmıştır. Soruların hazırlık sürecinde çeviribilim alanında faaliyet gösteren bir akademisyenin uzman görüşü alınmıştır. İlgili akademisyenin seçilmesindeki kısıt, unvan olarak en az doktor öğretim üyesi olması ve çalışmalarının teknoloji ve/veya bilgisayar oyunları odağında olmasıdır.

Yöntem olarak toplam 50 mütercim tercümanlık öğrencisi ile iletişime geçilmiş ve anket soruları kendilerine çevrimiçi platform olan Google Formlar üzerinden iletilmiştir. Yarı yapılandırılmış anket sorularını yanıtlamaları için bir (1) hafta süre verilmiştir. Alınan yanıtlar betimleyici analiz yöntemi ile analiz edilerek ve yorumlanarak sunulmuştur. Mülakata katılan öğrenciler Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi (Almanca, İngilizce), İstanbul Arel Üniversitesi İstanbul Aydın Üniversitelerinden bilgisayar oyunu oynayan Çeviribilim bölümü öğrencileri arasından yaş veya cinsiyet ayrımı gözetmeksizin seçilmiştir.

BÖLÜM 1: YERELLEŞTİRME

1.1. Yerelleştirme Nedir?

İnsanlar her ne kadar farkında olmasa da yerelleştirme günlük hayatımızda büyük bir yere sahip olan bir alandır. Televizyon, akıllı telefonlar, oyunlar, mobil uygulamalar, arabalar, bazı ev aletleri, bu ürünlerin her biri, bir yerelleştirme sürecinden sonra kullandığımız ürünlerdir. Peki, hayatımızda bu kadar büyük bir yer tutan yerelleştirme nedir?

Eğitimciler ve yerelleştirme uzmanları, yerelleştirmeyi farklı şekilde tanımlamışlardır.

“Yerel” kelimesinden türeyen “Yerelleştirme” bir ürünün kültürel ve dilsel özelliklerinin verilen belirli bir bölgeye/alana/firmaya göre adapte edilmesidir. İçerikte geçen tarih, zaman, ölçüler, renk kodları, kültürel tercihler, yazım şekilleri, alıcı kitleye ait mesleki kodların/kısaltmaların vs. uyarlanmasını içerir” (Sandrini, 2007)

“Yazılım ürünler ve web sitelerinin başka bir dil, kültür ve hukuk ortamında kullanılabilmesi için söz konusu erek dizgeye uyarlama sürecidir” (Berk, 2005)

Sandrini ve Berk’in yerelleştirme tanımları göz önüne alındığında bir yorum yapılması gerekirse yerelleştirme, bir kültürün öğelerinin veya ürünlerinin, hedef kitlenin kültürüne, diline, değerlerine göre yeniden oluşturulmasıdır.

Şu konuya da önemle değinilmelidir ki, yerelleştirme kavramı “yerlileştirme” ile karıştırılmamalıdır. Venuti yerlileştirme kavramını çeviride yabancı metnin çeviri yapılan dil ve kültüre ne kadar uyarlandığı veya yabancılığının ne kadar muhafaza edildiği şeklinde açıklamaktadır (Venuti, 1998). Yerelleştirme ise belirli bir ürün veya hizmetin belirli bir hedef bölgeye (locale) uyarlanmasıdır. Çeviri, yerelleştirme sürecinin basamaklarından bir tanesidir. Yerelleştirmenin amacı dil, kültürel tercihler veya konum farkı olmaksızın ürünün özellikle hedef pazara (kitleye) yönelik olarak tasarlandığı hissiyatını vermektir (GALA, 2023). Kelime ve işlevsellik bakımından birbirlerine çok benzeseler de yerelleştirme bir yazılım veya teknoloji ürününün, hedef kültüre göre uyarlanması iken yerlileştirme kaynak kültüre ait olan, isimlerin, şehirlerin, yemek isimlerinin hatta konunun bile erek kültüre ait öğelere uyarlanması, yani bir çeviri stratejisidir.

1.2. Yerelleştirme Türleri

Dünyanın farklı noktalarında gerçekleşen teknolojik gelişmeler, yerelleştirme sektörünün ve buna bağlı olarak çeşitli alt dallarının gelişmesine önayak olmuştur. Bu alt dallar, yazılım yerelleştirmesi, web sitesi yerelleştirmesi, multimedya yerelleştirmesi ve oyun yerelleştirmesidir. Elbette bu sınıflandırma biçimi tüm yerelleştirme uygulamalarını kapsayıcı bir yaklaşım değildir. Akademik literatürde hızla gelişen ve değişen yerelleştirme sektörünün uygulamalarını sınıflandırmaya ve tanımlamaya yönelik çalışmaların güncelliğini koruyamaması nedeniyle, sektörde kabul gören genel sınıflandırmalar tercih edilmiştir. Yine sektör içerisinde birçok kuruluşun kendi uygulamaları ve bu uygulamaların getirdiği zorluklarla paralel şekilde farklı yerelleştirme uygulamaları için farklı kategoriler oluşturduğu görülmektedir (Types Of Localization, 2023), (Translating Software with SDL Passolo?, 2023). Fakat çalışmamızın amacı genel olarak yerelleştirme alanına ait tüm uygulamaları sıralamak veya endüstri tarafından oluşturulmuş muhtelif kategorilerin akademik geçerliliğini veya diğer kategorizasyonlara kıyasla üstünlüğünü ölçmek değildir. Bu nedenle çalışmada yerelleştirme alanı, yazılım yerelleştirmesi, web sitesi yerelleştirmesi, multimedya yerelleştirmesi ve yerelleştirme ile ilgili yaygın kavramlar gibi en genel başlıkları kapsar şekilde yukarıda tanımlandığı şekliyle ele alınmıştır.

1.2.1. Yazılım Yerelleştirmesi

Yazılım yerelleştirmesi, bir yazılım ürününün hedef kitlenin dilsel, kültürel ve teknik gereksinimlerine uyarlama işlemidir. Bu işlem zaman alan ve zahmetli bir işlemdir. Diğer yerelleştirme türleriyle kıyaslandığında, bu alanda yerelleştirme yapmak için sadece dil ve kültür bilgisinin yeterli olmadığı ayrıca çeşitli yazılımlar ve kodlamalar hakkında bilgi sahibi olmanın da gerekli olduğu söylenebilir. Bu kodları değiştirmeden yazmak gerekir, aksi halde yazılım çalışmayabilir ve çeşitli sorunlar ortaya çıkabilir. Yazılım yerelleştirmesi yapılırken dikkat edilmesi gereken unsurlar şunlardır:

Tarih/Saat: Kaynak yazılımdaki tarih ve saat formatı her zaman erek dil ve kültürle aynı olmayabilir. Örnek vermek gerekirse; Avrupa ve Türkiye GG/AA/YY tarih formatını kullanırken, Amerika Birleşik Devletleri AA/GG/YY tarih formatını kullanmaktadır. Ayrıca yine Amerika Birleşik Devletleri'nde öğleden önce ve sonrasında ifade etmek için A.M ve P.M kullanılmaktadır ve dakika ve saat arasına “:” konulmaktadır. Türkiye’de ise

dakika ve saat arasına “.” konularak saat belirtilir. Örnek: “10.01.1994 / 06:45 PM” örneği Amerika Birleşik Devletleri’nin kullandığı formattayken, aynı tarih ve saat Türkiye’de “01.10.1994 / 18.45” şeklinde ifade edilir.

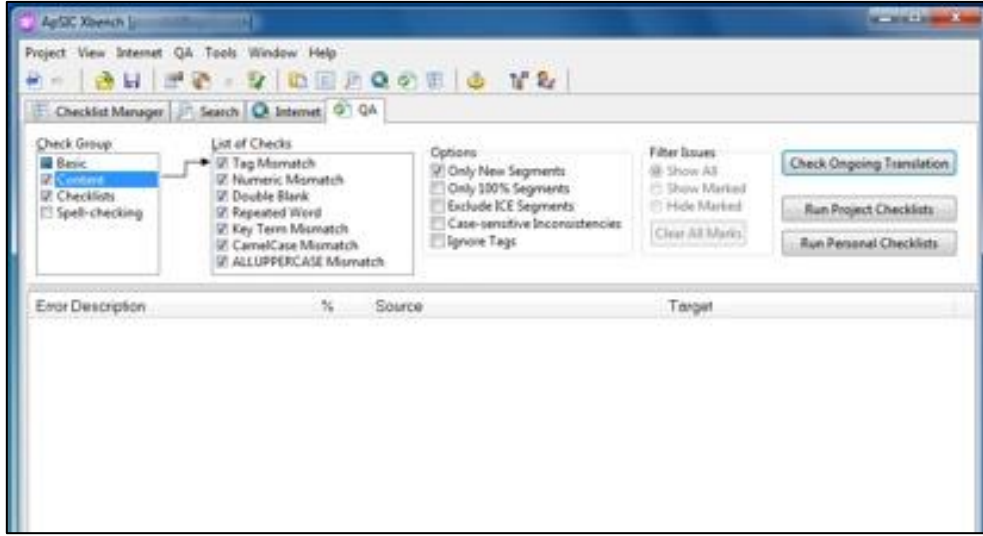
Ölçü Birimleri: Dünyada genellikle metre, santimetre, kilometre, litre gibi ölçü birimleri kullanırken bazı ülkeler inç, fit, yard, mil gibi birimler kullanmaktadır. Örneğin, bir kişinin kilosu kaynak metinde 200 pound iken bu yaklaşık 90 kilograma tekabül etmektedir.

Dil: Arapça, İbranice gibi dillerde yazılar sağdan sola akmaktadır ve bu, soldan sağa akan dillerden yerelleştirme yapılırken dikkat edilmesi gereken önemli unsurlardan bir tanesidir. Öte yandan oyun yerelleştirme sürecinde kritik hatalara neden olabilecek “değişmez” öğeleri gözden kaçırmamak adına kodlama diline de hâkim olmak gerektiği söylenebilir.

Örneğin; “%p1<fontstyle=\"color:#eeeeee\">slainedp2” gibi bir metin ile karşılaşıldığında burada hangi yerlerin çevrilmemesi gerektiğini bilmek gerekiyor. Türkçe gibi sondan eklemeli diller de yerelleştirme sürecinde sıkıntı yaratabilir. Bunların yanı sıra Türkçe gibi sondan eklemeli dillerde de oyun yerelleştirme sürecinde sıkıntılar yaşanabileceği için akıcılık sağlamak adına kullanılacak olan edatlara da önem göstermek gerekmektedir.

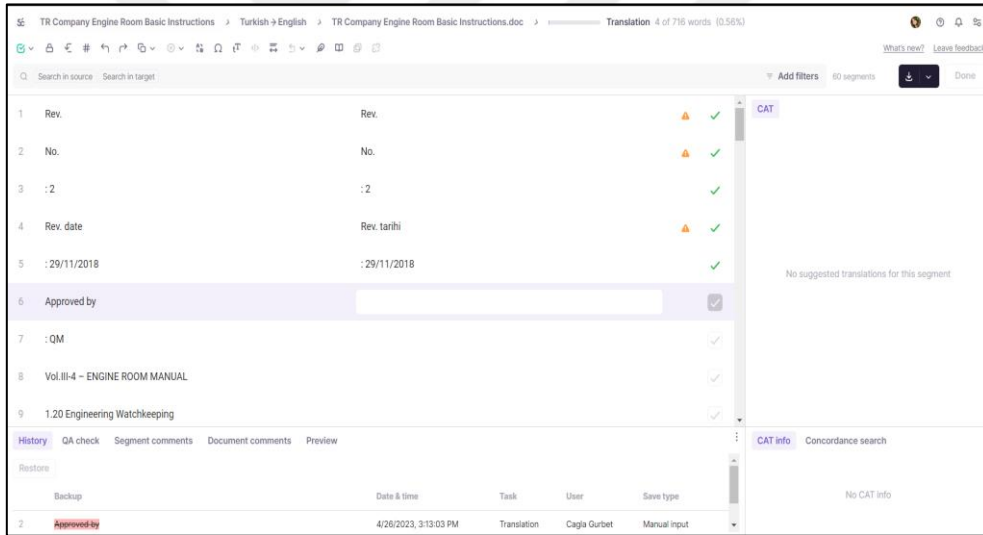
Yazılım yerelleştirmesine yardımcı olan bazı programlar mevcuttur ve bu programlar genellikle “bilgisayar destekli çeviri araçları” olarak bilinmektedir. Çeviri araçları, yerelleştirme sürecini otomatikleştirmeye ve yönetmeye yardımcı olan yazılım uygulamalarıdır. Piyasada bulunan çeşitli masaüstü/çevrimiçi yazılım yerelleştirme araçları vardır.

Günümüzde çevirmenin üretkenliğini, iş yükünü ve hızını olumlu yönde etkileyen yaygın olarak kullanılan çeşitli yazılım yerelleştirme programları mevcuttur. Bu yazılım yerelleştirme programlarından bazıları kurulu vaziyette çalışan yani “standalone” programlar, bazıları da tarayıcı tabanlı “browser-based” yazılım yerelleştirme programlarıdır. Kurulu vaziyette çalışan programlara örnek olarak SDL Passolo, X-Bench ve Sisulizer gösterilebilir. Tarayıcı tabanlı yazılım yerelleştirme programı olarak ise Smartcat, Phrase ve Nubuto gibi programlar örnek olarak verilebilir.



Görsel 1: X-Bench Yazılım Yerelleştirme Programı Ekran Görüntüsü

Kaynak: <https://www.xbench.net/index.php> E.T. 21/04/2023



Görsel 2: Smartcat Yazılım Yerelleştirme Programı Ekran Görüntüsü

Kaynak: <https://smartcat.com/workspace> E.T. 21/04/2023

Söz konusu yazılım yerelleştirme araçları işlevleri bakımından da sınıflandırılabilir;

Çeviri Belleği (TM) yazılımı: Bu araçlar, önceden çevrilmiş içeriği bir veri tabanında depolayarak ve daha sonra gelecekteki çeviriler için yeniden kullanarak çeviri sürecinin yönetilmesine yardımcı olur. Bu, aynı içeriği birden çok kez çevirme ihtiyacını ortadan kaldırarak zamandan tasarruf sağlayabilir ve maliyetleri azaltabilir.

Bilgisayar Destekli Çeviri (CAT) araçları: Bu araçlar, çeviri belleği, terminoloji yönetimi ve makine çevirisi entegrasyonu gibi özellikler sağlayarak çevirmenlere çeviri sürecinde yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

Terminoloji yönetimi araçları: Bu araçlar, farklı dillerdeki teknik terimleri ve cümleleri yönetmenize yardımcı olarak çeviriler arasında tutarlılık sağlar.

Yerelleştirme proje yönetimi araçları: Bu araçlar, proje planlamasından çeviriye ve teslimata kadar tüm yerelleştirme sürecinin yönetilmesine yardımcı olur.

Yazılım yerelleştirme araçlarını kullanmak, aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli avantajlar sağlayabilir:

Tutarlılık: Yerelleştirme araçları, çeviriler arasında terminoloji ve ifade tutarlılığının sağlanmasına yardımcı olur ve bu da yerelleştirilmiş ürünün genel kalitesini artırabilir.

Verimlilik: Yazılım yerelleştirme araçları, çeviri belleği yönetimi gibi yerelleştirme sürecinin belirli kısımlarını otomatikleştirerek, bir projeyi tamamlamak için gereken süreyi ve çabayı azaltmaya yardımcı olabilir.

Maliyet etkinliği: Yazılım yerelleştirme araçları, bir projeyi tamamlamak için gereken zamanı ve çabayı azaltarak, yerelleştirmeye ilişkin maliyetleri düşürmeye yardımcı olabilir.

İyileştirilmiş kalite: Yerelleştirme araçları, olası çeviri hatalarını belirleyerek ve iyileştirme önerileri sunarak yerelleştirilmiş ürünlerin kalitesini artırmaya yardımcı olabilir.

Özetle, yazılım yerelleştirme araçları, maliyetleri düşürürken ve verimliliği artırırken yerelleştirme sürecini kolaylaştırmaya ve yerelleştirilmiş ürünlerin kalitesini ve tutarlılığını geliştirmeye yardımcı olabilir.

1.2.2. Web Sitesi Yerelleştirilmesi

Web sitesi yerelleştirmesi, en yaygın yerelleştirme türlerinden bir tanesidir ve bir web sitesinin içeriğini, tasarımını ve işlevselliğini belirli bir hedef kitlenin veya pazarın kültürel, dilsel ve diğer gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarlama sürecini ifade eder. Uluslararası piyasada kendine yer bulmak isteyen firmalar, diğer ülkelerde pazara açılabilme için markasını temsil eden ve pazarında yer bulmak istediği ülkenin diline ve

kültürüne göre bir web sitesi tasarımı isterler. Web sitesi yerelleştirmek, sadece çeviri yapmak değildir, aynı zamanda sitenin içeriğini erek kitleye göre yeniden düzenlemek, gerektiğinde ara yüzü değiştirmektir. Anlaşıldığı üzere, web sitesi yerelleştirmesinin amacı, web sitesinin genel markasını korurken, orijinal olarak belirli bir bölge veya ülke için oluşturulmuş hissi veren bir web sitesi oluşturmaktır.

Yerelleştirme, metni bir dilden diğerine çevirmekten daha fazlasını içerir. Hedef kitlenin kültürel nüanslarını ve tercihlerini anlamayı ve web sitesini buna göre uyarlamayı içerir. Bu, görsellerin, renklerin ve tasarım öğelerinin hedef kitleye hitap edecek şekilde uyarlanmasının yanı sıra, kullanıcı davranışındaki kültürel farklılıklara uyum sağlamak için web sitesinin düzeninde ve işlevselliğinde değişiklikler yapılmasını içerebilir.



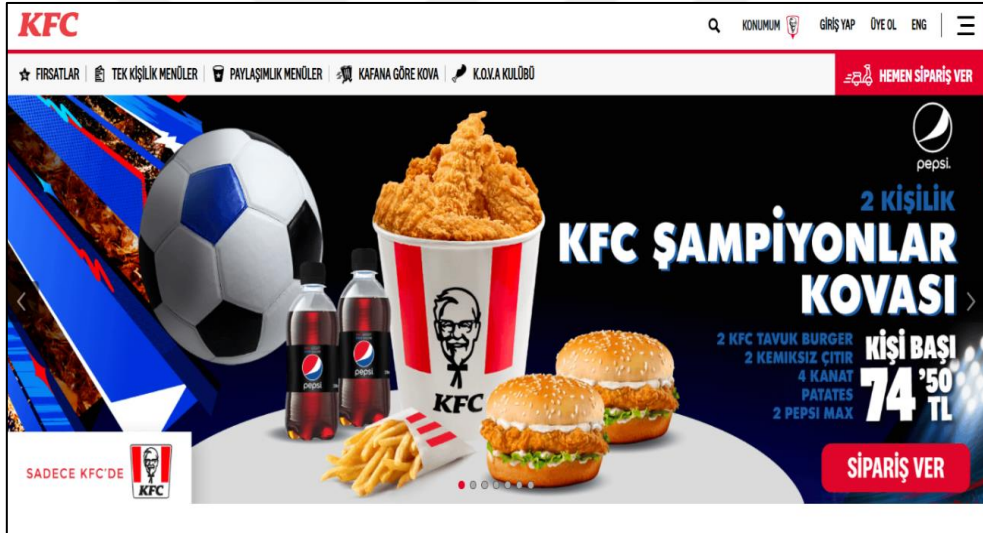
Görsel 3: KFC Japonya Web Sitesi

Kaynak: <https://www.kfc.co.jp/> E.T. 21/12/2022



Görsel 4: KFC Almanya Web Sitesi

Kaynak: <https://www.kfc.de/> E.T. 21/12/2022



Görsel 5: KFC Türkiye Web Sitesi

Kaynak: <https://kfcturkiye.com/> E.T. 21/12/2022

Yukarıda verilen üç örnekten de anlaşılacağı gibi, üç web sitesi de kendi ülkelerinin dili, halkının talebine ve damak zevkine göre apayrı kültürlerin bağlamında yerleştirilmiştir.

Web sitesi yerelleştirmesi, erişimlerini uluslararası pazarlara genişletmek isteyen işletmeler için önemlidir. Müşteri katılımını iyileştirmeye, dönüşümleri artırmaya ve

nihayetinde satışları artırmaya yardımcı olabilir. Common Sense Advisory¹ tarafından yapılan bir araştırma (Can't Read, Won't Buy: Why Language Matters on Global Websites, 2014), tüketicilerin %72,4'ünün kendi dillerinde bilgi içeren bir ürünü satın alma olasılıklarının daha yüksek olacağını ve %56,2'sinin kendi dillerinde bilgi edinme yeteneğinin fiyattan daha önemli olduğunu söylediğini ortaya koydu. Bu araştırma sonucu, yerleştirmenin kullanıcılar üzerindeki etkisini bir defa daha vurgulamaktadır.

1.2.3. Multimedya Yerelleştirmesi

Multimedya yerelleştirmesi, yerelleştirme alanında önemli bir yere sahiptir. Videolar, ses kayıtları ve etkileşimli uygulamalar gibi multimedya içeriğinin belirli bir coğrafi konumdaki hedef kitlenin dilsel, kültürel ve teknik gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarlanması sürecini ifade eder. Alt kategorilerinde genellikle içinde görsel-işitsel materyaller bulunan metinleri barındırır. Bunlar filmler, diziler, animasyonlar veya reklam filmleridir. Multimedya yerelleştirmesi yapılırken uygulanması gereken bazı adımlar vardır ve bu adımlar, sesli metinleri yazılı metinlere dönüştürme yani deşifre, zaman kodu oluşturma yani kaynak metne zaman kodu verme, çeviri, seslendirme veya altyazı, video yapımı gibi aşamalardan oluşur. Tabi ki bu süreçte yine aynı metnin altyazı ve dublaj çevirisinde çeşitli noktalarda farklılık oluşabilir.



Görsel 6: Kitap Hırsızı Filminden Altyazı Çevirisi Örneği

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=jlhnI67QFFU> E.T. 24/12/2022

¹ Küresel içerik ve dil hizmetleri pazarlarına odaklanan bağımsız, objektif ve kapsamlı araştırma hizmetleri sunan bir araştırma kuruluşu. E.T. 24/12/2022

Multimedya yerelleřtirmesi, grsel-iřitsel materyaller, e-đrenme kursları, mobil uygulamalar ve oyunlar dahil olmak zere ok eřitli multimedya ieriđinin uyarlanmasını ierir. Bu sre, ieriđin onlarda yankı uyandırmasını sađlamak iin hedef kitlenin kltrel normlarının, deđerlerinin ve dil tercihlerinin derinlemesine anlařılmasını gerektirir (Esselink, 2000). Netflix², Disney³, Amazon Prime Video⁴ gibi kresel ierik dađıtım platformlarının ykseliři ve řirketlerin uluslararası pazarlarda eriřimlerini geniřletme ihtiyacı nedeniyle son yıllarda multimedya yerelleřtirmesinin neminin arttıđı sylenebilir.

zetle, multimedya yerelleřtirmesi, ieriđin hedef kitlenin dilsel, kltrel ve teknik gereksinimlerini karřılayacak řekilde uyarlanmasını ieren karmařık bir sretir. Hedef kitlenin kltr ve dil tercihlerinin derinlemesine anlařılmasını gerektiren sre, uluslararası pazarlarda eriřimini geniřletmek isteyen řirketler iin ok nemlidir.

1.3. Yerelleřtirme Kapsamında Diđer nemli Kavramlar

Yerelleřtirmeden bahsedilirken bilinmesi gereken nemli kavramlar da mevcuttur. Bu kavramlar, oyun yerelleřtirmesine zg olmamakla birlikte, yerelleřtirmenin hemen her uygulama biimi kapsamında nem arz etmektedir. Sz konusu kavramlar:

1.3.1. Oyun Yerelleřtirmesi

Dijital oyunlar, oyun uygulamasının dođasını diđer yazılım rnlerinden ayırt eden bir etkileřimli yayıncılık rndr (O'Hagan & Mangiron, 2004, s. 57-61). Oyunlarda hem oyununun oynanıřı hem de hikye geleri ile iliřkili metinler, oyun ieriđini ve dnyasını destekleyici ses efektleri, oyunun dođallıđını yansıtmaya ynelik sesli anlatım veya diyalog geleri ile tm bunların grsel olarak aktarılmasını sađlayan grntler bir btn halinde bulunmaktadır. Bu ynyle bir dijital oyun, ierisinde hem yerelleřtirme metinlerini hem seslendirme ve dublađı yapılan konuřmaları hem altyazı olarak hazırlanacak metinleri hem de bir film misali grsel gelerle iliřkili hikye gelerini bir arada bulundurabilmektedir. Buna ek olarak, dijital oyunların tamamen kurgusal olan, fakat gerek dnyadaki bazı gelerden etkilenmiř, esinlenmiř ya da bunları baz almıř

² cretli aboneliđe dayalı video akıř hizmeti. E.T. 23/06/2022

³ cretli aboneliđe dayalı video akıř hizmeti. E.T. 26/06/2022

⁴ cretli aboneliđe dayalı video akıř hizmeti. E.T. 26/06/2022

temalardan oluřtuđu da dikkate alınmalıdır. Tm bu gelerin belirli bir kltr ierisinde, belirli bir ekran grnm dahilinde ve belirli oyun mekanikleri ile iliřkili Őekilde oyuncuya aktarılacađının dikkate alınması, bu aktarımın bazı durumlarda grsel, bazı durumlarda iřitsel, bazen de her iki kanaldan yapılacađının bilinmesi, oyun yerelleřtirmenin karmařıklıđını olduka etkili Őekilde aıklamaktadır.

1.3.2. Glokalizasyon (G11N)

Pym akademik literatrde Kreselleřtirme ve Yerelleřtirme arasındaki ayrımın net bir Őekilde yapılamadıđını ve birok anlamda birbiriyle karıřtıđını ifade etmiřtir (Pym, 2004). Akademik anlamda kesin kabul grecek bir tanım yapmak mmkn olmamakla birlikte, gnmzde Glokalizasyon kavramının kresel (global) bir kullanıcı kitlesini hedef alan ticari uygulamalar dođrultusunda, rnlerin yerel izlenimi verecek Őekilde yerelleřtirilmesi olduđu sylenebilir.

1.3.3. Mobil Uygulama Yerelleřtirmesi

Mobil uygulamalar teknolojinin geliřmesi ve birok kiřinin akıllı telefon kullanıcısı haline gelmesi ile hızla yaygınlařmıř ve poplerleřmiřtir. alıřma kapsamında dikkate alınmayacak olmakla birlikte, mobil uygulama ve oyunların yerelleřtirme bnyesinde en hızlı byyen alanlardan biri olduđunu sylemek mmkndr. Bu alanın yerelleřtirme uygulamaları ayrı bir alıřma kapsamında incelenmeyi gerektirecek dzeydedir.

1.3.4. Uluslararasılařtırma (I18N)

Yerelleřtirme kapsamında en az anlařılan kavramlardan biri de uluslararasılařtırmadır. Sektrel bir uygulama olarak, metnin yerelleřtirmeye hazır hale getirilmesi amacıyla yapılan alıřmalar diye tanımlanabilir. Bu srete evirinin bir rol olmadıđından alanımızdaki birok alıřmada gz ardı edilmekte veya farklı Őekillerde yorumlanmaktadır (Pym, 2004). Fakat Uluslararasılařtırma srecinde evirinin rol olmasa da eviri srecine belirgin etkileri olduđu bilinmektedir.

1.4. Yerelleřtirmenin nemi

Yerelleřtirme teknoloji, eđlence, pazarlama gibi alanlarda ihtiya duyulan, markaların kreselleřmesi yolunda onlara en byk katkıyı sađlayan ve yol gsteren bir disiplindir.

Önceki sayfalarda gördüğümüz örnekler de göz önünde bulundurulursa, yerelleştirme birçok alanda markalaşma adına oldukça önemlidir. Ülkemizde yerelleştirme uzmanlarının sayısının az ancak yerelleştirme gerektiren işlere talebin fazla olması da teknolojinin gelişimi ile yerelleştirmenin önemini artacağını bize gösteriyor.

“Yerelleştirme uygulaması, kendi içerisinde de alt gruplara ayrılmaya başlamıştır. Şu anda, çeviri piyasasında aktif rol alan bireylerin takdir edeceği üzere, yerelleştirme dendiğinde farklı uygulama alanları olarak mobil uygulama, internet sitesi, oyun veya yazılım yerelleştirmeleri, birbirinden farklı süreçler içeren, dolayısıyla farklı uzmanlıklar ve yaklaşımlar gerektiren alt alanlar haline dönüşmüştür.” (Erol, 2017)

Erol’un söz ettiği üzere yerelleştirme alanında uzmanlaşma ve mevcut uygulamalara yönelik mesleki dinamiklerin gelişmesi son derece önemli hale gelmiştir. Yerelleştirmenin alt alanlarında geçerli ve gerekli mesleki uygulamaların, yani çalışma şekilleri, kullanılan araçlar ve teknolojiler, kaynaklar ve iş süreçlerinin alt alana göre özelleşmesine ek olarak çeviri sürecinde çevirmenin benimseyeceği strateji ve uygulamalar da özelleşmektedir.

Türkiye’de artık çeviri büroları dışında sadece yerelleştirme alanında uzmanlaşmış ve o alanda hizmetler sunan firmalar faaliyet göstermeye başlamıştır. Ayrıca üniversitelerin Mütercim-Tercümanlık bölümlerinde de geçmişe nazaran yerelleştirme alanına daha çok önem verilmekte, birçok üniversitede de yerelleştirme dersleri verilmeye başlanmıştır.

Yerelleştirmenin önemini bilhassa belirgin olduğu bir alan da çalışmamızın odak noktası olan Oyun Yerelleştirmesidir. Önceki bölümlerde detaylı şekilde açıklandığı üzere, oyunlar kısıtlı kitlelerin keyfi kullanımı ile anılmaktan çok öteye geçmiş, git gide büyüyen kitlelerin başlıca eğlence ve sosyalleşme aracı haline gelmiştir. Buna paralel şekilde, oyun yapıcılığı, geliştiriciliği ve bunlarla ilişkili ticari faaliyet grupları da yaygınlaşmıştır.

“Oyun yerelleştirmenin önceliği, oyun deneyimini sekteye uğratmadan oyuncuya oyunun kendi anadilinde oluşturulduğu hissini vermek ve kaynak kültürdeki oyuncunun oyundan aldığı zevke eşdeğer bir deneyim sunmaktır.” (Mangiron & O’Hagan, 2006)

Söz konusu açıklamadan anlaşılacağı üzere, özgün oyunun üretildiği hali yerelleştirme ile belirli bir kitle için özelleştirilebilmekte, farklılıklar ve değişiklikler ile belirli kitlelere

daha iyi şekilde hitap edebilmesi sağlanabilmektedir. Bu bakımdan oyun yerelleştirmesi Lefevere'in "yeniden yazma" kavramına (Lefevere, 1992) ve Çeviribilim açısından yeniden üretme kavramına daha yakın görülmüştür (O'Hagan & Mangiron, 2013). İnternetin gün geçtikçe kolaylıkla erişilebilen bir araca dönüşmesi elbette dijital oyun piyasasının dağıtım ve alım yöntemlerini de etkilemiştir. Bir zamanlar fiziki teslim araçları ile alıcı kitleye ulaşan dijital oyunlar, internetin sağladığı kolaylık sayesinde sanal ortamdaki çeşitli dijital oyun platformları aracılığıyla erişilebilir hale gelmiştir.

Muhtelif dijital oyun platformları (Steam®, Epic Games®⁵, Xbox®⁶, Origin®⁷, vb.) üzerinden fiziki bir işlem olmaksızın dünyanın herhangi bir yerinde geliştirilmiş ve piyasaya sürülmüş oyunları herhangi bir lojistik gereksinim olmadan satın almak, satın alınan oyunları indirmek için herhangi bir fiziki teslim aracına ihtiyaç olmadan oyun başlatıcıları üzerinden tek tıkla indirmek ve tercih edilen bulut tabanlı sistem üzerinde depolamak mümkün hale gelmiştir. Bu platformların bazıları oyun geliştiricilerin kendi oyunlarını kullanıcılara sunduğu platformlar olarak faaliyet gösterirken bazıları ise birçok geliştirici için distribütör görevi üstlenmektedir.

Oyun paylaşım platformları binlerce oyunu bünyesinde bulundurmakta ve kullanıcılara sunmaktadır. Bu gibi platformlar hem daha geniş ölçekte oyunlara erişim sağlamak hem de oyunların uluslararası pazarda yaygınlaşmasına katkı sağlamaktadır. Örneğin, bilgisayar oyunları için en büyük dağıtım platformu olan Steam®, 2003 yılında resmi olarak hizmete başlamış ve 2005 yılında üçüncü parti oyunların distribütörlüğünü yapmaya başlamıştır. Binlerce oyunu içerisinde bulunduran bu platform, faaliyet gösterdiği ülkenin ekonomik koşullarına göre oyunun taban fiyatının dengelenmesi yoluyla satış yapmaktadır. Bu sayede birçok oyunun kur dönüşüm sürecinden geçmeksizin, makul fiyatlarla oyunculara sunulması amaçlanmaktadır. Oyun tedarikinin yanı sıra kur uyarlaması gibi uygulamalarla hane başına oyunlara ayrılacak maddi kaynakların artmasını sağlamıştır.

⁵ Epic Games, Cary, Kuzey Carolina merkezli bir video oyunu yapım ve geliştirme şirkettir. Daha çok Gears of War, Fortnite ve Unreal serileriyle tanınır. Oyun motoru Unreal Engine'nın da yaratıcısıdır. E.T. 01/07/2022

⁶ Xbox Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Windows, Steam, Windows Store ve Windows Phone platformları için oyun üretimi yapan Microsoft'un video oyunu prodüksiyon kanadıdır. E.T. 01/07/2022

⁷ Origin, Electronic Arts tarafından geliştirilmiş olan bir dijital oyun dağıtım yazılımı ve çok oyunculu sosyal iletişim sistemidir. E.T. 17/08/2022

BÖLÜM 2: OYUN YERELLEŞTİRME

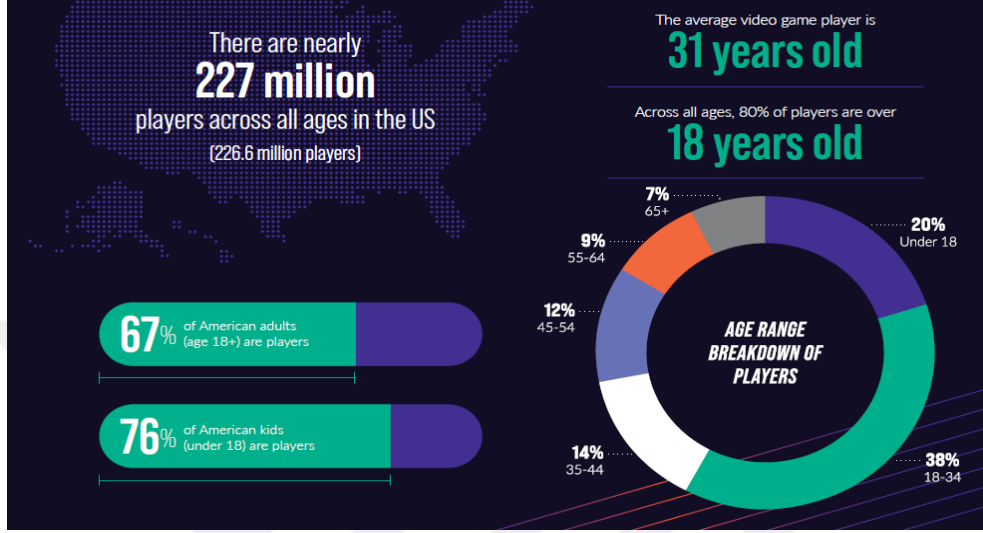
Oyun yerelleştirme, bir oyunun özel olarak belirli bir dil veya bölge için çevirisinin yapılması ve uyarlanması anlamına gelir. Bu işlem, oyunların daha geniş bir kitleye ulaşmasını ve daha yüksek satış rakamlarına ulaşmasını sağlar. Oyun yerelleştirme, bir ülkede geliştirilen oyun yazılımlarının, o bölgelerdeki hedef kitleyi dikkate alarak hedef bölgelerde satışa uygun hale getirilmesi sürecini ifade eden bir alandır. Diğer yazılım uygulamalarından farklı olarak oyunlar, oyuncunun oyuna, karakterlere, mekâna veya elde edilecek sonuca duygusal olarak bağlandığı bir sistemden oluşur. Kısacası oyunlar duygusal medya olarak tasarlanmıştır (Juul, 2005). Mangiron ve O'Hagan'a göre ise oyun yerelleştirmesini en başta yazılım yerelleştirmesinden ayıran en büyük etmenin işlevsellikten ziyade yaratıcılık ve özgünlüğün ön planda olmasıdır (Mangiron & O'Hagan, 2006). Oyun yerelleştirmeyi çevirinin diğer alt alanlarından ayıran başlıca özelliklerin kısaca açıklaması, bu tanımın netleşmesini sağlayacaktır.

Oyun camiasında büyük bir yayıncı tarafından üretilen büyük oyunlar olarak bilinen bazı oyunların öğretici amaçları olsa da oyun yazılımları eğlence amaçlı tasarlanmıştır ve asıl amacı kullanıcıyı oyun dünyasının içine çekmektir. Ayrıca, modern dijital oyunlar, multimedya ve çok yönlü olmanın tüm avantajlarını kullanır ve temel amaç oynayanı oyunda mümkün mertebe oyunda tutmak, meşgul etmektir. Bu açıdan oyunlar oldukça gelişmiş teknolojik ürünlerdir. Giriş kısmında da bahsedildiği üzere oyunlar sadece teknolojik eserler değil aynı zamanda kültürel ürünlerdir. Bir zamanlar herkesin kolaylıkla erişim sağlayamadığı dijital oyunlar, giderek gelişen teknoloji ve oyunların çekiciliği ile günümüzde toplumun genelinde yaygın hale gelmiştir.

Entertainment Software Association'ın⁸ 2021 ABD istatistiklerine göre (ESA, 2021), ABD'deki tüm yaş grupları arasında toplam oyuncu sayısı yaklaşık 227 milyon (226.6 milyon oyuncu) olarak gözlemlenmektedir. Bu rakam kapsamında, ABD'deki yetişkin nüfusun %67'sinin (18 yaş üstü), ABD'deki genç nüfusun %76'sının (18 yaş altı) oyuncu olarak nitelendiği görülmektedir. ESA 2021 raporuna göre, ABD'deki oyuncuların %55'inin erkek, %45'inin ise kadın oyuncu olduğu belirtilmiştir. Etnik grup dağılımları ise %73 Beyaz, %9 Latin Amerika, %8 Siyahi, %6 Asyalı ve %2 diğer etnik gruplar

⁸ Entertainment Software Association veya kısaca ESA, Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunu endüstrisinin ticari birliğidir. E.T. 17/08/2022

olarak belirtilmiştir. Bu sonuçlar, dijital oyunların günümüz toplumunda erişimi çok kolay olan bir eğlence biçimi haline geldiğini göstermektedir. Söz konusu rapora göre, modern dijital oyunların tüm yaş grupları, cinsiyet grupları, etnik gruplar arasında giderek daha popüler hale geldiği söylenebilir (ESA, 2021).



Grafik 1: 2021 Essential Facts About the Video Game Industry

Kaynak: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
E.T.23/08/2022

Bu istatistiklerden anlaşılacağı üzere, oyunlar yalnızca çocukların ve gençlerin ilgisini çeken veya belirli bir demografik gruba hitap eden bir ürün olmaktan çok uzaktır. Oyun oynama alışkanlığı bilhassa teknoloji çağına dahil olan yetişkin grubunda da oldukça yaygındır. Daha önce sözü edilen oyun çeşitliliği ve türlerinin artması ve hemen her kitlenin beklentilerini karşılayacak türde oyunların ortaya çıkması da bu durum ile ilişkilidir. Günümüzde hem toplumda hem de akademik çevrelerde oyunların bahsinin geçtiği çoğu durumda, oyunların gençleri ve çocukları şiddete yöneltmesi veya kötü örnek teşkil etmesi öne çıkmaktadır. Fakat oyun oynama ile şiddet eğilimi arasındaki ilişki hiçbir bilimsel temele dayanmamakta, istatistiksel olarak ilişkilendirilememekte, şu hâlde münferit olayların sansasyonel şekillerde yorumlanmasından öteye gitmemektedir. Oyunların dünyanın büyük birçok yerinde hem genç nüfus hem de yetişkinler için önemli bir eğlence ve sosyalleşme kaynağı haline geldiğinin, birçok insanın yaşantısında farklı şekillerde yer edindiğinin ve öngörülebilir gelecekte ortadan kalkmayacağı kabul edilmesi, bu çalışmanın doğru yorumlanması açısından önem arz etmektedir. Çalışmada ilgi çeken bir diğer unsur ise yetişkinlerin yanı sıra 18 yaş altı oyuncuların da %20

oranıyla ikinci sırayı almasıdır. Buradan yola çıkarak oyunların eğiticiliğinin de öne çıktığı söylenebilir. Bilindiği üzere öğrenme erken yaşta başlar. Çocuklar, yeni şeyler keşfederken, oyun oynarken ve denerken doğal bir öğrenme sürecinde bulunurlar. Çocuklar etraflarındaki dünyayı araştırma fırsatına sahip olduklarında, yeni beceriler öğrenir ve öğrendiklerini uygulamaya çalışır. Yapılan araştırmalar, erken yaşta kazanılan deneyimler ile okuldaki başarı arasında pozitif bir ilişki olduğunu göstermektedir.

Yaygın olarak bilinen o ki öğrenme, şekilleri incelemeyi, kumdan kaleler inşa etmeyi içerir. Minderden kale yapmak, doktorculuk oynamak, sıvıları ve diğer malzemeleri karıştırmak, farklı boyutlardaki cisimleri birleştirmek ve yeni renkler oluşturmak için boyaları karıştırmak bunlardan birkaçıdır. Çocukların günlük aktiviteleri özellikle bunları içermese dahi bunlar ile ilgili becerileri sürekli olarak kullanır. Fakat günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte öğrenme, artık sadece bunlardan ibaret değildir. Bilgisayarın ve internetin evlere girmesi ve yaygınlaşması ile çeşitli yardımcıların yanı sıra dijital oyunlar da hayatımızdaki yerini aldı. Her ne kadar yetişkinlere yönelik bir uygulama olarak görülse de dijital oyunların çocukların hayatındaki yerinin de geniş olduğunu söylemek mümkün. Keşfi destekleyen öğrenme fırsatları ve materyalleri sağlayarak çocukların bilişsel becerilerini geliştirmelerini sağlayabilecek birçok dijital oyun olduğu görülmektedir. Çocukların gelişim sürecindeki bilişsel, sorun çözme, motivasyon, sorun çözme, mantıklı ve somut düşünme becerilerini geliştirmenin en iyi yollarından biri onlara Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik üzerine odaklanan eğitici dijital oyunlar sunmaktır. Bu tür oyunlar etkileşimli ve keşif tabanlı olduğundan, özellikle çift dil öğrenen çocuklar için aktif olarak rol oynamaktadır. Aksiyon ve gerçek zaman strateji tabanlı dijital oyunların, görsel-mekânsal algılama, motor koordinasyonu ve nesne izleme gibi bilişsel beceriler gerektirdiği için bu becerilerin gelişmesinde rol oynar (Kowalczyk, 2018). Ayrıca tamamen didaktik (eğitici) amaçlı oyunlar da bulunmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynarken, oyuncunun tüm dikkati oyunda olduğundan dolayı algı seviyesi olabildiğince açık olur ve böylece öğrenme seviyesi de artar (Can & Türkmen, 2017). Çocuklar, yeni kavramları kolayca keşfetmelerine ve kavramalarına yardımcı olduğu için çalışma hafızasından, geniş muhakeme yeteneklerinden ve daha iyi uzun süreli hafızadan yararlanabilirler. Bu noktada kelime dağarcığı gelişir, bir kelimenin cümle içerisinde kullanımı, tonlaması ve telaffuzu

konusunda öğrenme sağlanır. Ana dil ve yabancı dilde oynanan bilgisayar oyunlarından elde edilen kazanımların aynı olmasını beklememek gerekir. Bu kapsamda zengin bir oyun platformu olan Steam®⁹ üzerindeki “Aile Dostu” etiketi olan Disney Princess: My Fairytale Adventure (Steam Aksiyon Oyunları, 2012), Disney Pixar Cars 2: The Video Game (Steam Yarış Oyunları, 2011), Disney Princess: Enchanted Journey, Disney Tangled (Steam Macera Oyunları, 2007), Disney The Princess and the Frog (Steam Macera Oyunları, 2009) oyunları yerleştirilen diller açısından yüzeysel olarak incelenebilir. Söz konusu oyunlarda, başta Almanca, Fransızca ve İtalyanca olmak üzere en az on bir farklı dilde ara yüz, seslendirme ve altyazı yerleştirilmesi yapıldığı saptanmıştır (Disney The Princess and the Frog, 2009). Dijital oyun yerleştirilmesi, özellikle kültürel farklılıkların önemli olduğu küreselleşmiş bir dünyada bir oyunun başarısı için çok önemlidir. Oyunculara farklı dil seçenekleri sunmak, oyunun içeriğiyle tam anlamıyla etkileşim kurmalarını sağlar ve yaş, cinsiyet, ırk vb. ayrımı olmaksızın her kesimden kullanıcı için daha iyi bir oyun deneyimi yaratır.

Kültürel ürünler olan oyunlar, etki alanlarını daha geniş bir kesime yaymaktadır ve nüfusun giderek artan bir kesimi oyunlar veyahut medya yoluyla oyunlara maruz kalmaktadır. Bu sebeple yerleştirilmiş oyunlar, ev sahibi ülkedeki sosyal, ekonomik ve ideolojik görüşlerden, hatta bazen siyasi konulardan bağımsız düşünülemez. Oyun yerleştirme, yazılım yerleştirme uygulamasının bir alt dalı olarak kabul edilebilir ancak üretkenlik yazılımı yerleştirmek ile dijital oyunları yerleştirmek arasında bir dizi fark bulunmaktadır. Örneğin, “sinematik oyunlar” (Newman, 2009) ifadesinden de anlaşılacağı üzere, oyunlar giderek daha da çok film benzeri hale gelmektedir. Dijital oyunlardaki bu sinematik ve sinematografik özellikler, ara sahneler, dublajlı oyunların profesyonel oyuncular ve tiyatrocular tarafından seslendirilmesi gibi unsurlar, üretkenlik yazılımı ve oyun yerleştirmesindeki en temel farkı aslında göz önüne sermektedir. Bu yalnızca üretkenlik yazılımı ve oyun yerleştirilmesi arasındaki farktan ibaret değildir. Aynı zamanda dijital oyunlar da kendi içlerinde türlere ayrılırlar.

⁹ Steam, Valve Corporation tarafından geliştirilen, bir dijital dağıtım, dijital hak yönetimi, çok oyunculu oynanış ve iletişim sunan platformdur. Oyunların geniş çapta dağıtımı ve onlarla ilgili çoklu ortamların tamamen internet üzerinden yayılımı için kullanılmaktadır. E.T. 30/08/2022

Oyun yerelleştirme, farklı oyun türleri için farklılıklar gösterebilir. Örneğin, strateji oyunları çoğunlukla fazla sayıda menü seçeneği ve komutlar içerir, bu nedenle bu tür oyunlar için yerelleştirme işlemi daha zahmetli olabilir. Bununla birlikte, bu tür oyunlar genellikle dünya çapında popüler olduğu için yerelleştirme işlemi yapılır. Başka bir örnek olarak, açık dünya oyunları strateji oyunlarına kıyasla daha az menü seçeneği ve komut içerirler, ancak bu tür oyunlar genellikle çok sayıda dil ve coğrafya için yerelleştirilirler. Bu tür oyunlar, çok sayıda dil ve coğrafya için yerelleştirme işlemi gerektirdiği için, oyun yerelleştirme işlemi için daha fazla çalışma gerektirebilir. Sonuç olarak, oyun yerelleştirme, oyun türlerine göre farklılık gösterir ve bu farklılıklar, oyunun içeriğine, diline ve coğrafyasına göre değişebilir.

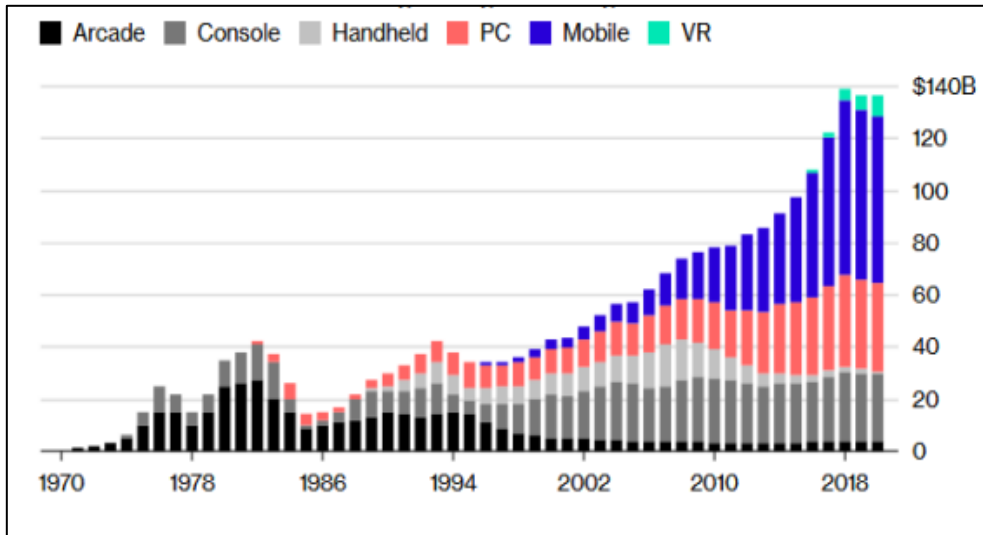
2.1. Oyun Yerelleştirme Nedir?

Oyun yerelleştirmesi, günümüzün küreselleşen oyun endüstrisinde kritik bir süreçtir. Bir oyunun uluslararası pazardaki başarısı, oyunun hedef kültüre ne kadar uygun yerelleştirildiğine bağlıdır. Yerelleştirme sadece metni çevirmekle ilgili değildir; kültürel nüansları, oyun türlerini ve oyuncu tercihlerini dikkate alan kapsamlı bir strateji içerir. Bu bağlamda, Peter Newmark'ın “Kültürel Eşdeğerlik” kavramı, oyun yerelleştirme stratejilerinin önemini anlamak için bir çerçeve sağlayabilir. Eşdeğerlik, kaynak dil ile hedef dil arasındaki ilişkiyi ifade eden bir kavramdır. Newmark'a göre iki tür eşdeğerlik vardır: anlamsal eşdeğerlik (semantic equivalence) ve iletişimsel eşdeğerlik (communicative equivalence). Anlamsal eşdeğerlik, çevirinin kaynak metin odaklı, kaynak metnin anlam ve yapısını mümkün olduğunca korunması hedefiyle yapılması olarak tanımlanabilir (Newmark, 1988). İletişimsel eşdeğerlik, kaynak metnin anlamının hedef dile kültürel olarak uygun bir şekilde aktarılmasını içerir ve aynı zamanda metnin iletişimsel amacını dikkate alır.

Newmark'ın kültürel eşdeğerlik tanımı oyun yerelleştirmesine uygulandığında, farklı oyun türlerinin farklı yerelleştirme stratejileri gerektirdiğini görmek mümkündür. Örneğin, bir spor oyununda işe yarayan bir çeviri stratejisi, bir rol yapma oyununda (RPG) işe yaramayabilir. Spor oyunları genel olarak ana amacın kazanmak olduğu basit bir anlatıma sahiptir. Aynı zamanda spor oyunlarındaki içerik ve dilsel öğelerin büyük çoğunluğu gerçek hayatta mevcut bir spor dalından alınmıştır. Dolayısıyla çeviri stratejinin mevcut spor dalı için hedef dilde kullanılan yapı ve ifadelere uygun olması

beklenmektedir. Bu nedenle, anlamsal bir eşdeğerlik stratejisi, metnin gerçek anlamını aktarmaya odaklandığından spor oyunları için daha sık kullanılır. Buna karşın, rol yapma oyunları karmaşık anlatılara, girift karakterlere ve kapsamlı diyaloglara sahiptir. İletişimsel eşdeğerlik, kaynak metnin anlamını aktarırken aynı zamanda hedef dilin kültürel ve dilbilimsel nüanslarına uyacak şekilde uyarlamayı gerektirdiğinden rol yapma oyunları için daha yaygın kullanılan bir yöntemdir. Bu çeviri stratejisi, hedef kitleye kültürel bağlamda daha yakın olabilmek adına diyalogları, karakter adlarını ve kültürel referansları yerleştirmeyi içermektedir.

Dijital oyunlarının hayatımıza dâhil olduğu ilk zamanlar, ilk dijital oyun olarak da bilinen Massachusetts Institute of Technology (MIT) tarafından geliştirildiği Spacewar oyununun 1960'lara dayanmaktadır. Frasca'ya göre, dijital oyunlar yazılı-sözlü metinler ve görüntünün işlenmesiyle oluşan bilgisayar tabanlı eğlence yazılımlarıdır ve oyun konsolları ya da bilgisayar gibi elektronik platformlarda çalışmaktadır (Mangiron, 2007). Frasca'nın dediklerine ek olarak artık oyunların cep telefonları aracılığıyla oynanabileceğini de eklememiz gerekir. Oyun yerelleştirmesinin en temel başlangıç noktası ise 20. yüzyılın ikinci yarısında ilk örnekleri ortaya çıkan dijital oyunlar ile olmuştur. Dijital oyunlar, tüketici elektroniklerinin yaygınlaşmaya başlaması ile ivme kazanmış ve 20. yüzyıl sona ermeden kendine özgü bir piyasa haline gelmiştir.



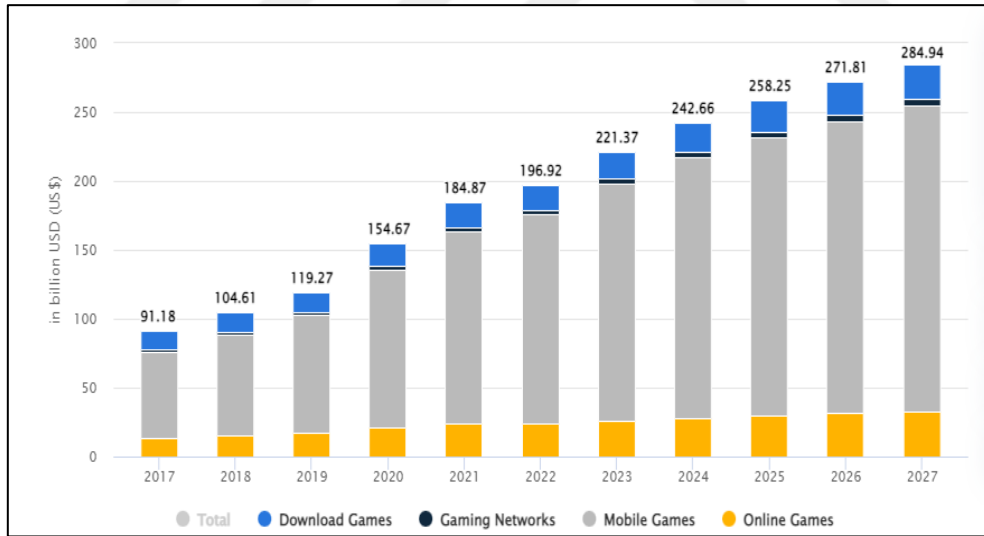
Grafik 2: Yıllara Göre Oyun Endüstrisindeki Gelir ve Dağılım

Kaynak: <https://www.gamedeveloper.com/console/breaking-down-nearly-50-years-of-video-game-revenue> E.T. 03/09/2022

Yukarıdaki grafikte görüleceği üzere, oyun endüstrisinde gelir düzeyleri 1970’lerde oldukça kısıtlı ve tek türe bağlıdır. Bu tek tür günümüzde Arcade adı ile anılan, oyunlar için özel geliştirilmiş büyük cihazlar ve platformlardır. 70’lerin sonlarına doğru Konsol dediğimiz, yine yalnızca oyunlara özgü olarak tasarlanmış, fakat taşınabilir şekilde satılan ve evde kullanıma imkân veren cihazlar görünür şekilde piyasaya dahil olmuştur.

Bunu takiben, söz konusu oyun platformlarının günümüz akıllı telefonlarına benzer şekilde elde tutulabilir halleri piyasaya girmiş ve belirli bir dönemde oldukça popüler hale gelmiştir. Bu gelişmeler ülkemize gecikmeli olarak yansıdığından ötürü, günümüzde birçok kişinin Tetris® veya Tamagotchi® gibi cihazları hatırlaması beklenir bir durumdur.

Yine bu dönemde bilgisayarlar üzerinden oynanabilen oyunların piyasaya giriş yaptığı görülmektedir. Fakat bilgisayar oyunu, bilgisayarların hanelerde yaygınlaştığı 90’lara kadar piyasanın önde gelen öğelerinden biri olamamıştır. Günümüzde ise bu üç genel kategorinin (yani Konsol ve benzeri platformlar, bilgisayarlar ve mobil/el tipi cihazlar) piyasadaki payları eşit şekilde pay almaktadır.



Grafik 3: Video Oyunları Tahmini Gelir Raporu, Statista 2022

Kaynak: <https://www.statista.com/statistics/292460/video-game-consumer-market-value-worldwide-platform/> E.T. 03/09/2022

2000’lerin başından itibaren internetin yaygınlaşması ve bilgisayarların ev içinde kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte oyun endüstrisi yoğun bir ivme kazanmış ve her

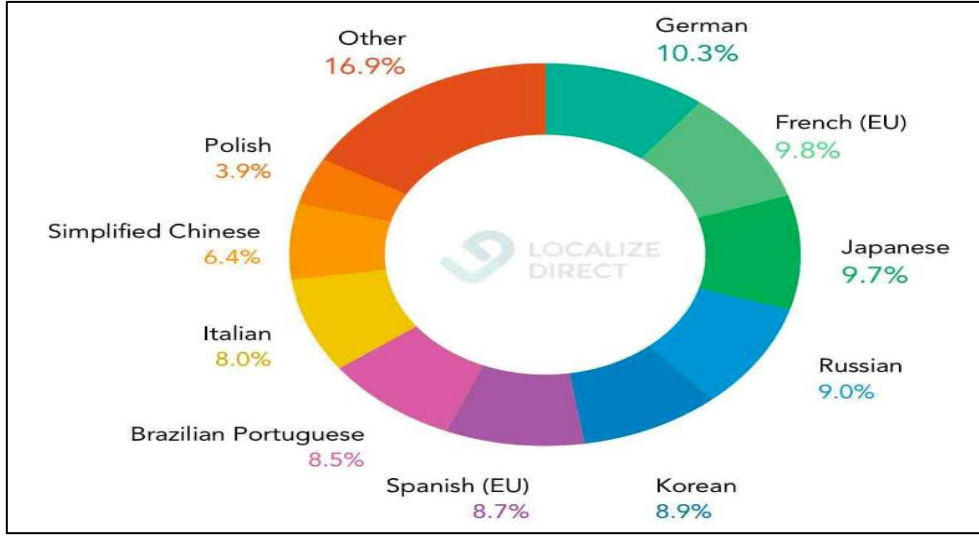
geçen yıl kâr marjını yükseltmeyi başaramamıştır. Statista'nın yaptığı istatistiksel rapora göre oyun endüstrisinin 2023 yılında tahmin edilen yıllık geliri 221,40 milyar dolardır.

Dijital oyun yerelleştirmesindeki en önemli özelliklerden biri oyunun orijinal kültürde yaratmış olduğu tüm duygusal etkileri, olduğu gibi erek kültüre ait bireyler için de sağlamasıdır. Duygu geçirme aşamasına başarılı olmak için her çevirmenin yaratıcılığı ve gözlem yeteneğini konuşurması lazımdır. Bu sebeple çevirmenin orijinal oyundaki hikâye, tema, eşya adları veya karakter isimlerini çeviri yapılan kültürde değiştirmesi bile söz konusu olabilir. Yaratıcı çeviride orijinal oyunda olmayan her türlü yeni kavram, erek kültüre aynı hissiyatı vermek adına oyuna eklenebilir ve bu durum erek kültürün dili açısından da zenginlik katabilir. Ayrıca çevirmenin bu süreçte her şeyi değiştirmesine bile izin verilebilmektedir. Bunun nedeni ise ürünün yerel pazar ortamında satışını artırmaktadır (Sajna, 2013).

2.2. Oyun Yerelleştirmenin Önemi

Oyun yerelleştirmenin en kilit noktalarından birisi, aslında en temelinde çeviribilimin de kilit noktalarından birisi olan kültür aktarımıdır. Oyun yerelleştirme sayesinde oyun yapımcıları geliştirmiş oldukları ürünü çeşitli pazarlarda yayınlatabilir ve ekonomik açıdan da sermaye yaratabilir. Birçok oyun Amerika ve Japonya piyasasında geliştirilmektedir. Fakat birçok oyunun, bilhassa yüksek bütçeli (AAA) oyunların yatırım getirisi elde edebilmek için birden fazla pazara (farklı ülkelere) giriş yapması gerekir.

Farklı kültürlere satış yapmanın başlıca koşulu, mümkün olduğunca çok, fakat en kötü durumda en yaygın dillere yerelleştirilmedir (Dietz, 2006). Yerelleştirme konusunda başı çeken diller arasında Almanca, Fransızca, Japonca, Rusça ve İspanyolca bulunmaktadır. Bahsi geçen dillerin en çok yerelleştirilme yapılmış diller olmasındaki nedenler arasında nüfus ve pazar büyüklüğü, coğrafi dağılım, ekonomik önem ve kültürel etki gibi unsurlar bulunmaktadır. Bu diller, dünya çapında önemli sayıda insan tarafından konuşulmakta ve bu durum da onları yerelleştirme konusunda çekici kılmaktadır. Almanca, Fransızca, Japonca, Rusça ve İspanyolca küresel nüfusun önemli bir bölümünü kapsamakta ve hem büyük yerel pazarları hem de uluslararası tüketicileri temsil etmektedir. Bahsi geçen dillerin birçok ülkede konuşuluyor olması da bu dillerde yerelleştirilmiş oyunlar için potansiyel kullanıcı sayısını artırmaktadır.



Grafik 4: LocalizeDirect Ülkelere Göre Kelime Baş Fiyatlandırma Grafiği 2019

Kaynak: <https://www.localizedirect.com/prices> E.T. 11/09/2022

Dillerin yaygınlığı, konuşma sıklığı veya nadirliğine göre de oyun yerelleştirme ücretleri değişmektedir. Mesela çok geniş bir coğrafyaya hitap eden İspanyolca dili için ücreti kelime başına 0.11 € iken, daha dar ve az bir kitleye sahip Danca için 0.15 € olarak belirlenmiştir (LocalizeDirect, 2019) Oyun yerelleştirme sürecinin toplam maliyeti, çoğu ortalama başarı düzeyinde oyun için geliştirme maliyetinin çok altında kalmakta, yerelleştirme ile ulaşılan potansiyel kitlenin satış getirisi, yerelleştirme maliyetinin çok üzerinde olmaktadır. Bu nedenle oyun yerelleştirmesine talep hızla artmakta ve artmaya devam edecek görünmektedir (Chandler & Deming, 2012).

Türkiye’de oyun yerelleştirmenin hala gelişmekte olan bir sektör olduğu ve teknolojinin de gelişmesi ile birlikte oyun yerelleştirmeye duyulan ihtiyacın da arttığı söylenebilir. Ticari bir faaliyet alanı olarak bakıldığında, Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu’na göre dünyada 3 milyar, Türkiye’de ise 40 milyona yakın oyuncu olduğu belirtilmektedir (Turkey Game Market 2021 Report, 2021). Bu büyüme ile doğru orantılı şekilde dijital oyun piyasasının maddi hacminde de ciddi bir artış gözlemlendiği söylenebilir. Söz konusu artışı açıklayabilmek adına aşağıdaki unsurlara değinmek gerekmektedir.

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte teknolojik cihazların çeşitliliği ve erişimi de kolaylaşmıştır. Bilgisayarlar, mobil cihazlar, konsollar ve benzeri oyun platformları neredeyse her bütçeye uygun hale gelmiştir. Elbette bilgisayar ve mobil cihazlar (akıllı telefonlar da dâhil) sadece oyun amacı taşıyan sistemler değildir. Fakat oyun piyasasında

en köklü geçmişi olan cihaz türleri arasında bulunmaktadır. Öyle ki hemen her hanede en az bir bilgisayar bulunmakta, neredeyse herkes bir akıllı telefon taşımaktadır. Bu durum oyun piyasasında göz ardı edilmemiştir. Bilhassa 80’li ve 90’lı yıllarda oyuna özgü (dedicated) cihazların hâkim olduğu oyun piyasası, teknolojiye erişimin yaygınlaşması ile yeniden şekillenmiştir. Mevcut verilerden görülebileceği üzere (Turkey Game Market 2021 Report, 2021), akıllı telefonların da arasında bulunduğu mobil cihazlar için üretilen oyunlar ile her evde bulunan bilgisayarlar için üretilen oyunlar piyasadan en büyük paya sahiptir. Buradan anlaşılabilir olduğu üzere, gelişmekte olan ülkelerde dahi halkın büyük bir kesiminin dijital oyunlar için gerekli teknolojik imkânlarla ek maliyet olmaksızın erişim hakkı bulunmaktadır.



Görsel 7: Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2021

Kaynak: <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/>
E.T. 15/09/2022

Dijital oyunlar piyasanın yapısı ve teknolojik olanaklar gereği, belirli cihazlar ve bu cihazlar ile uyumlu teslim araçları gerektiren sistemler olmuştur. Oyun amaçlı satılan elektronik cihazlar (oyun platformları), belirli bir marka ile uyumlu teslim araçları (CD, DVD, disket, kaset, vb.) gerektirmiştir. Bu sayede oyun yapımcıları ürün güvenliğini temin etmeyi amaçlamış, fakat aynı zamanda platform sadakatini sürdürmüş ve oyun piyasasının oligopolistik yapısını korumuştur (Williams, 2009). Fakat bu durum internet erişiminin yaygınlaşmasıyla değişmeye başlamıştır.

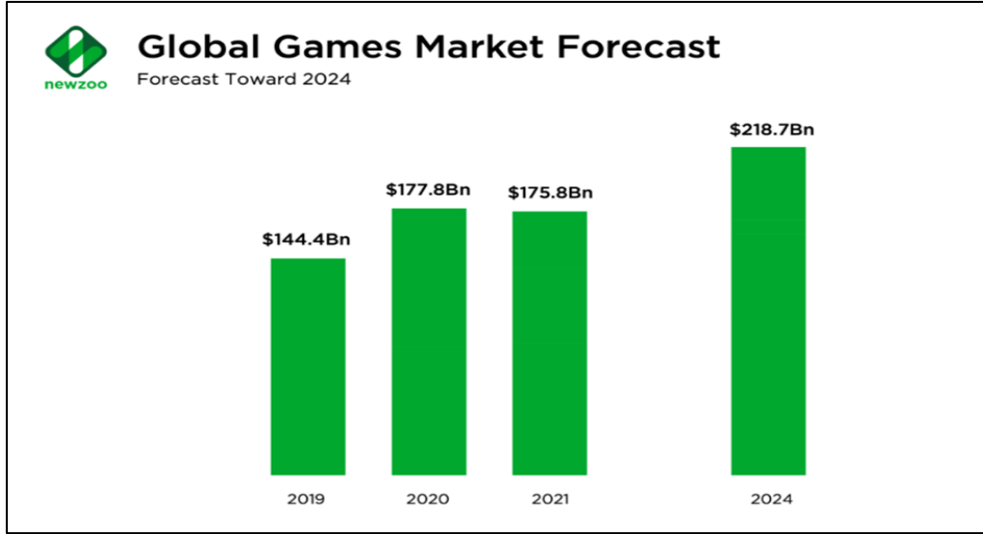
CURRENCY	CURRENT PRICE	CONVERTED PRICE	LOWEST RECORDED PRICE
U.S. Dollar	N/A	N/A	₺97,80 \$5.39 at -82%
British Pound	N/A	N/A	₺88,47 £4.13 at -82%
Euro	N/A	N/A	₺74,56 4,13€ at -82%
Russian Ruble	N/A	N/A	₺26,90 89 P at -82%
Brazilian Real	N/A	N/A	₺35,79 R\$ 10,07 at -82%
Japanese Yen	N/A	N/A	₺71,26 ¥ 536 at -82%
Indonesian Rupiah	N/A	N/A	₺43,98 Rp 35999 at -82%
Malaysian Ringgit	N/A	N/A	₺40,77 RM10.08 at -82%
Philippine Peso	N/A	N/A	₺44,29 ₱136.77 at -82%
Singapore Dollar	N/A	N/A	₺67,95 S\$5.22 at -82%
Thai Baht	N/A	N/A	₺50,65 ฿100.62 at -82%
Vietnamese Dong	N/A	N/A	₺63,86 82500đ at -50%
South Korean Won	N/A	N/A	₺104,85 ₩ 7750 at -50%
Turkish Lira	N/A	N/A	₺8,82 ₺8,82 at -82%
Ukrainian Hryvnia	N/A	N/A	₺56,18 114₺ at -50%
Mexican Peso	N/A	N/A	₺44,18 Mex\$ 48.59 at -82%
Canadian Dollar	N/A	N/A	₺82,92 CD\$5.93 at -82%
Australian Dollar	N/A	N/A	₺134,89 A\$ 10.75 at -50%

Görsel 8: Steam Mağaza Fiyatları

Kaynak: <https://steamdb.info> E.T. 19/09/2022

Yukarıdaki görselden anlaşılacağı üzere, oyunun taban fiyatı dolar kuru üzerinden ölçülmekte, fakat satış yapılan her ülke için ilgili pazarın koşulları çerçevesinde özel bir fiyatlandırma belirlenmektedir. Ülkemizde en çok tercih edilen bilgisayar oyunlarından bir tanesi olan Counter Strike: Global Offensive™ oyunu için yukarıda verilen bilgiler doğrultusunda oyunun en düşük satış fiyatının 5.39\$ olduğu, kur düzenlemesi sonrası Türkiye'deki en düşük satış fiyatının 8.82 TRY olduğu görülmektedir.

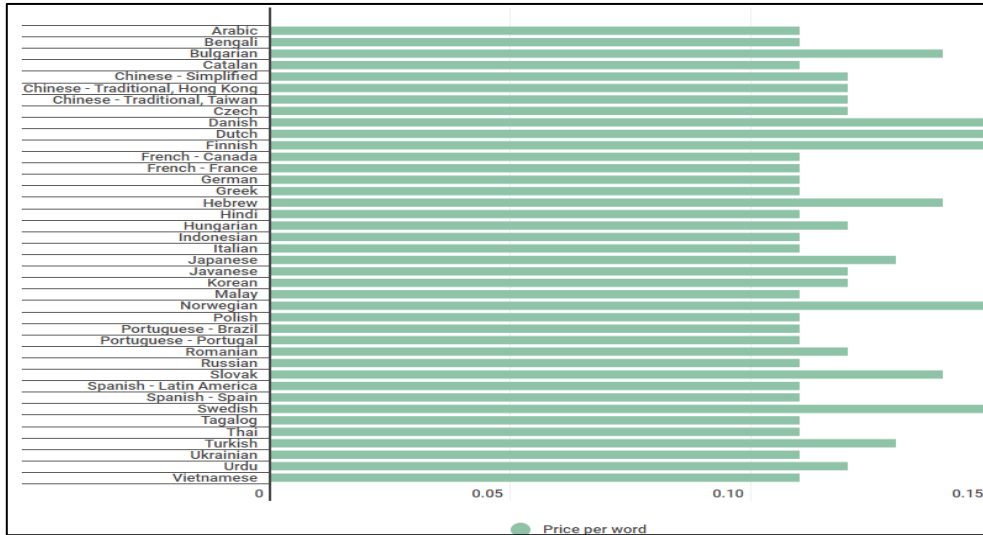
Bilhassa internet erişiminin temel bir hizmete dönüşmesi ile birlikte tamamen internet erişimine dayalı oyun türleri ortaya çıkmıştır. Çevrimiçi çok oyunculu oyun (Massively Multiplayer Online-MMO) adı ile anılan türler bunun en güzel örneğidir. Birden fazla oyuncunun birbirlerine karşı veya oyun dünyasına karşı birbirleriyle iş birliği halinde eş zamanlı olarak oynaması olarak tanımlanabilir. Bu oyun türünün en temel gereksinimi internet erişimidir. Bu tür çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyuncu kitlesinin sosyal ve işbirlikçi bir ortamda hareket etmesini gerektirmektedir. Bazıları tamamen ücretsiz veya sadece oyun içi kozmetik ürünler için ücret gerektirmektedir. Oyuncunun sadakatini gerektiren düzenli ve uzun vadeli oyun anlayışı ile işleyen bu oyunlar dünyanın her yerinden büyük oyuncu kitlelerini bir araya getirebilmektedir. Bu sanal evrenler içerisinde oyuncular hem oyun dünyası hem de diğer oyuncularla etkileşim kurabilmekte, sosyalleşebilmekte, birbirlerine veya oyun dünyasına karşı başarılı olabilmek için hemen her gün bu evrene katılmaktadırlar.



Grafik 5: ©Newzoo, Global Games Market Report, June 2021

Kaynak: <https://newzoo.com/> E.T. 21/09/2022

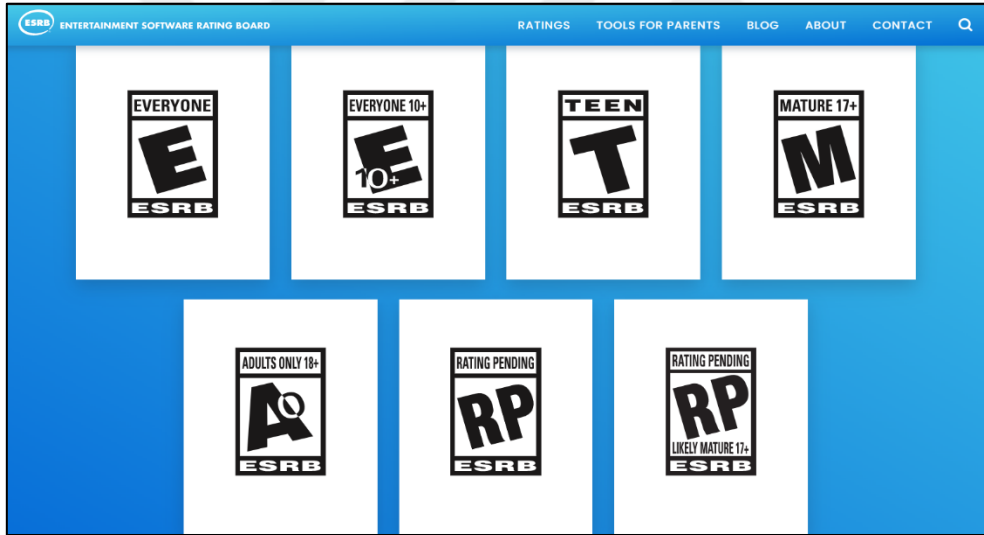
Oyunların, dünya çapında gerek teknolojinin gelişmesinden gerekse pandemiden dolayı giderek daha popüler ve daha erişilebilir bir eğlence biçimi haline gelmesiyle oyunların kültürel alışveriş ve ifadedeki rolü ön plana çıkmaktadır. Yukarıdaki istatistiklerde görüldüğü üzere pandemi sürecinde oyun piyasasında belirgin bir artış gözlemlenmiştir. Bilhassa pandemi öncesinde dijital oyunlar hakkındaki zararlı olduğu, şiddete yönlendirdiği, psikolojiyi kötü yönde etkilediği gibi olumsuz düşüncelerin de kırılmaya başlaması, pandemi sürecinin oyun sektörü üzerindeki olumlu etkilerinden sayılabilir.



Grafik 6: LocalizedDirect Ükelere Göre Kelime Başı Fiyatlandırma Grafiği 2020

Kaynak: <https://www.localizedirect.com/prices> E.T. 21/09/2022

Özellikle pandemi sürecinde evde eğlence sistemlerinin ön plana çıkması da dünya çapında oyuncu kitlesinin artmasındaki bir diğer önemli etmendir. İnsanların eve zorunlu olarak kapanmasıyla birlikte evde interneti veya internete erişim cihazı olmayanlar da hızlıca bunları temin etmişlerdir. Yüz yüze iletişim ve etkileşimin eksikliğini giderebilmek adına çeşitli oyunların sosyalleşme ve eğlenme amaçlı kullanımı artmıştır. Daha öncesinde oyun dünyasına pek fazla hâkim olmayan veya oyunlarla hiç tanışmamış yetişkinlerin dahi bir sosyalleşme ve eğlence aracı olarak oyunlara yöneldiği görülmüştür. Kısacası insanların dijital oyun sektörüne karşı olan bakış açısı değişmiş ve bununla paralel olarak oyun oynama ve oyun satın alım oranlarında bir artış olduğu gözlemlenmiştir. Zorunlu izolasyon dönemi boyunca oyuncuların sürekli oyun oynaması, yeni oyunların piyasaya sürülmesine ve akabinde farklı pazarlardaki alıcı kitlelere uygun hale getirilmesine yol açmıştır. Pandemi sürecinde ilk çıkışını yapan oyunların bile birden fazla dil seçeneği ile satışa sunulması, bu durumu destekler niteliktedir.



Görsel 9: Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB) Sınıflandırması

Kaynak: https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc E.T. 21/03/2023

Oyun yerelleştirme sürecinde Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB)¹⁰ sınıflandırmasının dikkate alınması, sorunsuz bir yerelleştirme deneyiminin sağlanmasına yardımcı olur, oyunu hedef kitlenin beklentilerine uygun hale getirir ve yasal ve düzenleyici gereksinimleri karşılayarak pazarda başarı şansını artırır.

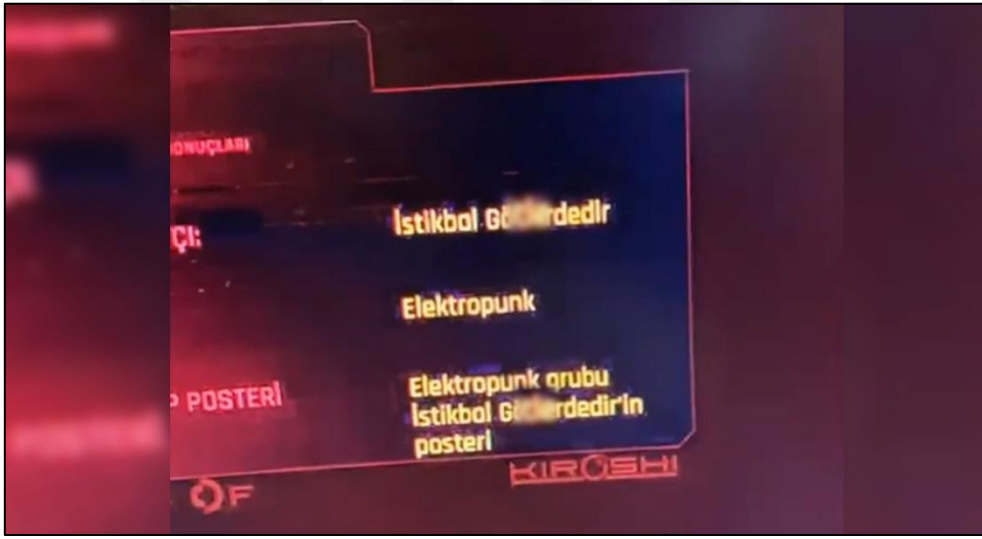
¹⁰ Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu ya da kısa adıyla ESRB, video oyunlarını yaşa ve içeriğe göre sınıflandırarak tüketicilerin bu ürünleri satın alırken bilinçli kararlar vermesine yardımcı olmak için kurulmuş Amerika Birleşik Devletleri merkezli kuruluştur. E.T. 21/03/2023

2.3. Oyun Yerelleştirme Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Oyun yerelleştirme, çevirinin diğer alanlarında da olduğu gibi üstün bir dikkat gereksinimi ve ufak tefek hatalara olabildiğince az yer verme becerisini gerektirmektedir. Keza yerelleştirilen oyunlarda yapılan ve ufak gibi görülen hatalar, oyuncuların tamamen farklı bir anlayışa sahip olup yaklaşımlarını ve dahası tüm oyunu yanlış şekilde oynamalarıyla sonuçlanabilir. Bu gibi durumlardan uzak durmak için çevirmenin yapması gereken belli başlı yöntemler vardır. Bunlardan birisi de oyun yerelleştirmesine başlamadan önce, oyunla alakalı ön bilgiye sahip olmaktır. Oyunun çıkış amacı, oyun içinde kullanılan dil, oyundan önce veya oyunla alakalı bağlantılı diğer oyunlar, yine oyunla alakalı olan haberler gibi pek çok unsuru çevirmenin süreç başlamadan önce toparlaması ve olabildiğince fazla bilgi toplayarak kendisini hazır konuma getirmesi gerekmektedir. Oyun hakkında çeviri süreci başlamadan önce elde edilen her bilgi hem sürecin hızlanmasını sağlayacak hem de çevirmenin rotasını belirlemede yardımcı olacaktır. Bu ön bilgileri edinmenin en iyi yollarından birisi de direkt olarak oyun geliştiricisinin kendisiyle iletişimde kalmaktır. Çevirmen, oyun ile alakalı bilmesi gereken tüm ekstra bilgileri geliştiriciye danışarak toplayabilir. Buna ek olarak oyundan bahsedilen makaleleri internet üzerinden bulup okumak da iyi bir yöntem olarak gösterilebilir.

Diğer yöntemlerden birisi de çevirmenin oyun türüne ve konusuna olan hâkimiyetidir. Çevirmen bu oyun türlerini önceden oynamışsa daha başarılı ve tutarlı çeviri yapabilir (Dietz, 2007). Hiç şüphesiz ki hakkında az bilgi sahip olunan bir oyun türünde çeviri yapmak, öncelikle çevirmen için oyunun sistemini algılamayı gerektirecektir. Bu algılama süreci de yerelleştirme sürecinin daha da uzamasıyla sonuçlanabilir. Çevirmen hâlihazırda bilgi ve deneyim sahibi olduğu, dahası çevirmek üzere olduğu oyun türündeki diğer oyunlarla daha önce zaman harcamışlığı bir oyunu tercih ederse, yapacağı yerelleştirmeden vereceği performans kalitesi de artmış olacaktır. Oyun türleriyle alakalı bilgi sahibi olmanın en kolay ve etkileyici olan yolu, tabii ki de o türdeki ileri gelen oyunları oynamak ve mantığını kavramaya çalışmaktır. Bunun dışında çeşitli sosyal medya platformlarından İngilizce adıyla “gameplay” yani “oynanış videosu” olarak da çevrilen anlatımlı videolar izlenebilir.

Bir başka yöntem ise kültür taramasıdır. Oyun yerelleştirme yapacak kişinin gerek erek kültürde gerekse hedef kültürdeki bilgi seviyesi olabildiğince yüksek olmalıdır. Eğer ki çevirmen erek kültürde kullanılan dilin neyi ifade ettiğini açık bir şekilde anlayamazsa, dahası da anlayamadığı bu noktayı çevirisinde de yanlış bir şekilde aktarırsa, sorumlu olduğu, oyunu çevirdiği dilde oynayan tüm oyunculara karşı da doğru olmayan bir aktarım yapmış olacaktır. Her ne kadar çeviri yapılan kültür genelde çevirmenin beklüğinden beri doğup büyüdüğü ve etkisi altında olduğu kültür olsa da bazen çevirmenler kendi kültürlerindeki önemli öğeleri atlayabilmektedir. Güncel bir örnek olarak ülke gündeminde de yer alan bir çeviri hatası, bahsi geçen konuya güzel bir örnek teşkil etmektedir. 2020 yılında CD Projekt Red¹¹ tarafından geliştirilen ve CD Projekt tarafından yayınlanan Cyberpunk 2077™, Türkçe dil desteği de bulundurmaktadır. Kısa sürede büyük beğeni toplayan ve Türkçe şekilde de geniş kitlelere hitap eden bu oyunda bir süre sonra oyuncular enteresan bir Türkçe ifadeyle karşılaştılar.



Görsel 10: Cyberpunk 2077™ Oyununa Ait Olan Söz Konusu Hata

Kaynak: <https://www.webtekno.com/cyberpunk-2077-de-ataturk-e-hakaret-olarak-algilanan-ceviri-hatasi-ozur-gecikmedi-h103286.html> E.T. 14/10/2022

Oyunda yer alan ve İngilizce adıyla “Perilious Futur” olarak bilinen bir Elektropunk grubunun ismi, Türkçe çevirisinde Cumhuriyetimizin kurucusu Mustafa Kemal Atatürk’e ait olan “İstikbal Göklerdedir” sözüne oldukça benzerlik taşımaktaydı ve tek farkın ikinci kelimenin üçüncü harfinde yer alan -k’ nin -t harfine dönüşmüş olmasıydı. Kısa bir sürede

¹¹ Video oyun geliştiricisi. E.T. 14/10/2022

çok büyük tepki alan bu metin, çeviri firması tarafından daha sonrasında bir hata olarak nitelendirildi. Hiç şüphesiz ki kültürün sahip olduğu kutsal değerler, çeviri konusunda da hassasiyet gerektiren değerler içerisindedir.

Bunun dışında kültürü bilmenin güzel örnekleri de pek tabii bulunmaktadır. League of Legends^{TM12} sadece oyun severlerin değil, sosyal medyayla yakın olan ve internet ile haşır neşir her insanın en az bir kere duymuş olduğu, MOBA türünde olan ve Riot Games¹³'in geliştiriciliğini ve yayıncılığını üstlendiği bir oyundur. Türkçe desteği ve seslendirilmesi de bulunan oyun, bu nedenden dolayı bile Türk oyuncularının favorileri arasında yer bulabilmiştir. Riot Games, 2014 yılında Braum adında bir karakteri oyuna eklemiştir. Braum karakterinin İngilizce dilindeki oyunda sahip olduğu aksan, karakterin görünüşü ve gelmiş olduğu yer, günümüz dünyasındaki İskandinav ülkeleri ile son derece ilişkilidir. Braum karakterini İngilizce oynadığınız zaman normal İngilizceden farklı olarak baskın bir aksan dikkat çekmektedir. Oyunun Türkçe versiyonunda ise Braum'un kullandığı bazı replikler ve konuşma tarzı, Türkiye'nin Ege bölgesinde yaşayan insanların konuştuğu ağza yakındır. İngilizcesinde "Stay behind me" olan ve Türkçesi "Yettim gayri" olarak çevrilen Braum'un [W] yeteneği, aynı zamanda oyun içi diyaloglarda da aynı şekilde kullanılmıştır. Braum karakteri "Yettim gayri" yeteneğini kullandığı zamanlarda bu repliği de söylemektedir. Bu örneğe ek olarak bir diğeri de yine Braum karakterinin İngilizce oyunda kullandığı "Why not enjoy some warm milk instead?" cümlesi ile verilebilir. Birebir çeviri yapıldığında bu cümle, "Bunun yerine neden sıcak bir süt içmiyorsun?" gibi bir anlama denk gelmektedir. Verilmek istenen asıl mesaj, savaşmayı bırakmak ve bunun yerine sıcak bir süt içmeyi tercih etmektir. Türkçeye çevrildiğinde kaynak kültürdeki etkisini kaybeden bu cümle, Türkçe yerelleştirmesinde "Hele otur, soluklan, bir ayran iç" şeklinde aktarılmıştır. Ayranın Türk kültüründeki yerinin sıcak süttten daha üstün olduğu ve "hele" kelimesinin de Türk dilinde sıkça duyulduğu bir gerçektir. Cüssesinden ve temsil ettiği karakter sınıfından (Destek/Support) dolayı Braum karakterinin Türkçe yerelleştirilmiş hali babacan bir hava içermektedir. Bu hususlar göz önünde bulundurulduğunda Braum karakterinin Türkçe yerelleştirme örneği, başarılı bir kültür aktarım örneğidir.

¹² League of Legends, Riot Games tarafından geliştirilen ve yayımlanan video oyunu. E.T. 17/10/2022

¹³ Riot Games, Los Angeles/Kaliforniya merkezli bir oyun yapım ve dağıtım şirkettir. E.T. 17/10/2022

Vermeer her kültürel olgunun kompleks bir değerler sistemi içerisinde bir konum sahibi olduğunu, buna göre değerlendirildiğini belirtmiştir. Her birey de uzay-zaman koordinatları içerisindeki bir ögedir. Şu durumda, kültürler arası eylem ve kültürel bariyerler üzerinden iletişimde davranış, değerlendirme ve iletişim durumlarına ilişkin kültür farklılıkları dikkate alınmalıdır (Vermeer, 1990). Oyunların hem köken kültürü ile yakın ilişkisi hem de kendi tasarlanmış gerçekliği içerisinde oluşturduğu alt kültürünün özellikleri nedeniyle, kültürler arası iletişimde bariyerler daha belirgin hale gelebilmektedir. Bilhassa bu nedenden ötürü oyun üreticileri veya geliştiricileri, hedef kültüre ait farklı elementleri, göstergeleri, çizimleri kısacası oyunun hedef kitleye yani oyuncuya daha çekici hale getirecek tüm unsurları iyileştirmek, hedef kitle olan oyuncuya daha etkili bir şekilde sunabilmek adına çevirmenlere/yerleştirme uzmanlarına danışabilmektedir. Dil, dünyayı görüş biçimimizi, dünya ile nasıl etkileşim kurduğumuzu tanımlar. Buna Sapir-Worf kuramında öne sürüldüğü kadar belirgin bir farklılık olarak bakılmasa dahi, Holmes dilsel göreceliğin herkesçe kabul edileceğini belirtmiştir (Holmes, 2001). Kültürel uyarlama, orijinal metin yalnızca farklı dillere çevrilirken değil o metin hedef kitleye uyarlanırken de tüm bu etkenleri hesaba katar. Örneğin; bir ülkeyi veya tarihi bir olayı konu alan bir oyunun yerleştirme sürecinde, herhangi birini rencide etmek veya hata yapmak, özellikle bu gibi önemli konularda, istenilen bir durum değildir. Age of Empires™ gibi tarih tabanlı bir strateji oyunu ele alındığında, bahsi geçen unsurlar dikkate alınmamış olsaydı hedef kitle oyuncusu için hiçbir anlam ifade etmezdi. Yaratıcı çeviri (transcreation) ise genellikle pazarlama içeriklerinde kullanılır ve asıl amaç ürünü alıcı kitleye satabilmektir. Yaratıcı çevirinin hedefi, orijinal mesajı kaynak metindeki duygusal deneyimi koruyarak başka bir dilde yeniden yaratmaktır. Oyun yerleştirme sürecinde yaratıcı çeviri birçok farklı yerde kullanılabilir. En yaygın kullanım yeri tanıtım ve pazarlama kısmı olarak görülse de oyun içi metinlerde de sıklıkla görülebilir. Örneğin; diyaloglar, şarkılar, sinematikler, eşyalar, silahlar, mekânlar, karakter isimlerin uyarlanması gerekebilir. Daha önce de değinildiği üzere görsel-işitsel içerik çevirisi yapıldığından dolayı dikkatli olunmalıdır. Eğer alıcı kitle olan oyuncu ekranda tilki görüyorsa bu kaplan olarak metne uyarlanamaz.

Yerleştirme, yalnızca dilsel çeviriyi değil, aynı zamanda kültürel uyarlamayı ve teknik uygulamayı da içerir. Oyun yerleştirme, metin, tablo, ses, müzik, resim gibi verilerin çeviri ve uyarlamasını kapsamaktadır. Ve bazı dilsel ve kültürel uyarlamalar, sayı, ölçü

birimi, tarih/saat biçimi, renk, iletişim bilgileri, köprü (hyperlink), mevzuat, isim hatta çizim bile içerebilir. Yerelleştirme yapılırken göz ardı edilmemesi gereken önemli unsurlardan bir diğeri ise görsel-işitsel bir çeviri yapıldığının farkındalığıdır yani çevrilen metin -BDÇ kullanılıyor ise bağımsız görünse dahi- asla oyuncunun ekranda gördüğü ve işittiği girdiden bağımsız olamaz. Tıpkı bir film veya videoda olduğu üzere oyun içerisinde geçen metnin, ifadelerin, kelimelerin ve diğer öğelerin arka plandaki görsel öğeler ile yakından ilişkisi vardır. Öyle ki birçok durumda metnin barındırdığı anlam ve dolayısıyla isabetli çevirisi görsel bağlamın anlaşılmasına koşulludur. Elbette çeviri sürecinde arka plandaki görsel öğelerin veya oyun içeriğinin belirgin şekilde değiştirilmesi veya kültüre göre uyarlanması çoğu zaman söz konusu değildir. Çeviri ile amaçlanan, oyundaki mevcut gerçekliğin algılanış biçimini belirlemektir. Bu noktada çevirmen hedef kültürün görsel öğeler ve oyun mekanikleri ile yansıtılan gerçekliği oyunun hedefleri doğrultusunda kendi kültür süzgecinden geçirerek algılaması için gerekli metinsel kararları vermelidir. Bir başka deyişle, oyun görselleri tüm dünyada değişmez olsa da bu görsellerle ilişkili şekilde aktarılan çeviri metinler hedef kültürün eşsiz özelliklerine bağlı şekilde söz konusu görsellerin alıcı tarafından nasıl yorumlanacağına etki etmekte, hedef kitlenin kültür dünyası ile bağdaşık bir deneyim teşkil etmektedir. Oyun yerelleştirme sürecinde hesaba katılması gereken bir diğer husus da budur.

2.4. Oyun Yerelleştirme Kapsamında Altyazı ve Dublaj Çevirisi

Altyazı ve dublaj çevirisi, görsel-işitsel metin çevirisinin iki alt dalıdır. Bu çeviri alanının tarihi sessiz filmlerin dönemine kadar dayanmaktadır (Gürçağlar, 2011). Önceden sessiz filmlerde ara sahne olarak verilen yazılı metinlerin veya konuşma balonlarının çevirisi ile başlayan görsel-işitsel çeviri, sonraları teknolojinin gelişimi ile birlikte sesli çekilmeye başlamasıyla ilerlemiş, dijital oyunların ortaya çıkışı ile oyun sektörüne de etki etmiştir. Görsel- işitsel çevirinin uygulanma aşamasında erek kültürün alışkanlıkları, kültürleri, ekonomisi, ayrıca çevirisi yapılacak metin gibi özelliklerden dolayı farklı yöntemler izlenebilir. Bu alanda yapılan çalışmaların sonucunda bugüne kadar 10 farklı çeviri yöntemi ortaya konmuş olsa da (Cintas & Anderman, 2009) en temel ve en bilindik yöntem dublaj ve altyazı çevirisidir (Gürçağlar, 2011).

Dublaj profesyonel dublaj sanatçıları, oyuncular veya tiyatrocular tarafından yapılırken temel alınan kaynak dublaj çevirmeni tarafından yapılan çevirinin senaryolaştırılmış versiyonudur. Dublajda kaynak filmdeki, videodaki ya da oyundaki orijinal sesler duyulmaz, sadece dublaj sanatçısının sesi duyulur. Bunun dışında “voice-over” olarak bilinen, yine dublajlı ancak arka plandan kaynak konuşmanın da sesinin duyulabildiği bir tür vardır ki bu daha çok belgesellerde ya da Slav ülkelerinde yayınlanan bazı filmlerde kullanılan bir yöntemdir. Dublaj çevirisinin yanı sıra diğer bir çeviri türü olan altyazı çevirisinde orijinal ses duyulur ve çeviri yazı vasıtasıyla aktarılır. Bu iki çeviri türünde yapılan çalışmalar da daha çok dizi film sektörünü kapsasa da oyun sektöründe de varlığını sürdürmektedir. Dizi, film ya da oyun fark etmeksizin dublaj ve altyazı çevirisinin kendine has bazı stratejileri ve özellikleri vardır. Altyazı çevirisini dublaj çevirisinden ayıran en önemli noktalardan biri zamandır. Dublaj ve başarılı bir dublaj çevirisi için dikkat edilmesi gereken en önemli şey ağız senkronizasyonudur. Öyle ki yapılan çeviri, dublaj veya altyazı için kullanıma hazır hale geldiğinde ilgili bütünün bir parçası olmalıdır (Okyayuz, 2016). Yurtdışında bu alanda çalışan dublaj yazarları olsa da ülkemizde durum bundan biraz farklıdır. Ülkemizde genellikle çevirmenler erek metni karakterlerin dudak hareketlerine göre uyarlamak zorundadırlar ve bunun için hece saymak kullandıkları yöntemlerden bir tanesidir. Altyazı çevirisinde ise her satırda yazı alanı 35-40 karakter uzunluğunda ve genelde iki satır halindedir. Hal böyle olunca verilen bilgilerin yaklaşık %55’i aktarılabilir (Gürçağlar, 2011). Bu durum, özellikle altyazı çevirisi sürecinde çevirmenleri zor durumda bırakmakta ve standart karakter sayısı sınırlandırmasına uymak için kelime yutma, kısaltma, vb. gibi çeşitli stratejilere yönlendirmektedir.

Jeremy Munday’ e göre oyun yerelleştirme, görsel-işitsel çeviri ile yazılım yerelleştirme alanlarının bir karışımıdır. Ve yerelleştirme için yapılan çeviriler oyunu eğlenceli getirmek için yaratıcı ve orijinal olmalıdır (Munday, 2008). Dijital oyunlar bazında ele almak gerekirse, ülkemizde hem dublaj hem de altyazı çevirisi yapılmış oyun sayısı bir elin parmağını geçmeyecek kadar azdır. Dublajın hem maliyetli oluşu hem de hazırlanışı altyazı çevirisinden daha uzun sürmesi sebebiyle, ülkemizde dublaj çevirisi pek tercih edilmemektedir. Belirtilen bu maddi sebeplerden dolayı dublaj yerine altyazı çevirisi şirketlerce daha fazla tercih edilmektedir. Türkiye’deki teknolojinin gelişmesi, bilgisayarların ülkeye gelişi ve popülerleşmesiyle oyuncu kitlesi artışı da büyük bir ivme

kazanmıştır. Ve 1980'li yıllarda dijital oyunculuk gelişmeye başlamıştır. Avrupa, Orta Doğu ve Afrika bölgesinin en önemli dijital oyun pazarlarından biri olan ve bölgenin en önemli iki oyun fuarı olan GameX¹⁴ ve GIST¹⁵'e ev sahipliği yapan Türkiye'de 36 milyondan fazla oyuncu bulunmaktadır (Turkey Game Market 2021 Report, 2021). Oyuncuların bilgisayar başında geçirdiği süre ele alındığında ise %70'i dijital oyunlar olmakla birlikte Türkiye, Polonya ve Rusya'nın ardından oyuna harcanan süre bazında üçüncü konumda bulunmaktadır. Tüm bu bilgileri göz önünde bulundurulduğunda, Türkiye'de bu kadar çok oyuncu varken, dublajlı oyun sayısının az olması oyuncuları da üzen bir durumdur. Altyazı ve dublaj çevirisi bağlamında incelenecek olan oyun hem dublaj hem de altyazı çevirisi bulunan, Uncharted¹⁶ serisinin dördüncü oyunu olan Uncharted 4: A Thief's End™'dir.

Uncharted, Amy Hennig tarafından yaratılan, Naughty Dog tarafından geliştirilen, PlayStation® için yayınlanan bir Amerikan aksiyon-macera oyunu serisidir. Oyun serisi, tarihi gizemleri ortaya çıkarmak için dünyayı dolaşan bir hazine avcısı olan Nathan Drake'i konu almaktadır. Ana seri, 2007'de PlayStation 3'te yayınlanan Uncharted: Drake's Fortune™ ile başlamış, ardından devam oyunları Uncharted 2: Among Thieves (2009), Uncharted 3: Drake's Deception™ (2011) ve son oyun Uncharted 4: A Thief's End™, 2016'da PlayStation® 4'te yayınlanmıştır. Seri, 50 milyondan fazla satış yaptı ve tüm zamanların en çok satan oyun serilerinden birine dönüştü. Ana seri, eleştirmenler tarafından övüldü ve tek oyunculu dijital oyunların standartlarını yükseltmesi, yüksek prodüksiyon değerleri, hikâye anlatımı kalitesi, karakter tasarımı ve animasyonu, seslendirme, gerçekçi grafikler, teknik yenilikler ve iç ses kalitesiyle dijital oyun yayınları tarafından geniş çapta kabul gördü (IGN, 2017). Oyunun tüm serisinin Türkçe için altyazı ve dublaj seçenekleri mevcut olmakla birlikte seslendirme kadrosunda ülke genelinde tanınmış Okan Yalabık, Ceyda Düvenci, Dolunay Soysert, Ege Aydan gibi başarılı oyuncular ve seslendirme sanatçıları bulunuyor.

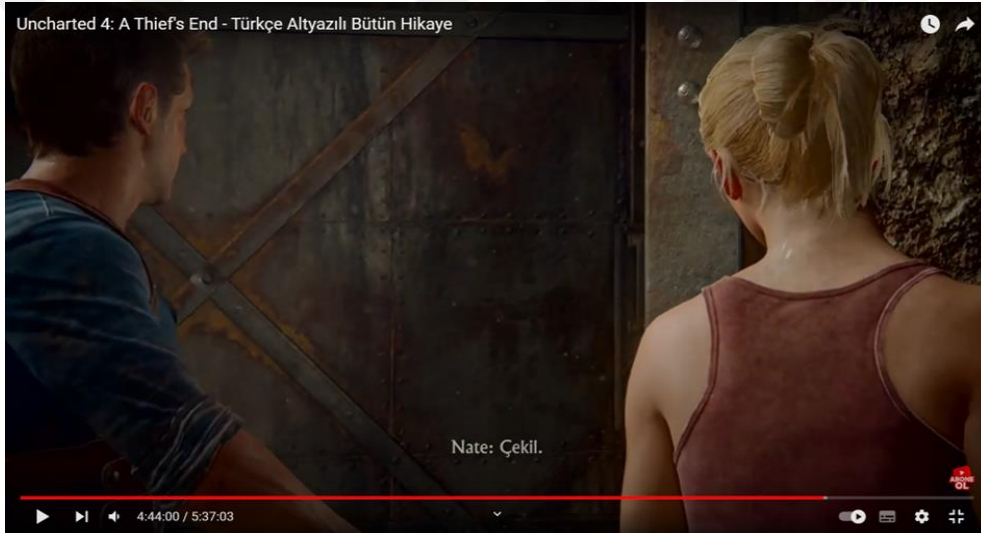
¹⁴ Her yıl sonbahar ya da kış aylarında İstanbul'da düzenlenen uluslararası dijital oyun ve eğlence fuarı. E.T. 21/11/2022

¹⁵ Gaming İstanbul ya da kısa adıyla GIST, masa ve video oyunu endüstrilerine yönelik ticaret fuarı. E.T. 21/11/2022

¹⁶ Uncharted, 2007 yılında yayımlanmaya başlayan aksiyon-macera oyunu serisidir. E.T. 21/11/2022

2.5. Uncharted 4: A Thief's End™ İncelemesi

İncelemesi yapılan Uncharted 4: A Thief's End™ oyunundan bazı kesitler aşağıda verilecektir. Bu kesitlerde, oyunun bazı kısımları temel alınarak dublaj ve altyazı çevirisi arasındaki farklar ve sebepleri ele alınacaktır. Uncharted 4: A Thief's End™ oyununun altyazı ve dublaj çevirisi açısından incelenmek üzere seçilmesinin en önemli nedenleri, yüksek kaliteli dublaj ve çeviri çalışmalarının bir örneği olarak gösterilebilir olması ve incelemeye başlanmadan önce eleştirel bir bakış açısı ile oynanmış olmasıdır. Oyun, oyuncuların karakterlerin duygusal dünyasına bağlanmasını sağlayan başarılı bir dublaj ve altyazı çevirisi sunmaktadır. Bu da oyunun hikayesini ve atmosferini izleyiciye en iyi şekilde iletmeyi başardığı anlamına gelir.



Görsel 11: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8BNxEutZ3Hk> E.T. 06/12/2022

Oyunun ana karakterlerinden olan Nate ve Elena, yeni bir araştırma amacıyla bilinmeyen bir binaya girerler ve burada olaylar gelişir. Paylaşılan görselde, Nate'in kapıyı açtığı sırada Elena'ya uyarıda bulunma sahnesi görülmektedir. Altyazıda çevirmen bunu "Çekil" diye vermiş olsa da dublajlı versiyonda, bu sahnede hiçbir şey söylenmemiştir.

Bu tür durumlar altyazı ve dublaj sürecinde sıkça karşılaşılan durumlardır ve birkaç sebebi olabilir. Genellikle süre kısıtlaması ve görsel uyumdan dolayı bu gibi bir yönetim başvurulabilir. Dublaj sürecinde, orijinal metinde bulunan tüm diyalogların tam olarak eşleştirilmesi her zaman mümkün olmayabilir. Sahnelerin süresini ve ritmini korumak için bazı kısıtlamalar yapılabilir. Bu durumda, bazı diyaloglar veya kelimeler çıkarılabilir.

Oyunda karakterin ağızı belirli bir kelimeyi söylemediği veya sessiz bir hareket yaptığı durumlarda, dublajlı versiyonda sessizlik tercih edilebilir. Bu, karakterin ağızıyla senkronize olmayacak bir kelime yerine sessizliğin tercih edilmesini gerektirir.



Görsel 12: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8BNxEutZ3Hk> E.T. 06/12/2022

Elena ve Nate'in kapıdan girdikten sonra tuzağa düştükleri sahnede, kahramanlarımız karşılardaki ağa takılan kılıcı almaya çalışmakta ve bunun için bir mücadele vermektedirler. Bu sahnede Nate, kılıca uzanamayınca "Ah... Lanet olsun!" tepkisini vermekte fakat dublajlı versiyonda yine bu kısım atılmakta ve verilmemektedir.



Görsel 13: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8BNxEutZ3Hk> E.T. 06/12/2022

Karşıdaki ağdan kılıcı almaya çalıştıkları sırada altyazıda Elena “Nate!” diye seslenirken, Nate “Hadi ama!” demektedir. Tekrardan hem orijinal metinde hem de altyazıda olan bu kısım dublaj kısmında, Elena “İt!”, Nate ise “Eeeeh” şeklinde değiştirilmiştir. Oyunların farklı dillerdeki versiyonları, genellikle hedef dil ve kültüre uygun olacak şekilde yerleştirilmektedir. Bu, bazı diyalogların veya kelimelerin çeviride veya dublajda değiştirilmesini gerektirebilir. Belirli bir kelimenin veya diyalogun, hedef dildeki izleyiciye daha iyi bir anlam veya deneyim sağlamak için değiştirildiği durumlar olabilir.



Görsel 14: Uncharted 4: A Thief's End™, Naughty Dog

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8BNxEutZ3Hk> E.T. 06/12/2022

Yine burada, kılıcın alındığı sahnede altyazıda “Tamam” diye verilen diyalogun çevirisi yapılmışken Türkçede bu kısım tamamen atılmıştır.

Oyunun genelinde, dublaj ve altyazı çevirisi kıyaslandığında, devasa boyutta bir fark gözlenmemektedir. Oyun, aksiyon-macera kategorisinde bir oyun olduğundan dolayı, çok fazla nida ve ses efekti bulunmaktadır. Tıpkı aksiyon ve macera filmlerinin çevirilerinde olduğu gibi, aksiyon ve macera oyunlarında da aslında diyalogdan çok hareket ön planda olduğundan, dublaj çevirisinde, oyunun genel akışına etki etmeyecek olan diyaloglar çıkartılmış, bazı kısımlar ise daha etkili olabilmesi adına değiştirilmiştir.

Altyazı veya dublaj çevirisi yaparken, diğer çeviri türlerinde olduğu gibi, kültürel bir aktarım yapılmaktadır. Ancak özellikle dublaj çevirisinde, kaynak metin duyulmadığından çeviride belirli değişiklikler, eklemeler, yapılabilmektedir. Bu durum, dublajın amacının sadece metni aktarmak değil, aynı zamanda izleyiciye doğru bir

iletiřim saęlamak olduęu gerçeęiyle ilgilidir. Bunlar, diyalogların daha akıcı olması, kültürel referansların yerleřtirilmesi veya izleyicinin anlayıřını kolaylařtırmak için ek aıklamaların yapılması gibi durumları ierebilir. Altyazı evirisinde ise izleyici arka planda kaynak metni, daha doęrusu orijinal sesi duyduęundan, evirinin ok fazla deęiřtirilmesi mmkn deęildir. Bu sebeple yukarıdaki rneklere de grlen, bazı kısımların dublajda ıkartılması veya deęiřtirilmesi olayı ok da yadırganan veya istisnai olan bir durum deęildir.



BÖLÜM 3: OYUN TÜRLERİNE GÖRE YERELLEŞTİRME STRATEJİLERİ

Kültürel ürünler olan oyunlar, etki alanlarını daha geniş bir kesime yaymaktadır ve nüfusun giderek artan bir kesimi oyunlar veyahut medya yoluyla oyunlara maruz kalmaktadır. Bu sebeple yerleştirilmiş oyunlar, ev sahibi ülkedeki sosyal, ekonomik ve ideolojik görüşlerden, hatta bazen siyasi konulardan bağımsız düşünülemez. Oyun yerelleştirme, yazılım yerelleştirme uygulamasının bir alt dalı olarak kabul edilebilir ancak üretkenlik yazılımı yerelleştirmek ile dijital oyunları yerelleştirmek arasında bir dizi fark bulunmaktadır. Örneğin, “sinematik oyunlar” (Newman, 2009) ifadesinden de anlaşılabilceği üzere, oyunlar giderek daha da çok film benzeri hale gelmektedir. Dijital oyunlardaki bu sinematik ve sinematografik özellikler, ara sahneler, dublajlı oyunların profesyonel oyuncular ve tiyatrocular tarafından seslendirilmesi gibi unsurlar, üretkenlik yazılımı ve oyun yerelleştirmesindeki en temel farkı aslında göz önüne sermektedir. Bu yalnızca üretkenlik yazılımı ve oyun yerelleştirmesi arasındaki farktan ibaret değildir. Aynı zamanda dijital oyunlar da kendi içlerinde türlere ayrılmaktadırlar.

Birbirinden tamamıyla farklı olmadıkları gibi, listelenecek olan oyun türleri belli keskin çizgilerle birbirlerinden ayrılmaktadır. Bugüne kadar yayınlanmış çoğu oyunu incelediğimizde de oyunun türünü belirlemede sadece tek bir türü gördüğümüz durumlar pek de sık bulunmamaktadır. Bunun sebebi, oyunların taşıdığı özelliklerin birçoğu türde de ortaklık etmesidir. Özellikle günümüz piyasasında çıkan çoğu oyun, olabildiğince geniş kitlelere hitap etmek istemektedir. Bu da piyasada kendisine üst sıralarda yer bulmuş çoğu oyunun türlerini kontrol ettiğimizde karşılaştığımız çeşitliliğe sebep olmaktadır. Bu şekilde farklı zevklere sahip olan oyuncu kitleleri, tasarlanan çok amaçlı oyunlarla beraber tek bir çatı altında bir araya gelebilmekte ve oyun geliştiricileri de bu durumdan faydalanabilmektedir.

Araştırmanın bir parçası olarak aşağıda sıralanmış olan oyun türleri de yukarıda bahsettiğimiz benzerlik ve ince farklar da dikkate alınarak, günümüz piyasasındaki en popüler şekillerinde hazırlanmıştır. Tür sıralaması yaparken dikkate alınan en büyük kriterlerden birisi de oyun türlerinin yerelleştirme alanında taşıdığı değere göre seçilmiş olmalarıdır. Keza bol diyalog ve kültürel öğeler içeren oyun türlerinin aksine neredeyse

sıfıra yakın diyaloglu ve sadece oynanış temelli bir türü bu araştırmada değerlendirmek, belirlenen prensiplere aykırı bir yaklaşım olacaktır.

Çalışmanın bu bölümünde asıl odaklanan kısım, karşılaşılan farklı oyun türlerinde çevirmenin ne gibi zorluklarla başa çıkması gerektiğini örneklerle beraber göstermek ve oyun türüne göre ilk bakışta çevirmenin dersine nasıl hazırlanması gerektiğini anlatmaktadır. Çalışmada bahsedilen türler için örneklenmiş oyunlar, olabildiğince kendi türlerinin öncülü olan ve yerelleştirme açısından kendisinden söz ettirebilmiş, belirli bir seviyede de başarı elde edebilmiş işlerden tercih edilmiştir.

3.1. Aksiyon Oyunları Yerelleştirmesi

Aksiyon oyunları genellikle fiziksel zorluklara ve çatışmaya odaklanan hızlı tempolu bir oynanışa sahiptir. Genellikle çok çeşitli silahlar, yetenekler ve taktikler kullanarak yoğun ve dinamik karşılaşmalara giren bir kahramanı içerirler. Aksiyon oyunları genellikle yakın dövüş ve menzilli dövüş, platform oluşturma, bulmaca çözme ve keşif gibi çeşitli oyun mekanikleri sunmaktadır. Ayrıca, oyunculara heyecan verici oyun deneyimini tamamlamak için ikna edici bir anlatı zemini sağlayarak hikâye anlatımı ve karakter geliştirme unsurlarını da içerebilirler. Genel olarak, aksiyon oyunları, oyuncuları meşgul eden ve eğlendiren, adrenalinle dolu ve sürükleyici ve bolca etkileşimli deneyim sunmaktadır.

Aksiyon oyunları, günümüz oyun piyasasında şüphesiz en çok tercih edilen türlerden birisidir. En temel anlamıyla belli bir çatışma içeren bu türün en popüler alt dalı da Nişancı (Shooter), veyahut daha popüler olan bir diğer türevi Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter veya FPS) olarak bilinmektedir. Aksiyon oyunlarında oyuncular genellikle belirli bir rekabet içerisinde olmakta ve karşılarında rakip veya rakipler bulunmaktadır. Oyuncular, sahip oldukları el-göz koordinasyonları ile çeşitli engelleri aşarak rakiplerini etkisiz hale getirir ve amaca ulaşır. Aksiyonun yanı sıra bir diğer başlığı olan Aksiyon – Macera türünde ise yukarıda verilen bilgilere ek olarak oyuncular kendilerini bir hikâyenin parçası olarak bir karakteri yönetirken bulabilmekte ve oyunun sahip olduğu senaryoya göre kendilerini finale taşıyabilmektedirler. Aksiyon ve Aksiyon-Macera türündeki en popüler oyunlardan bazıları ise Red Dead Redemption™, Uncharted™, Call of Duty™ ve Doom™ serileridir.



Görsel 15: DOOM Eternal™

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/782330/DOOM_Eternal/ E.T. 01/01/2023

Aksiyon oyunlarında yerleştirme yaparken dikkat edilmesi gereken en önemli unsurlardan birisi, şüphesiz bu türü diğerlerinden farklı yapan, rakipleri etkisiz kılmak için kullanılan oyun içi mekaniklerdir. Oyunu yerleştirilmiş bir biçimde oynayan kişinin düşmanları nasıl etkisiz hale getireceği, hangi tuş kombinasyonlarına ihtiyaç duyması gerektiği hedef metindeki tüm bilgileriyle eşleşmek zorundadır. Keza özellikle bu kombinasyonlara dayalı ve detay içeren oyunlarda, (Bkz: Sniper Elite™, Tom Clancy's Recon Phantoms™ vs.) diğer tür oyunlara kıyasla iki gömlek daha fazla önem verilmesi gerekmektedir.

Söz konusu kriterlere uygun bir oyun olan Way of the Hunter™, 16 Ağustos 2022 tarihinde Nine Rocks Games¹⁷ tarafından geliştirilmiş ve THQ Nordic¹⁸ firmasından yayınlanmış, birinci şahıs nişancı türündeki bir avlanma oyunudur. Oyunun sunmuş olduğu açık haritada gezinirken karşılaşılan hayvanların hepsinin avlanma teknikleri, silahınızın türü, kalibresi, havadaki rüzgâr hızı, vuruş mesafesi, merminin joule enerjisi gibi birçok gerçekçi detaylara bağlıdır. Way of the Hunter™ adındaki bu oyunu yerleştirme kararı alan çevirmenin, bu sürece başlarken oyunun içerisinde yer alan tüm bu ince detayları hesaba katarak, oyunun ana dilindeki tüm bilgilerin hedef kültüre uygun şekilde geçişini sağlamalıdır.

¹⁷ Video oyun geliştiricisi. E.T. 01/01/2023

¹⁸ Video oyun geliştiricisi. E.T. 01/01/2023

Way of the Hunter™ ile oyun içi avlanma konusunda benzer mekaniklere sahip olsa da daha az detay sunan, Ubisoft'un¹⁹ en çok bilinen oyun serilerinden birisi olan Far Cry™, bahsedilen konu üzerinde bir kıyas yapmak açısından bizlere güzel örnekler sunmaktadır. Way of the Hunter™ oyununda hedef alınan avı öldürdükten ve sonrasında hayvandan elde edilecek olan ganimeti toplamak için hayvanın yanına gittikten sonra, İngilizce oyunda "Claim Animal" komutu görülmektedir. Türkçe çevirisinde bu komut "Hayvanı Topla" olarak aktarılmıştır. Avlanma sistemine sahip bir diğer oyun olan Far Cry™'da ise, öldürülen hayvanın yanına gidildiğinde İngilizce olarak "Hold [E] to skin animal", Türkçesiyle "Hayvanı yüzmek için [E] basılı tut" cümlesiyle karşılaşılır. Görüleceği üzere, bu iki tanım da ilk bakışta farklı cümleler içermektedir. Fakat aradaki en büyük fark, Way of the Hunter™ oyununda Far Cry™ ile kıyasla sadece deri toplamanın değil, aynı zamanda hayvanın iç organlarını da elde edebilme ve ganimet alabilme gibi fonksiyonları bulunmaktadır. Bu amaçla iki benzer fonksiyon farklı şekilde kullanılmıştır ve çevirisi yapılırken de yine aynı şekilde birbirinden ayrı olarak değerlendirilmelidir.

3.2. Rol Yapma Oyunları Yerelleştirmesi

Rol yapma oyunları, genellikle oyuncuların hayali bir oyun karakterini, kurgusal olarak tasarlanmış bir dünyada oynadıkları, yaratılan bu dünyadaki karakterlerle etkileşim halinde olabileceği, belirli bir olay örgüsünde ilerleyen ve oynayan kişinin belirlediği kararlara göre de şekil alabilen, gerçek hayattaki iletişimsel öğeleri oyun içinde de hissetmenizi hedefleyen oyun türüdür. En önemli özelliklerinden birisi, bu tür oyunların sahip olmuş olduğu derin hikâye anlatımıdır. Oyuncular oyunun en başından itibaren kendilerini bulunduğu ortam ve çevreyle alakalı, düzenli bir çizgide ilerleyen bir hikâyenin parçası olarak bulurlar. Oyun dünyasında önceden tasarlanmış ve çeşitli yerlerde karşılına çıkabilen veyahut hikâye boyunca oyuncunun rol yaptığı karakter ile gelebilen kurgusal oyuncu dışı karakterler (NPC) rol yapma oyunlarında kilit rol almaktadırlar. Çoğu zaman karakter, kendisini yönlendiren bu NPC'ler ile birlikte olay örgüsünü yakalayabilmektedir. Rol yapma oyunlarından günümüz piyasasında en çok ses getiren ve geniş kitlelere hitap etmiş olan oyunlardan bazıları The Witcher™, The Elder Scrolls™, Diablo™ ve World of Warcraft™ serileri olmuştur.

¹⁹ Video oyun geliştiricisi. E.T. 03/01/2023

Bahsettiğimiz bu değerlerden de anlaşılacağı gibi, rol yapma oyunlarında yerelleştirme yapmaya karar veren bir çevirmenin değerlendirmesi ve göz önünde bulundurması gereken, diğer oyun türlerine nazaran da rol yapmayı farklı kılan yegâne özellik, hikâye akışıdır. Genellikle rol yapma oyunlarındaki bu hikâyeler, filmlerde veya kitaplarda okuduğumuz akıcı öykülere benzemektedir. Oyunların bizlere görsel açıdan bir görüntü sunması dolayısıyla da filmlere benzetmek daha uygun olacaktır. Bu bağlamda da rol yapma oyunlarının çevirisini yaparken film çevirilerinden de esinlenebilir. Hatta günümüzde çoğu oyun-severin beğenisini almış birçok oyunun da filmlerden temel alınarak yapıldığı bilinmektedir. Bunun en güzel örneklerinden bazıları kült film serilerinden birisi olan Star Wars için yapılmış oyunlar, (LEGO Star Wars™: The Skywalker Saga, Star Wars: Knights of the Old Republic™ II - Sith Lords vs.) Süper kahraman oyunları (The Amazing Spider-Man™, Blade™, X-Men Origins: Wolverine™, Iron Man™ vs.) veya çizgi filmlerden esinlenilmiş oyunlar (Kung Fu Panda, Ghostbusters, Cars 2, The Smurfs) verilebilir.



Görsel 16: Star Wars: Knights of the Old Republic™ II- Sith Lords

Kaynak:

https://store.steampowered.com/app/208580/STAR_WARS_Knights_of_the_Old_Republic_II_The_Sith_Lords/ E.T. 03/01/2023

Bahsedilen türlerde yayınlanmış bu oyunların çevirilerini yaparken, esinlenilmiş olduğu filmlerdeki olay örgüsünün, karakterlerin özelliklerinin ve mekânların sağlamış olduğu da kolaylık kaçınılmazdır. Yerelleştirme uzmanı, bu tarzda bir oyunu yerelleştirirken esas

madde olarak filmi de temele alıp, oyunu hedef kitleye aktarırken yerelleştirilen oyunun film temelli olduğunu hissettirmesi önemlidir.

Bu örneğin tam tersi olarak da öncesinde oyun olarak çıkan ve sonrasında filmi veyahut dizisi yapılmış pek çok oyun bulunmaktadır. Günümüzde bunların en popüler örnekleri The Witcher™, God of War™, Uncharted™, Resident Evil™, Assassin's Creed™, Warcraft™ vs. olarak verilebilir. Daha önce de değindiğimiz üzere filmler ve rol yapma oyunları (RPG) hikâye açısından büyük benzerlikler gösterdiği için, oyunların film veya dizi olması ve filmlerin de aynı şekilde oyuna dönüşmesi büyük bir oranda hikâye temellidir. Örneklendirilen bu tarz oyunlardaki en büyük özellik oyunların sahip olduğu mekaniklerden çok, oyuncuyu filmde bulunduğu ortama sokmayı başarabilen hikâye örgüsüdür. Çevirmen film temelli oyunları yerleştirirken, filmdeki hikâye akışına da dikkat etmelidir.

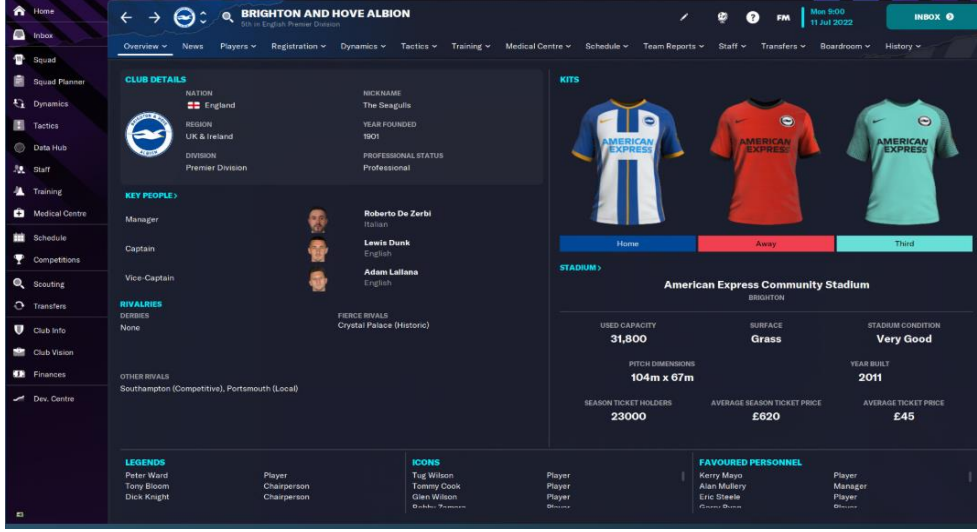
Rol yapma oyunlarındaki hikâye akışları, oyunun vermek istediği mesaj veya oyun geliştiricisinin sahip olduğu hitabet tarzına göre değişiklikler sunabilmektedir. Bu sebeple yerleştirme yaparken izlenmesi gereken strateji, her rol yapma oyunu için aynı olmayabilir. Örneklendirmek gerekirse eski çağlarda geçen, karanlık ve fantastik bir evreni bizlere aktaran The Elder Scrolls oyununun yerleştirmesini yaparken kullanılması gereken dil, biraz daha ağırbaşlı ve geçmiş zamanlarda yaşanan acıları betimleyici şekilde olmalıdır. Keza oyunun serilerinde oyuncunun yaşayamadığı bir geçmiş fakat oyun içerisinde bazı öğelerle (kitaplar, heykeller, diyaloglar vs.) oynanan zamandaki etkilerini hatırlatan olay örgüleri bulunmaktadır. The Elder Scrolls™ serilerindeki bu ince detayları bilmeyerek çevirmeye başlamak, oyunun orijinal halindeki duyguları tam olarak geçirmekte başarısızlıklar yaratabilir. Öte yandan The Elder Scrolls™ serilerine kıyasla yine bir diziden esinlenerek yapılmış bir oyun olan South Park: The Stick of Truth™, dizideki karakterlerin tipik özelliklerini aynı şekilde oyuna aktarmış ve dizide esas olan absürt komedi ve olaylar silsilelerini de olduğu gibi oyuna aktarabilmiştir. Yerleştirmesini yapmak isteyen bir çevirmenin bu oyunu ele alırken The Elder Scrolls™ gibi daha karanlık bir atmosfere nazaran, neşenin ve mizahın ön planda olduğu bir çeviri sunması gerekmektedir.

3.3. Canlandırma (Simülasyon) Oyunları Yerelleştirmesi

Canlandırma oyunlarının asıl amacı, gerçek hayatta yaşamış olduğumuz dünya özelliklerini dijital ortamdaki oyunlar aracılığıyla baştan tasarlayıp, oyunculara bu gerçek fonksiyonları sanal bir ortamda deneyimlemesini sağlamaktır. Günümüzde en popüler alt türleri, gerçek hayattaki bilgi ve deneyim birikimlerini kullanarak hareket edilebilen Hayatta Kalma (Survival) türündeki oyunlar ve günlük hayat rutinleri, sıfırdan bir kişilik yaratma gibi imkânlar sağlayan Simülasyon oyunlarıdır. Bu oyun türüne bağlantılı olarak da yönetim mantalitesinin ön planda olduğu oyunlar, günümüzde popülerliğini de git gide artırmaktadırlar. Canlandırma türündeki ve bahsedilen alt türlerdeki en bilindik oyunlar The Sims™ ve Football Manager™ serileri, Rust™, The Forest™ veya Minecraft™ olarak verilebilir.

Canlandırma oyunlarının her birinin en temelde sahip oldukları ortak nokta, gerçek hayattaki bir durumu oyun olarak sunma şeklindedir. Bu sebepten dolayı yerelleştirme yapacak kişinin de daima bu unsuru göz önünde bulundurarak yapacağı çevirileri olabildiğince gündelik hayattaki örneğine göre uyarlaması gerekmektedir. Canlandırma oyunlarının çevirisini yaparken alt türlerinde bazı farklar da ortaya çıkmaktadır. Sports Interactive'in uzun süredir geliştirmekte olduğu ve yayıncılığının Sega®²⁰'nin üstlendiği Football Manager serileri, alanında rakipsiz olarak bilinmesiyle de popülerliğini korumaktadır. Oyun, uzun bir süredir Türkçe olarak da oynanabilmektedir. Serideki tüm oyunlardaki asıl amaç, teknik direktörlüğünü yaptığımız takımı kendi isteklerinize göre şekillendirmek, transferler yapmak, taktik oluşturmak ve başarı elde edebilmektir. Oyun, günlük hayatta izlediğimiz futbol maçlarındaki birçok öğeyi de içerisinde bulundurmaktadır. Oyunun çevirisinde bu öğeler de Türk oyuncu kitlesinin anlayabileceği tarzda ve Türkiye'nin yıllar boyu sahip olduğu futbol kültüründeki terimlerle de paralel olarak aktarılmıştır. Örneğin oyunun İngilizcesinde "Pressing Forward" olarak verilen, forvet oyuncularına verilebilen bu rol, Türkçede "Çalışkan Forvet" olarak aktarılmıştır. Birebir çevirisini "Pres Yapan Forvet" diyebileceğimiz bu terimin "Çalışkan Forvet" şeklinde çevrilmesi, Türk futbol kültüründe yer alan, pres yapan, fiziksel özellikleri yüksek topçu profili için gayet uygun bir seçimdir.

²⁰ Sega Corporation, Japonya merkezli birçok uluslu video oyunu geliştirme ve yayımlama şirkettir. E.T. 04/01/2023



Görsel 17: Football Manager 2023™

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/1904540/Football_Manager_2023/, E.T. 04/01/2023

Football Manager gibi simülasyon oyunlarına nazaran, hayatta kalma oyunlarında ise yerleştirilmesi birinci öncelikte olan unsurlar, hiç şüphesiz oyunun da esas amacı olan hayatta kalmak için gerekli bilgiler, talimatlar ve ipuçlarıdır. Oyuncu için fazla metin içermeyen bu oyun türünde çevirmenin de iş yükü diğer türlere nazaran azdır. Bu tarz hayatta kalma oyunlarında pek sık olmasa da hikâyeye dayalı bir oynanış da söz konusu olabilir. Hikâyeye dayalı hayatta kalma oyunlarında ise Rol yapma oyunlarında bahsettiğimiz stratejilere benzer bir yol izlenebilir.

3.4. Strateji Oyunları Yerelleştirmesi

Strateji türündeki oyunlar, oyuncunun karşısına belirli seviyede zorluklar çıkararak bir matematik yapmasını, yol izlemesini ve haliyle mantık yürütme özelliğini, aynı zamanda da sorunlarla karşılaşıldığındaki düşünme yöntemlerini sınanan oyunlardır. Bu oyunların yerleştirilmesi sırasında, oyunun mekanikleri ve amacı yerel dil ve kültüre uygun hale getirilmelidir. Strateji türünde liderlik eden çoğu oyun, askeri ve strateji temelli olup, yönetim gerektirmektedir. Strateji oyunları oynayan kişilerin daima bir adım sonrasını düşünmesi gerekmekte ve odağını daima tek bir yere değil, olabildiğince çeşitli yerlere dağıtması, yapılan ufak hamlelerin ileride nasıl sonuçlar çıkaracağını kestirmesi de şarttır. Civilization™, Europa Universalis™, Hearts of Iron™, Company of Heroes™, Total War™, Age of Empires™ gibi oyun serileri, strateji türüne liderlik etmektedirler.



Görsel 18: Company of Heroes™ SEGA®

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/228200/Company_of_Heroes/ E.T. 04/01/2023

Strateji türü, aksiyon türündeki oyunların aksine refleks ölçücü değil, geleceğe yönelik hareketler ve planlarla ilgilidir. Rol yapma oyunlarındaki karakter temsil etme özelliği, kendisini genelde ülke, ırk veya bir topluluğu yönetmeye bırakır. Canlandırma oyunlarına nazaran programlı, belirli bir rakibe politik, ekonomik, askeri vb. gibi konularda kurulmaya çalışılan üstünlük ile alakalıdır.

Verilen bilgiler doğrultusunda çevirmenin izlemesi gereken yol da oyuncuya oyun içerisinde verilen tüm komut bilgilerini olduğu gibi aktarabilmek, oyuncunun zekâsını ne derecede kullanabileceğini anlamak için konulmuş ufak ipuçlarını yakalayabileceği şekilde ana metne uygun şekilde çevirebilmek ve strateji oyunlarında bulunan ve anlaması zor gibi gözükten metinleri, hedef kitleye de aynı zorluğu verdirecek şekilde yerleştirebilmektir. Zira burada çevirmenin amacı, oyunun kaynak kültürde ve özgün alıcı kitlesi ile elde ettiği başarıyı, erek kültüre de taşıyabilmektir. Çevirmenin metinsel kararları kendi takdirinde olmakla birlikte, oyunun başarısı için gerekli yaklaşım, özgün metnin açıklık düzeyini ne artırmayı ne de azaltmayı gerektirecektir. Aksi halde, oyunun belirli dillerde daha kolay veya daha zor olması gibi komik durumlar ortaya çıkabilmekte, bunlar da birbiriyle iletişim halinde olan küresel oyuncu kitleleri arasında eleştiri konusuna dönüşebilmektedir.

BÖLÜM 4: KÜLTÜREL ELEMENTLER DÜZLEMİNDE OYUN TÜRLERİNE GÖRE YERELLEŞTİRME STRATEJİLERİNİN KULLANICILAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

Çeviride oyun türleri ile ilişkili kullanılan yerelleştirme stratejilerinin ve oyun yerelleştirmenin öneminin son kullanıcılar üzerindeki etkisini değerlendirmek amacıyla hem oyuncu/kullanıcı hem de Mütercim-Tercümanlık öğrencisi olan katılımcılar ile aşağıda paylaşılan yarı yapılandırılmış anket paylaşılmıştır.

4.1. Yöntem

Tez çalışmasının kuramsal çerçevesi kültür ve eşdeğerlik odaklı olduğundan dolayı anket soruları da bu doğrultuda hazırlanmıştır. Veri toplamak için sorular, toplamda 50 Mütercim-Tercümanlık Bölümü öğrencisi ile paylaşılmıştır. Katılımcıların aynı zamanda oyun oynayan, oyun dünyasına yabancı olmayan topluluktan seçilmesine özen gösterilmiştir. Katılımcılara toplamda 9 soru sorulmuş olup sorulardan 4'ü açık uçlu, 5'i çoktan seçmeli olarak tasarlanmıştır. Soruların hazırlık aşamasında araştırma konusuna hâkim, Dr. Öğr. Üyesi unvanına sahip bir akademisyenden uzman görüşü alınmıştır.

4.2. Analiz

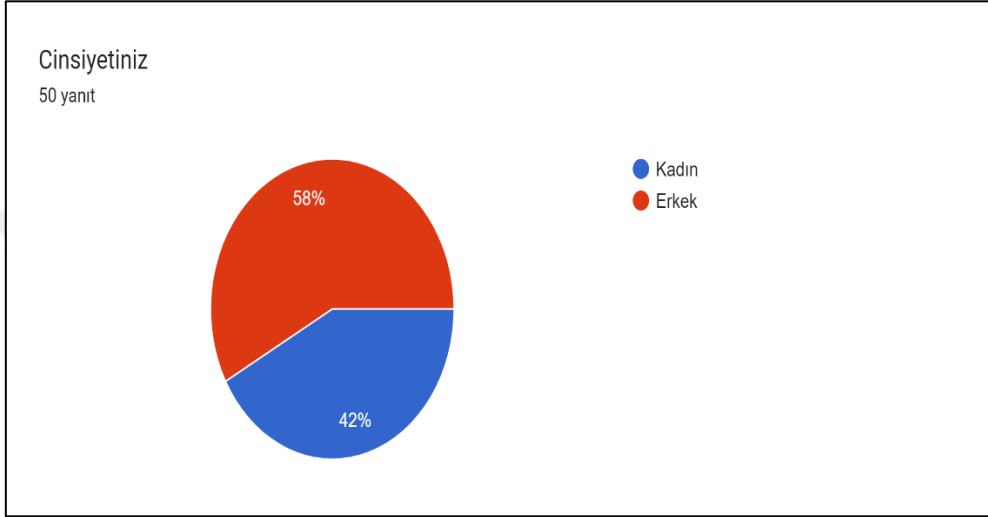
Elde edilen verilerden betimleyici analiz yöntemiyle çıkarım yapılmıştır. Öncelikle Cinsiyet ve yaş gibi demografik veriler toplanarak katılımcıların profilleri oluşturulmuştur. Oyuncu/kullanıcı katılımcıların en çok hangi oyun türlerini oynadıkları irdelenmiş olup yerelleştirme stratejilerinin belirli oyun türleri üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir. Katılımcıların bilgisayar oyunlarını hangi dilde tercih ettikleri belirlenerek başarılı yerelleştirmenin önemi vurgulanmıştır. Yerelleştirilmiş bilgisayar oyunları oynayan katılımcıların kültürel elementlerin/terimlerin çevirisi hakkında düşünceleri sorulmuş ve bu yolla yerelleştirme stratejilerinin kültürel bağlamda ne kadar başarılı olduğu ve kullanıcıların bu çevirileri nasıl algıladığı tespit edilmiştir. Ayrıca, katılımcıların hangi çeviri stratejilerinin oyunlarda sıklıkla kullanıldığını gözlemledikleri belirtilmiştir. Belirli çeviri stratejilerinin kullanımının oyun oynama motivasyonunu nasıl etkilediği sorgulanmış olup katılımcıların neden bu stratejilerin motivasyonlarını olumlu

yönde etkileyebileceğine dair açıklamaları, yerleştirme stratejilerinin kullanıcı deneyimine nasıl katkıda bulunduğuna dair çeşitli ipuçları sunmaktadır.

4.3. Bulgular

Yarı yapılandırılmış anket sorularının, sonuç ve yorumları aşağıda verilmiştir.

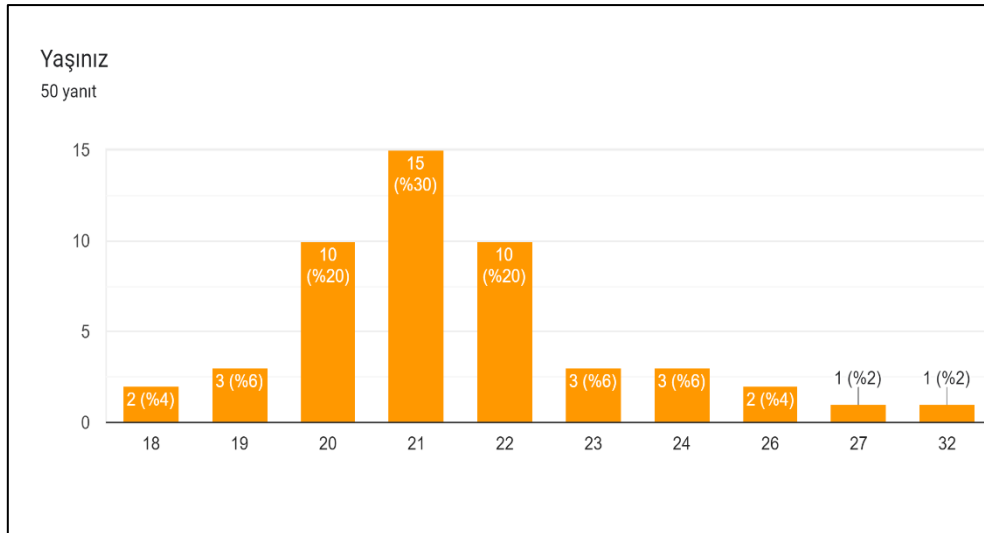
Soru 1: Cinsiyetiniz



Grafik 7: Anket katılımcılarının cinsiyet dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Soru 2: Yaşınız



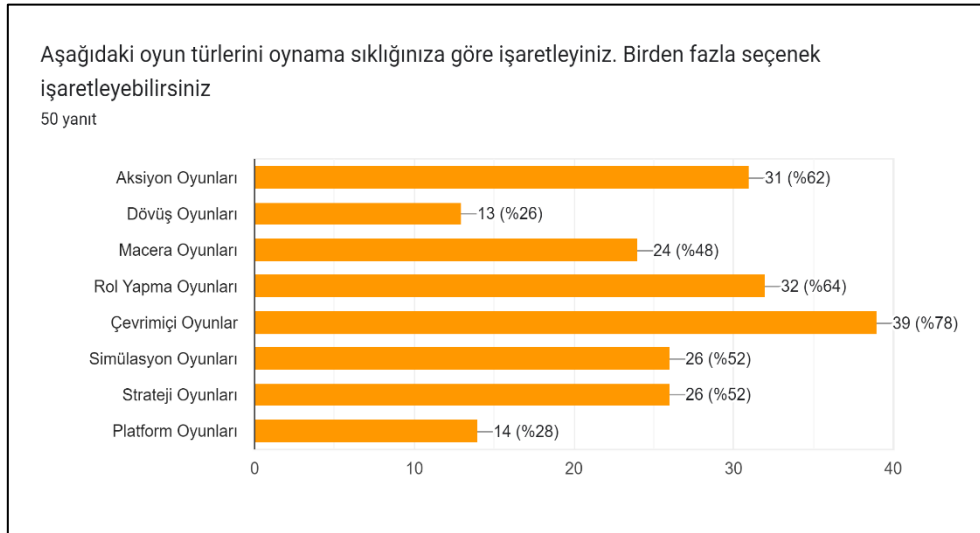
Grafik 8: Anket Katılımcılarının Yaş Dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Anket katılımcılarının (nüfus) demografik bilgilerinin derlenebilmesi amacıyla cinsiyet ve yaş bilgilerini paylaşmaları istenmiştir. Katılımcıların %58'i erkek, %42'si kadın olup, ankete verilen yanıtlarda cinsiyet ayrımının bir etmen olmadığına işaret etmemekle birlikte çalışmaya katılan katılımcılar arasında kadın oyuncu sayısının azımsanmayacak derecede olduğu görülmektedir. Katılımcıların %70'i 20-22 yaş aralığında olup, anketin hedef grubu ile tutarlı olduğunu göstermektedir. Bu iki soruya verilen yanıtlar doğrultusunda, anket ile hedeflenen genç oyuncu kitlesine ulaşılabildiği ve söz konusu kitlenin oyun oynama davranışında cinsiyetin belirgin bir rolü olmadığı görülmüştür.

Soru 3: Aşağıdaki oyun türlerini oynama sıklığınıza göre işaretleyiniz. Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

Bu soru ile oyuncu kitlesinin en çok zaman ayırdığı oyun türlerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu anket sorusu ile anket katılımcıları arasında hangi oyun türlerinin popüler olduğunu, hangi oyun türlerinin daha az tercih edildiği saptanmaya çalışılmıştır. Oyunların genel özellikleri bakımından belirli kategoriler çerçevesinde sınıflandırılması yaygın bir uygulama olmakla birlikte, çoğu oyunun birden fazla türün özelliklerini aynı anda barındırabileceği unutulmamalıdır. Bu nedenle katılımcılardan kendileri için geçerli olan tüm seçenekleri işaretlemeleri istenmiştir.



Grafik 9: Anket Katılımcılarının Tercih Ettiği Oyun Türleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

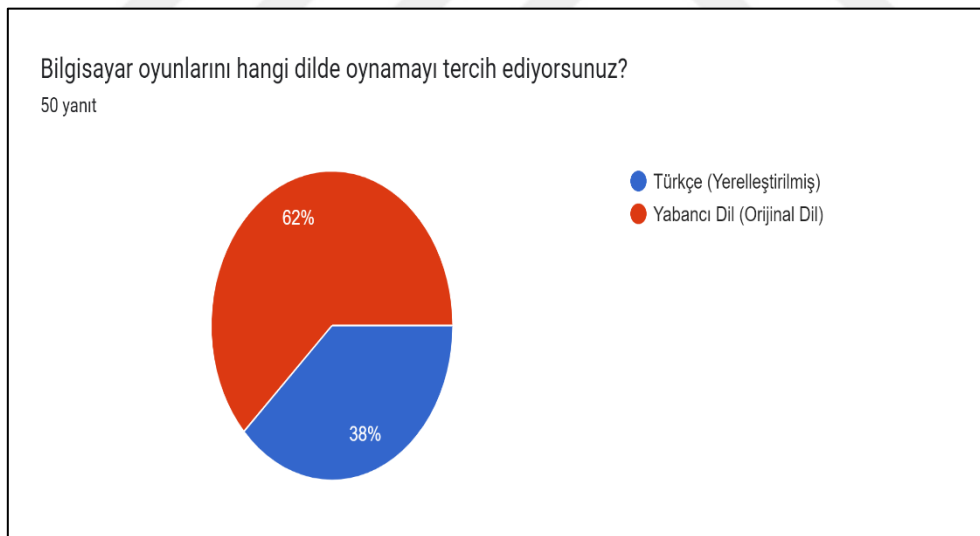
Verilen yanıtlardan anlaşılacağı üzere anket katılımcılarının en çok ilgi gösterdiği oyun türleri çalışmada bağımsız bir kategori olarak ele alınan türlerdir (Rol Yapma Oyunları,

Aksiyon Oyunları, Simulasyon Oyunları ve Strateji Oyunları). Bu türler arasında Çevrimiçi Oyunlar %78 ile birinci sırada, Rol Yapma Oyunları %64 ile ikinci sırada, Aksiyon Oyunları ise üçüncü sırada yer almaktadır.

Çevrimiçi Oyunlar, oyuncunun bilhassa diğer oyuncular ile etkileşim kurabildiği, rekabet ve/veya iş birliğine dayalı oyun türü olarak tanımlanabileceği gibi, diğer kategorilerdeki herhangi bir oyunun çevrimiçi özellikler barındırması olarak da tanımlanabilir. Bu nedenle çalışma kapsamında ayrı bir oyun kategorisi olarak ele alınmamış, fakat oyuncuların oyun deneyimine ilişkin daha net yanıtlar alabilmek adına anket sorularına eklenmiştir.

Yukarıdaki yanıtların oyun piyasasının genelini temsil ettiği hem pazar değeri hem de popülerlik bakımından Rol Yapma Oyunları, Aksiyon Oyunları, Simulasyon Oyunları ve Strateji Oyunlarının en çok ilgi gören türler olduğu söylenebilir. Bu bakımdan, söz konusu oyun türlerinin yerelleştirmesine ilişkin çıkarımlar önem arz etmektedir.

Soru 4: Bilgisayar oyunlarını hangi dilde oynamayı tercih ediyorsunuz?



Grafik 10: Anket Katılımcılarının Oyun İçerisindeki Dil Seçimi Dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu soru ile anket katılımcılarının bilgisayar oyunlarını hangi dilde oynamayı tercih ettikleri hakkında bilgi almak hedeflenmiştir. Alınan verilere bakarak, anket katılımcısı olan mütercim-tercümanlık bölümü öğrencilerinin büyük çoğunluğunun bilgisayar oyunlarını orijinal dilde oynamayı tercih ettiği görülmektedir. Bu durum, öğrencilerin dil

becerilerini geliřtirmek istediklerini ve orijinal dilde oynayarak daha doęru ve orijinal bir deneyim elde etmek istediklerini gsteriyor olabilir. Bununla birlikte, Trkce yerelleřtirilmiř oyunları tercih eden ğrencilerin sayısı da gz ardı edilemeyecek kadar fazladır. Bunun nedeni oyunların yerelleřtirilmiř hallerinin daha anlaşılır olduęunu dřnmeleri olabilir.

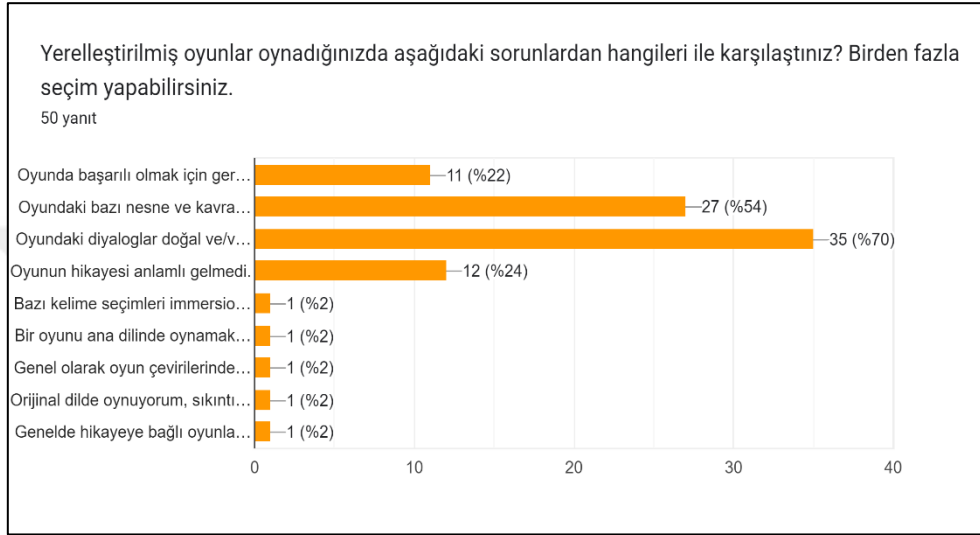
Anket sonularına dayanarak, anket katılımcısı olan mtercim-tercmanlık blm ğrencilerinin dil becerilerine nem verdikleri ve dil ğrenme srecinde bilgisayar oyunlarını kullanabileceklerini gsteriyor olabilir. Ancak, bu anketin sonuları genellemeye ynelik deęildir ve sadece katılımcılar arasında bir rneklem oluřturur. İlgili soruya verilen yanıtlara dayanarak, mtercim-tercmanlık blmnde okuyan ve aynı zamanda bilgisayar oyunu oynayan ğrencilerin byk oęunluęunun orijinal dilde oynamayı tercih ettięi sylenebilir. Bu sonu, ğrencilerin yabancı dillerdeki bilgisayar oyunlarını anlama ve takip etme yeteneklerine gvendiklerini gstermektedir.

Ancak, yerelleřtirme aısından bu anket sonucu nemli bir uyarı nitelięi tařımaktadır. Yerelleřtirme, oyunların dil ve kltr farklılıklarını dikkate alarak yerel bir hedef kitleye uygun hale getirilmesini ifade etmektedir. Yerelleřtirilmiř oyunların, yerel oyuncular tarafından daha iyi anlaşılması ve daha keyifli olması beklenir. Ancak, bu anket sonucu Trkce yerelleřtirme seeneęine raębetin az olduęunu gstermektedir. Bu sonu, lkemiz piyasasındaki oyunların Trkce yerelleřtirme seeneęi hususunda pek bařarılı olamadıęına iřaret ediyor olabilir. Oyunların yerelleřtirilmesi, oyuncuların deneyimlerini olumlu ynde etkileyebilir ve oyunların daha geniř bir kitle tarafından tercih edilmesini saęlayabilir. Ancak, oyuncuların orijinal dilde oynama tercihlerinin de dikkate alınması gerekmektedir. Bu da belirli oyun trlerine gre yerelleřtirme stratejilerinin kullanılması ile daha bařarılı ve oyuncu kitlesine daha cazip gelecek yerelleřtirme alıřmaları yapılmasının mmkn olduęuna dair grřmz destekler niteliktedir.

Soru 5: Yerelleřtirilmiř oyunlar oynadıęınızda ařaęıdaki sorunlardan hangileri ile karřılařtınız? Birden fazla seim yapabilirsiniz.

Bu sorunun amacı, Mtercim-Tercmanlık blm ğrencilerinin yerelleřtirilmiř oyunlar hakkında deneyimlerini anlamak ve yerelleřtirme srecinde karřılařılan sorunları belirlemek iin bir arařtırma yapmak olabilir. Yerelleřtirilmiř oyunlar, bir oyunun dili, kltr, kullanımı ve dięer faktrleri blgesel veya yerel pazarlara uyacak řekilde

uyarlanmasını ifade eder. Bu süreç, dil çevirisinden, yerel kültüre uygunluğun değerlendirilmesine, bölgesel gereksinimlerin karşılanmasına kadar birçok farklı faktörü içerir. Bu nedenle, yerleştirilmiş oyunlar oynarken karşılaşılabilecek birçok sorun olabilir. Bu sorunun cevapları, özellikle potansiyel birer yerleştirme uzmanı olan Mütercim-Tercümanlık bölümü öğrencilerinin yerleştirme süreci hakkında farkındalıklarını artırabilir.



Grafik 11: Anket Katılımcılarının Oyun Oynarken Karşılaştıkları Sorunlar

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu verilere göre, Mütercim-Tercümanlık bölümü öğrencilerinin yerleştirilmiş oyunlar oynarken karşılaştıkları sorunlar arasında en yüksek oranda (%70) diyalogların doğal ve/veya anlamlı olmaması yer almaktadır. Bu da oyunların dil ve kültür adaptasyonunun doğru bir şekilde yapılmamasından kaynaklanabileceği anlamına gelir. Ayrıca, öğrencilerin %54'ü oyundaki bazı nesne ve kavramları tanınamalarından kaynaklı sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu da oyunlarda kullanılan terimlerin ve kavramların doğru bir şekilde yerleştirilemediğine işaret eder. %22'lik bir oranla, oyunda başarılı olmak için gerekli şartların anlaşılması da bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Bu da oyunun amacının ve mekaniklerinin doğru bir şekilde anlatılmadığını gösterir. %24'lük bir oranla, öğrencilerin oyunun hikayesini anlamsız bulmaları da bir diğer sorun olarak belirtilmiştir. Diğer seçeneğini işaretleyen katılımcılardan görüşlerini kısaca açıklamaları istenmiştir. Bu açıklamalar arasında aşağıdaki yorum ilgi çekicidir.

“Genelde hikâyeye bağlı oyunlar oynarım ve yerleştirence hikâyeye çok Türkçeleşirken karakter ve kurulduğu evren kültürümüze uzak ve tezat oluyor”

Bu yorumdan anlaşılacağı üzere oyunların tamamen eşdeğerlik çerçevesinde ve yaratıcı yönü dikkate alınmadan çevrilmesi olumsuz sonuçlar verebileceği gibi, kaynağın kendine özgü dünyasına dikkat etmeksizin aşırı yerleştirilmesi de oyunculardan tepki alabilmektedir. Çalışmada birçok defa belirtildiği üzere çeviri kaynak metin ve kaynak kültür ile hedef metin ve kültür arasında bir denge yakalamakla başarıya ulaşır. Aynı zamanda metnin bir oyun içerisinde geçtiğinin farkına vararak uygun stratejilerin benimsenmesi zaruridir.

Soru 6: Yerleştirilmiş bilgisayar oyunları oynuyorsanız kültürel elementlerin/terimlerin yerleştirilmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?



Grafik 12: Anket Katılımcılarının Oyun Yerleştirme Hakkındaki Düşünceleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yapılan çalışmada ilgili soruya 50 öğrenciden 45 yanıt gelmekle beraber bu yanıtların orantısal değerleri yukarıdaki gibidir. Bahsi geçen soruya istinaden verilen cevaplar incelenmeden önce, önemli bir konu vurgulanmalıdır. Bu noktada verilen yanıtlardan görülmüştür ki katılımcılar, yerleştirme ile yerleştirme arasında bir anlam karmaşası yaşamaktadır. Yerleştirme, çeviriyi de barındıran bir adım iken yerleştirme ise çeviri esnasında alınan kararlardan yalnızca birisidir. Bu noktada “Yerleştirme olmamalıdır” cevabı veren katılımcılardan bazıları, verdikleri cevaplarda “item” ya da “kill” gibi günümüz oyun terminolojisinde yer alan terimlerin oldukları gibi kalmalarını savunurken

bir diğerk kısım ise mizah gibi etkenlerin ön planda olduđu oyunlarda doğrudan hedef dile çeviri yapılmaması gerektiğini savunmuştur.

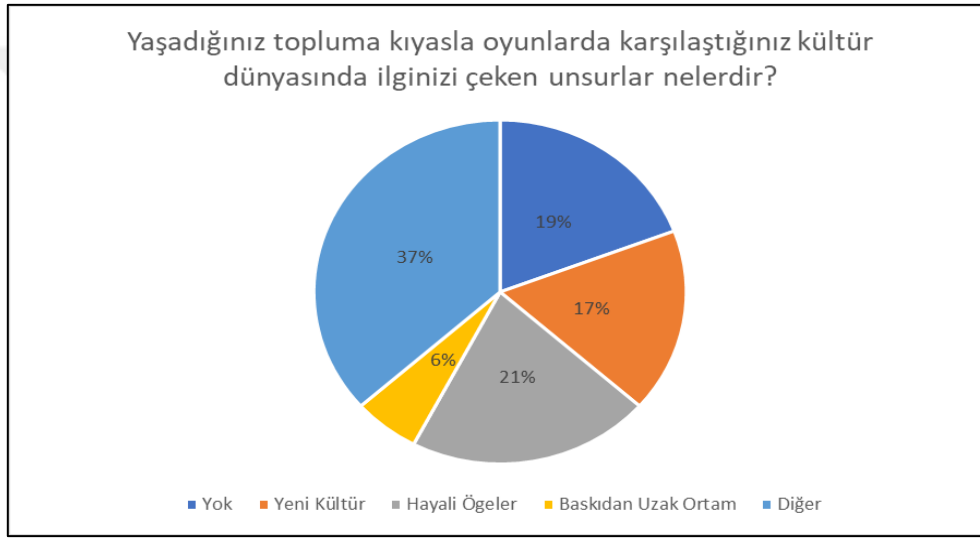
Anket katılımcılarının bahsedilen soruya verdikleri yanıtlar arasında en yüksek cevap, %41 ile duruma bağılı olarak yerelleştirme yapılması gerektiği yönündedir. Bu noktada yerelleştirme yapılmaması konusundaki en önemli etken, elde edilecek sonucun kalitesine dair duyulan şüphedir. Verilen yanıtlara bağılı olarak bu kalite düşüklüğünün genel itibari ile iki nedeni vardır. Birincil neden, düşük bütçeli oyun firmalarının yüksek kalitede yerelleştirme yapmaya yetecek bütçelerinin olmayışdır. Bu durum, özellikle yerelleştirme yapılan dil sayısında ya da alınan pazarlama stratejilerinde görülebilmektedir.

Özellikle bağımsız ya da düşük bütçeli dağıtıcılar ile çalışan geliştiriciler, oyunun pazarlama aşamasında yerelleştirmenin ne denli etki sahibi olabileceğini göz ardı etmektedirler. Daha geniş kitleye hitap edebilen veya geçmiş oyun geliştirme deneyimine sahip olan geliştiriciler ise çeşitli stratejiler ile (yayınlanma öncesi belirli dillere yerelleştirme, yayınlanma sonrası belirli periyotlar ve güncellemeler halinde yeni dillerin eklenmesi, vb.) yerelleştirmeyi güçlü bir pazarlama stratejisi olarak kullanmaktadırlar. Bu durumda ise özellikle bahsedilen birinci gruptaki geliştiriciler, daha düşük bütçeli olan makine çevirisi gibi alternatifleri tercih etmekte, bu noktada meydana gelen hataların ise düzeltilmemesi ile pazarlama bağlamında olumsuz notlar alabilmektedirler.

Belirli durumlarda yerelleştirme yapılmamasına dair bahsedilen bir başka etken ise oyun içi spesifik kültürel öğelerin tutarlı bir biçimde hedef kültür ve dile aktarılamayacağı düşüncesidir. Bu düşüncenin en hâkim olduğu alanlardan biri ise oyun içindeki mizah öğeleridir. Bu noktada bahsi geçen tartışma, bir nevi 17. yüzyıl edebiyat çevirisi kuram ve tartışmalarını anımsatmaktadır. Bu dönemde şiir ya da kutsal kitap gibi kaynakların efektif bir şekilde hedef metne aktarılamayacağı ifade edilse de günümüzde çeşitli çeviri kuramlarından destek alınmasıyla beraber hedef kültüre aktarım sağlanabilmekte ve çeviride kalite kriterleri çerçevesinde eleştirel bir yaklaşım sergilenebilmektedir. Benzer biçimde bu çalışmada da mizah öğelerinin aktarılması konusunda bir çelişki ortamı gözlenmiş, bu öğelerin etkili bir biçimde aktarılamayacağı düşünülerek yerelleştirmeye tabii olmamaları gerektiği savunulmuştur.

Kültürel öğelerin yerleştirilmesine dair verilen son cevap ise bu elementlerin yerleştirilmesi gerektiği yönündedir. Bu görüşün altında yatan en yaygın dayanak ise yabancı dil edincinin yetersiz olmasına ilişkindir. Katılımcıların belirttiklerine göre oyuncular arasında oynanılan oyunun diline hâkim olamayan oyuncular dahi oyunda aktarılmaya çalışılan deneyimi maksimum verimle almalıdır. Bu verimin maksimize edilmesinden geçen kritik yollardan birisi ise oyundaki kültürel öğelerin hedef dile ve kültüre aktarılmasıdır.

Soru 7: Yaşadığınız topluma kıyasla oyunlarda karşılaştığınız kültür dünyasında ilginizi çeken unsurlar nelerdir?



Grafik 13: Anket Katılımcılarının Oyun Dünyasında İlgilerini Çeken Unsurlar

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Anket katılımcısı 50 öğrenciden 42 yanıt gelmekle beraber bu yanıtların orantısal değerleri yukarıdaki gibidir.

Ankete katılım sağlayan öğrencilerin verdikleri cevaplara istinaden en kültür dünyasında en ilgi çekici etken, oyunların sağladığı hayali dünyadır. Bu sonuç, esasen hikâye anlatma yöntemlerinin geçmiş döneme kıyasla geçirdiği evrimin bir sonucu niteliğindedir. Film endüstrisinin öncesinde insanın sosyal ihtiyaçlarından olan hayal kurma özelliği, kitaplar yardımı ile aktarılmaktaydı. Daha sonrasında teknolojinin de gelişmesi ile yerini filmlere bırakan bu özellik, özellikle günümüz dünyasında odak süresinin minimum seviyelere ulaşması ile beraber interaktivite olmaksızın gerçekleştirilmesi güç bir eylem haline almıştır. Bu noktada interaktivite yolu ile kitleleri kendine çekme imkânı bulan bilgisayar

oyunları, oyunculara teknolojinin imkanları ile birlikte görsel ve işitsel pek çok yöntem ile beraber dikkat çekici bir deneyim sunmaktadır.

Orantısal olarak değerlendirildiğinde en yüksek sonuca sahip ikinci seçenek ise oyunlar sayesinde yeni kültürler ile tanışmaktır. Bu noktada eldeki etken, spesifik bir hikâye bağlantısından da öte bir konuma sahiptir, zira bahsi geçen etken yalnızca oyun içi hikâye akışından değil, aynı zamanda oyunun geçtiği tarih, mekân, hatta bir araya getirdiği oyuncu kitlesinden dahi etkilenebilmektedir. Bu nedenle yeni bir kültür ile tanışma imkânı, genel olarak daha yaygın tercih edilebilen bir seçenek olarak görülmektedir.

Anket verileri göz önünde bulundurulduğunda en dikkat çekici verilerden bir diğeri ise ankete katılım sağlayan öğrencilerin önemli bir bölümünün kültürel bağlamda dikkat çekici bir etkenle karşılaşmamış olmasıdır. Bu durum, esasen tercih edilen oyun türü ile de doğrudan ilgili bir konu niteliği taşır, zira kültürel öğelerin en ön plana çıktığı oyun türleri, belirli bir hikâye çerçevesinde ilerleyen oyunlardır. Her ne kadar MMORPG gibi çeşitli oyun türlerinde ana planda olmasa dahi arka planda bir hikâye akışı olsa da genel itibarıyla bu gibi belirli oyun türleri, hikâyeden ziyade çevrimiçi oyuncu deneyimi ya da mekaniksel elementler gibi çeşitli oynanış öğeleri ile oyuncuya hitap etmektedir. Bu nedenle tercih edilen oyun türü ile oyuncu arasındaki kültürel etkileşim arasında önemli bir bağlantı bulunmaktadır.

Anket katılımcılarının verdiği yanıtlar arasında bir diğeri ise oyunların sağladığı kültürel ortamların belirli kültürel ya da sosyal “baskı” çevresinden uzak olmasıdır. Bu cevabın verilmiş olmasının önemli sebeplerinden birisi ise katılımcıların içinde buldukları sosyokültürel konjonktürdür. Anket katılımcılarının yaşadıkları çevre içerisinde tabu olarak kabul edilen eşcinsellik ya da siyasi görüşler gibi spesifik konular, uluslararası kitleye hitap eden belirli oyunlarda açıkça ifade edilebilmekte ve sansürden uzak bir kültürel deneyim sunabilmektedir. Bu durum ise belirli bir oyuncu kitlesine özgürlük ile kültür öğelerinin harmanlandığı bir deneyim oluşturmaktadır.

Soru 8: Oynadığınız oyunlarda sıklıkla aşağıdaki hangi çeviri stratejilerinin kullanıldığını söyleyebilirsiniz?

Elde edilen verilere göre katılımcıların oyun yerleştirmede en sık kullanıldığını söyledikleri stratejiler, sırasıyla %72 ile uyarılma, %66 ile sözcük-sözcüğüne çeviri ve %44 ile eşdeğerlik stratejileridir.



Grafik 14: Çeviri Stratejileri Verileri

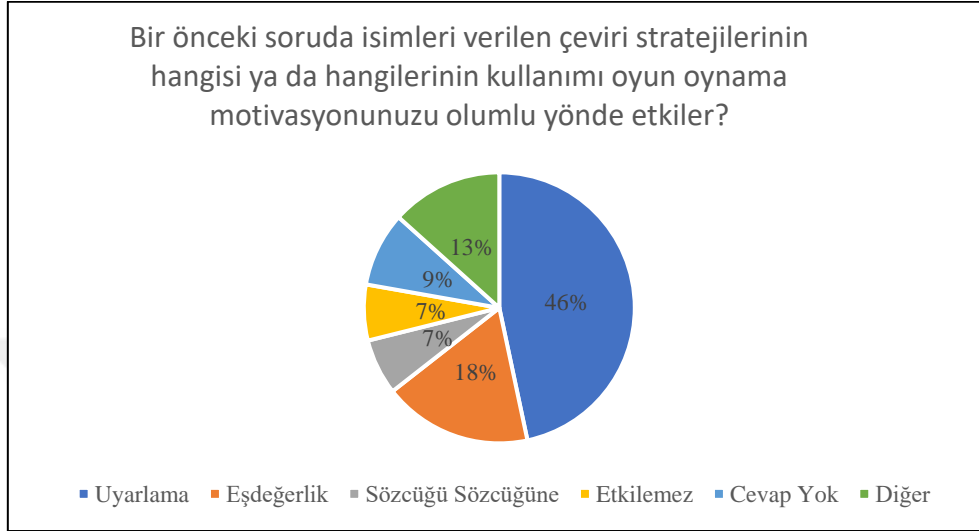
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Mütercim-Tercümanlık bölümü öğrencilerinin oyunlarla ilgili çeviri stratejilerini tanımlayabilmeleri, oyunlarda kullanılan diller ve terminolojiler hakkında farkındalıklarını artırmak için gereklidir. Oyunların çevirisi, özellikle de dijital oyunlarının çevirisi, dilbilgisi, dil kalıpları, terimler ve kültürel farklılıklar nedeniyle oldukça zorlayıcı olabilir. Ayrıca, oyunlar popüler kültürün önemli bir parçası haline geldiği için, oyunlarla ilgili çeviri stratejilerinin öğrenilmesi, öğrencilere dil ve kültürün dinamikleri hakkında farkındalık kazandırabilir.

Bu sorunun mütercim-Tercümanlık öğrencilerine sorulmasındaki başlıca gerekçe ise çeviriye bilhassa dikkat edeceği düşünülen mütercim-tercümanlık öğrencilerinin hedef dil alıcısı iken tespit edebildiği çeviri stratejilerini belirlemektir. Çeviri stratejilerinin belirgin ve görünür olması olumlu veya olumsuz anlamda yorumlanabilir. Çevirmenin zor bir kavramı ilgi çekici, eğlendirici veya etkileyici bir şekilde çevirmesi görünürlüğü artıran olumlu bir örnektir. Öte yandan bazı kavramların aşırı uyarlanması veya hatalı bir kavram ile değiştirilmesi gibi yanlış stratejiler de olumsuz şekilde görünürlüğü artıracaktır.

Soru 9: Bir önceki soruda isimleri verilen çeviri stratejilerinin hangisi ya da hangilerinin kullanımı oyun oynama motivasyonunuzu olumlu yönde etkiler? Nedenini kısaca açıklayınız.

Yapılan çalışmada “Bir önceki soruda isimleri verilen çeviri stratejilerinin hangisi ya da hangilerinin kullanımı oyun oynama motivasyonunuzu olumlu yönde etkiler?” sorusuna 50 öğrenciden 45 yanıt gelmekle beraber bu yanıtların orantısal değerleri aşağıdaki gibidir.



Grafik 15: Çeviri Stratejileri Verilerinin Oyun Motivasyonu Üzerindeki Etkisi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Anket katılımcılarının neredeyse yarısına yakını, uyarlama stratejisinin oyun oynama motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir. Uyarlamanın oyuncu kitlesi üzerine etkileri, oyunun kaynak diline hâkim olan ve olmayan oyunculara bağlı olmak üzere ikiye ayrılacaktır. Özellikle kaynak dile hâkim olan oyuncuların daha eleştirel yaklaşabildiği görülse de kaynak dile ya da kültüre hakimiyeti daha zayıf olan oyuncular için uyarlama, sunulan ürünün benimsenmesinde de büyük rol oynayacaktır. Bu noktada gerek oyuncuların elde ettikleri deneyim gerekse oyun geliştirici ve dağıtıcılarının pazarlama stratejilerinde uyarlama metodu üzerinden geliştirilen bir çeviri stratejisi, büyük oranda rağbet görmektedir.

Eşdeğerlik kuramı ise katılımcıların %18'inin görüşüne göre oyun oynama motivasyonunu olumlu yönde etkileyen önemli bir faktördür. Eşdeğerlik kuramının avantaj sağladığı en önemli husus, biçimsel ve devingen eşdeğerlik olarak ikiye ayrılmasıdır. Bu avantajı ile beraber ise gerekli durumlarda tercih edilebilecek iki alt çeviri stratejisi ile beraber yerleştirme sürecinde genel olarak bir serbestlik ortamı

yaratmaktadır. Sağladığı bu serbestlik ortamı ile beraber eşdeğerlik, tercih edilen önemli bir görevi üstlenmektedir.

Sözcüğü sözcüğüne çeviri metodu ise %7 ile katılımcıların motivasyonunu olumlu yönde etkileyen üçüncü kuram olma niteliği taşımaktadır. Anket katılımcılarının sözcüğü sözcüğüne çeviri tercih ettikleri önemli iki alan bulunmaktadır. Bunlardan ilki özellikle hikâye aktarımı ve kültürel öğeler gibi alanlarda kaynağa sadakat, diğeri ise oynanabilirliği ön planda tutan tanıtım bölümlerindeki talimatların net bir şekilde aktarılmasıdır.

Hikâye aktarımında sözcüğü sözcüğüne çeviri yönteminin tercih edilmesindeki en önemli faktörlerden birisi, kaynak kültürün barındırdığı yenilikleri gözlemleyebilme isteğidir. Hedef oyuncu kitlesinin yeni bir kültüre dair sahip olduğu merak duygusu, uyarılma gibi hedef metin tabanlı çeviri kuramlarından ziyade kaynak metnin baz alındığı sözcüğü sözcüğüne çeviri metoduyla tatmin edilebilmektedir. Tanıtım bölümlerinde sözcüğü sözcüğüne çeviri yönteminin tercih edilmesinin temel sebebi ise oyun mekaniklerine adaptasyon sürecinin mümkün olduğunca hızlıca ve kolayca gerçekleşmesi gereksiniminden kaynaklanmaktadır.

SONUÇ

Oyun yerelleştirmesinde hikâye öğelerinin etkili şekilde hedef dile ve kültüre aktarılması, metinsel eşdeğerlik temelli bir yaklaşım değil, son derece devingen ve yeniden üretim süreçlerinin de dâhil olması gereken yaratıcı bir süreçtir. Oyuncu için bu hikâye akışı, gerçek dünyadan koparak farklı bir dünya içerisinde yer almak, genellikle bu hikâye içerisinde merkezi bir konumda bulunmak ve olayların akışı üzerinde etki sahibi olabilmek anlamına gelmektedir. Oyunun ticari başarısı üzerinde belirgin bir etki teşkil edecek bu öge, yerelleştirme açısından büyük bir zorluk teşkil etmektedir. Yerelleştirme süreci içerisinde, hedef dil ve kültürün özellikleri dikkate alınmalı, metinsel aktarımda yaratıcı yaklaşımlarla hedef kitleye hitap eden bir aktarım sağlanmaktadır.

Bununla birlikte Newmark'ın kültürel eşdeğerlik kuramı, kaynak metin ve hedef metin arasında hem anlamsal hem de iletişimsel açıdan eşdeğerliğin sağlanmasını vurgulayan bir çeviri kuramıdır ve oyun yerelleştirme sürecinde en çok dikkat edilen unsurlardan “kültür” odaklı olduğundan dolayı çalışmanın kuramsal bütünlüğüne fayda sağlamaktadır. Katılımcılardan toplanan anket sonuçları da “eşdeğerlik” kavramının oyun yerelleştirme alanı içerisindeki önemini destekler niteliktedir.

Bu bakımdan oyun yerleştirmede hikâye unsurlarının erek dile etkili bir şekilde aktarılması metinsel eşdeğerliğe dayalı bir yaklaşım değildir. Aksine, yeniden üretim süreçlerini içermesi gereken oldukça dinamik ve yaratıcı bir süreçtir. Büyük yapımlardaki bir oyunun metin dışı özellikleri bile belli bir kültürde veya bölgede başarılı olabilmesi için adaptasyon sürecinden geçebilir. Elbette, bu birçok dijital yazılım için de geçerlidir. Dijital ürünlerin belirli bölge ve kültürlerde başarılı olabilmesi için bazı uyarlamalar yapılmaktadır. Ayrıca global ölçekte gösterilen birçok film veya dizinin çeşitli sahneleri, belirli hassasiyetler gözetilerek bazı bölgelerde kesilebilir ve ürün logosu ve renkleri gibi küçük unsurlar, ilgili kültüre daha iyi hitap etmesi veya bazı hassas noktaları tetiklememesi için uyarlanabilir. Bu uyarlama sürecinin dijital oyunlar ve hikâye başlıkları bağlamında daha belirgin olduğu söylenebilir. Bunun pek çok sebebi olmakla birlikte asıl sebep, oyuncunun söz konusu oyunla hikâye üzerinden duygusal bir bağ kurmasıdır (Juul, 2005). Oyuncu için bu hikâye akışı, gerçek dünyadan koparak farklı bir dünyada olmak, genel olarak bu hikâyede merkezi bir konumda olmak ve olayların gidişatını etkileyebilmek anlamına gelmektedir.

Yerelleştirme sürecinde hedef dil ve kültürün özellikleri dikkate alınmalı, metin aktarımında yaratıcı yaklaşımlarla hedef kitleye hitap eden bir aktarım sağlanmalıdır. Daha önce de belirtildiği gibi oyunlar, gerçekliğin çarpıtılmasıyla yaratılan hayali dünyalarda ve gerçeğe yakın dünyalarda geçiyor. Bu, ek zorluklara neden olur çünkü fantezi dünyalarının kendine özgü gerçekliklerinin ve kendine özgü kavramlarının hedef dilde karşılığı olması her zaman mümkün olmayabilmektedir. Sonuç olarak hem yerelleştirmenin kendine özgü gereklilikleri hem oyunların geniş evreni ve mekanik yapısı, hem de oyun yerelleştirmesinde çevirinin farklı ortamlarda sunulmasından kaynaklı özellikleri nedeniyle çeşitli zorluklar söz konusudur. Bu zorlukların ve özelliklerin belirli oyun türleri çerçevesinde sınıflandırılabilmesi ve çeviri sürecinde bu zorluklara/özelliklere yönelik belirli stratejilerin geliştirilmesi, oyun yerelleştirme uzmanlarına fayda sağlayacaktır. Söz konusu zorlukların oyun türleri çerçevesinde sınıflandırılması ve açıklanmasının, akademik anlamda yapılacak yeni çalışmalara da yol göstereceği umut edilmektedir. Altyazı çevirisinde yakın tarihte görülen Gönüllü Çeviri (Fan-subbing) uygulamasına benzer bir durum ile yerelleştirme sektöründe olumsuzluklar yaşanmasını önlemek başlıca hedeflerden biridir.

Belirtildiği üzere çalışmanın amacı özellikle oyun yerelleştirmesinin ayırt edici özellikleri ve bununla beraber çeşitli oyun türlerinin yerelleştirme stratejileri üzerinde yarattığı farklılıklar olmasından ötürü bahsi geçen tezin desteklenmesi amacıyla Mütercim-Tercümanlık öğrencilerinden oluşan ve oyunlarla ilgilenen öğrenciler arasında bir anket düzenlenmiştir. Elde edilen anket verilerine bağlı olarak katılımcıların oyun türlerine bağlı olarak tercih ettikleri yerelleştirme ya da yabancılaştırma stratejileri de ön plana çıkarılmıştır.

Düzenlenen bu ankette katılımcıların demografik bilgilerinin (yaş, cinsiyet) yer almasıyla beraber yöneltilen mühim sorular arasında katılımcıların tercih ettikleri oyun türleri de yer almaktadır. Anket çalışmasında öncelikli olarak bu sorunun yöneltilmesi ile oyuncular arasındaki tür kültürüne dair bulgular ön plana çıkarılmıştır. Yapılan çalışma sonrasında oyuncuların Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları ve Rol Yapma Oyunları gibi pek çok farklı türden oyunlarla ilgilendikleri görülmüştür.

Katılımcıların oyun kültürüne dair yönlendirilen bu soru sonrasında ise kendilerine oynadıkları oyunun kaynak dilde mi yoksa hedef dilde mi (Türkçe yerelleştirme) oynamayı tercih ettikleri aktarılmaktadır. Bu anket sorusu ile hedeflenen amaç ise yabancı dil edincine sahip oyuncuların yerelleştirilmiş oyunlara olan yaklaşımını incelemektir. Bu soruya istinaden ise katılımcıların %62'si yerelleştirilmiş oyunları tercih ederken %38'lik bir dilim ise oyunları kaynak dilde oynamayı tercih ettiklerini belirtmektedir.

Anketin ilerleyen bölümünde ise katılımcıların oynadıkları oyunların yerelleştirmelerinde karşılaştıkları sorunlar sorulmuştur. Bu sorunun sorulmasıyla oyunları kaynak dilde oynamayı tercih eden oyuncuların bu tercihlerinin altında yatan sebep gözlemlenirken aynı anda yerelleştirilmiş oyunları oynamayı tercih eden oyuncuların da bu konudaki eleştirileri görülmüştür. En yaygın verilen cevap, %70'lik katılımı ile oyundaki diyalogların doğal olmayışı ile ilgilidir. Bu durum ise kaynak metnin yerelleştirmesinde kaynak metinden fazla uzaklaşmanın bazı oyuncularda rahatsızlık oluşturduğunu göstermektedir.

Anketin altıncı sorusunda ise katılımcılara yerelleştirilmiş oyunlarda kültürel element ya da terimlerin hedef dile aktarılıp aktarılmaması gerektiği sorulmuştur. Bu konuda çoğunluk, %40 ile "Duruma Bağlı" olarak yanıt vermiştir. Bu hususta katılımcılar, özellikle oynadıkları oyun türüne bağlı olarak "kill" ya da "item" gibi günümüz oyun terminolojisine entegre olmuş belirli terimlerin yerelleştirilmemesi gerekirken bazı kültürel elementlerin ise yerelleştirilmesi gerektiği kanaatinde.

Anketin yedinci sorusunda katılımcıların oyun dünyasında karşılaştığı kültürel öğelerden nelerin dikkatlerini çektiği sorulmuştur. Bu soruda ise verilen en yaygın cevap, %37 ile oyunların sağladığı hayali dünyadır. Özellikle kurgusal bir gerçekliği interaktif bir platform ile sunması, oyuncuların gerçek dünyada yapamadıklarını sanal ve kurgusal bir dünyada gerçekleştirme şansı tanımaktadır.

Katılımcıların oyun yerelleştirmesine dair bakış açılarına dair bilgi edinmek için sorulan bu sorulardan sonra anketin sekizinci sorusu ise oyunlarda hangi çeviri stratejilerinin kullanıldığıdır. Burada ise elde edilen sonuçlar neticesinde katılımcıların %72'sinin "uyarlama (adaptation)" yönteminin kullanıldığını belirttiği görülmektedir. Çeşitli çeviri kuramları da bu soruya yanıt olarak ifade edilse de bu denli ciddi bir çoğunluğun uyarlamayı ana seçenek olarak görmesi, yerelleştirme kavramının belli bir noktada yerelleştirme ile özdeşleştirilmiş olduğunu da göstermektedir.

Anketin son sorusunda ise bir önceki soruda verilen çeviri stratejilerinden hangisi ya da hangilerinin kullanımının oyun oynama motivasyonu üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sorulmuştur. Bu soruya verilen yanıtlar arasında ise benzer şekilde uyarılmanın %46 ile en yüksek yanıt oranına sahip olduğu görülmüştür. Hedef kültür öğelerinin oyunun içinde yer alması, oyuncu kitlesinin belli bir bölümünün oyunlardan edindiği deneyimi olumlu yönde etkilemektedir. Fakat tekrar vurgulamak gerekirse bu durum, oyuncuların tercih ettiği oyun türü ile de doğrudan ilgilidir.

Elde edilen anket verilerini özetlemek gerekirse çoğunluğunu çevrimiçi oyunlar ve aksiyon oyunları oynayan oyuncuların oluşturduğu çalışma grubunun oynadığı oyunlarda edindiği genel tercih, belirli ölçüde yerleştirilmiş oyunlardır. Valorant ya da Counter Strike: Global Offensive gibi oyunlar, bahsedilen grubun birer parçasıdır. Özellikle Riot Games tarafından geliştirilen bir çevrimiçi FPS oyunu olan Valorant, barındırdığı Türkçe dil ve seslendirme desteği ile oyuncuların ankette belirttikleri tercih edilen özellikleri çoğunlukla kapsamakla beraber oyun kültürünün bir noktada hedef dile entegre ettiği belirli isimleri de yerleştirmeden kullanan oyunlardan birisidir (ulti vb.).

Giriş kısmında bahsedilen araştırma sorularının çalışma içerisinde çeşitli yöntemler ile yanıtlanmasına istinaden bu araştırma sorularından ilki olan oyun yerleştirmesinin diğer yerleştirme türlerinden farkı net bir şekilde ortaya konmuştur. Yerleştirmenin sıkça kullanıldığı web sitesi yerleştirmesi ya da uygulama/yazılım yerleştirmesinden farklı olarak oyun yerleştirmesi, barındırdığı pek çok alt alanla beraber birbirinden farklı çeviri stratejileri gerektirmektedir. Örneklendirmek gerekirse oynayıp mekaniklerinin çok daha ön planda olduğu ve hikâye öğelerinin daha arka planda kaldığı Simülasyon tarzı oyunlarda kaynak odaklı bir çalışma daha mümkünken hikâye akışının ana oynanış dinamiği olduğu Rol Yapma oyunlarında ise duruma bağlı olarak devingen eşdeğerlik gibi hedef kültür odaklı kararlar alınabilmektedir.

Mevcut çalışmadaki bir diğer araştırma sorusu olan oyun türlerine göre yerleştirme stratejileri ne gibi farklılıklar gösterir sorusunun yanıtı ise çalışmanın üçüncü bölümünde de belirtildiği üzere oyun yerleştirmesinde alınan stratejik kararlar, özellikle ana oyun mekaniği tabanlı kararlardır. Oynanışın özellikle oyun motorunun özellikleri kullanılarak fiziksel oynanış odaklı olduğu oyunlarda (simülasyon, sandbox, vb.) kullanılan çeviri kararları, oynanışın kültürel öğeler üzerine kurulu olduğu ve hikâyenin ana oynanış

unsuru olarak belirlendiđi oyunlara nazaran büyük farklılıklar göstermektedir. Alınan çeviri kararlarının yanı sıra yerleştirilen unsurlar da (seslendirme, UX/UI öğeleri gibi) benzer şekilde farklılık göstermektedir.

Çalışmanın son araştırma sorusu olan oyun yerelleştirme sürecinde alınan çeviri kararları nelerdir sorusu için ise oyun yerelleştirme süresince alınan çeviri kararları, oyun türü ile doğrudan bir ilişki içinde olduğu söylenebilir. Oyun türüne bağlı olmak üzere yerleştirme, yabancılaştırma, eşdeğerlik ve uyarılma gibi çeşitli çeviri kararları alınabilmektedir. Bu noktada oyun yerelleştirme süresince kullanılan çeviri kuramları, oyun türü ile doğrudan bir ilişki içindedir. Oyun türüne bağlı olmak üzere yerleştirme, yabancılaştırma, eşdeğerlik ve uyarılma gibi çeşitli çeviri kararları alınabilmektedir. Bu noktada kullanılacak çeviri kuramları, oyun türü ile olan bağı kadar hedef kültürün hassasiyetleri ve müşterinin bu konudaki tercihleri ile de bağlantılıdır.

Çalışmada araştırma sorularının yanıtlanması, kullanıcı görüşlerinin anket aracılığıyla değerlendirilmesi ve oyun yerelleştirme alanına dair kuram ve uygulamaya yönelik bilgilerin paylaşılması ile oyun yerelleştirme sürecinde ana dili oyunun kaynak dili olmayan bir oyuncu kitlesinin edindiđi deneyime bağı olarak yerleştirmenin bu noktadaki oyun deneyimine olan etkisinin ortaya konması, yerleştirme sürecinde bu verilere bağı olarak çeviri kararları alınması ve oyuncuların edindiđi deneyimin daha kaliteli bir hâl alması hedeflenmiş olup, çalışmanın gelecekteki olası oyun yerelleştirme çalışmalarına veya araştırmalarına ışık tutması amaçlanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Benetello, C. (2018, 01 29). When translation is not enough: Transcreation as a convention-defying practice. A practitioner's perspective. *The Journal of Specialised Translation*, , s. 28–43.
- Berk, Ö. (2005). *Kuramlar Işığında Açıklamalı Çeviribilim Terimcesi*. İstanbul: Multilingual.
- Can, M. Z., & Türkmen, B. (2017). Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 399-435.
- Can't Read, Won't Buy: Why Language Matters on Global Websites. (2014). *Common Sense Advisory*: <https://www.commonseadvisory.com/AbstractView/tabid/74/ArticleID/30717/Title/CantReadWontBuyWhyLanguageMattersonGlobalWebsites/Default.aspx> adresinden alındı, E.T. 01/12/2022
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2012). *The Game Localization Handbook*. Sudbury : Jones & Bartlett Learning.
- Cintas, J. D., & Anderman, G. (2009). *Audiovisual Translation Language Transfer on Screen*. London: Palgrave Macmillan.
- Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Computer Games. K. J. Dunne içinde, *Perspectives on Localization* (s. 121-134). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Dietz, F. (2007, Nov). How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization. *Traducció i Technologies de la Informació i la Comunicació*, s. 1-6.
- Disney The Princess and the Frog. (2009). *STEAM*: https://store.steampowered.com/app/318740/Disney_The_Princess_and_the_Frog/ adresinden alındı, E.T. 06/08/2022
- Erol, M. A. (2017, Ekim). Çeviri Piyasası-Sektörü, Çevirmen Yetkinliği Ve Çeviri Eğitimi İlişkilerinde Akademik Çözümler. *Sakarya: Sakarya Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi*.
- ESA, T. E. (2021). *2021 Essential Facts About the Game Industry*. The Entertainment Software Association, E.T. 18/11/2022
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Gaballo, V. (2012). Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. *ESP Across Cultures*, s. 95–113.

- GALA. (2023). GALA. GALA: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> adresinden alındı, E.T. 05/01/2023
- Gürçağlar, Ş. T. (2011). Çevirinin ABC'si. İstanbul: Say Yayınları.
- Holmes, J. (2001). Sociolinguistics. J. Holmes içinde, International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (s. 14562-14569). Oxford: Pergamon.
- IGN. (2017, Mayıs 2). CES 2017: Uncharted 4 Sold 8.7 Million Copies in 2016. IGN: <https://www.ign.com/articles/2017/01/05/ces-2017-uncharted-4-sold-through-87-million-copies-in-2016> adresinden alındı, E.T. 03/10/2022
- Juul, J. (2005). Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. London: MIT Press.
- Kowalczyk, v. a. (2018). Real-Time Strategy Video Game Experience and Structural Connectivity – A Diffusion Tensor Imaging Study. Human Brain Mapping.
- Lefevere, A. (1992). Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame. London, New York: Routledge.
- LocalizeDirect. (2019). Pricing. localizedirect: <https://www.localizedirect.com/prices> adresinden alındı, E.T. 11/09/2022
- Mangiron, C. (2007). Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006, July). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. The Journal of Specialised Translation, s. 10-21.
- Munday, J. (2008). Introducing Translation Studies: Theories and Applications. London and New York: Routledge.
- Newman, R. (2009). Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers: Inspired Techniques From Industry Legends. Burlington: Focal Press.
- Newmark, P. (1988). Textbook of Translation. New York: Prentice Hall.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2004). Games Localization: When Arigato gets lost. M. O'Hagan, & C. Mangiron içinde, Proceedings of New Zealand Game Developers Conference (s. 57-61). Otago: University of Otago.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins.
- Okyayuz, A. Ş. (2016). Altyazı Çevirisi. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Pym, A. (2004). Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the. Intercultural Studies Group (s. 2). Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.

- Sajna, M. (2013). Translation of Video Games and Films: A Comparative Analysis of Selected Technical Problems. *Homo Ludens*, s. 219-232.
- Sandrini, P. (2007). Localization and Translation. *MuTra Journal*, Vol 2 2008. LSP Translation Scenarios. Selected Contributions to the EU Marie Curie Conference Vienna , s. 167-169.
- Steam Aksiyon Oyunları. (2012). STEAM: https://store.steampowered.com/app/319080/Disney_Princess_My_Fairytale_Adventure/?curator_clanid=7403095 adresinden alındı, E.T. 06/08/2022
- Steam Macera Oyunları. (2007). STEAM: https://store.steampowered.com/app/322130/Disney_Princess_Enchanted_Journey/?curator_clanid=7403095 adresinden alındı, E.T. 06/08/2022
- Steam Macera Oyunları. (2009). STEAM: https://store.steampowered.com/app/318740/Disney_The_Princess_and_the_Frog/ adresinden alındı, E.T. 06/08/2022
- Steam Yarış Oyunları. (2011). STEAM: https://store.steampowered.com/app/301760/DisneyPixar_Cars_2_The_Video_Game/?curator_clanid=7403095 adresinden alındı, E.T. 06/08/2022
- Suojanen, T. K. (2014). *User-Centered Translation* (1st ed.). Londra: Routledge.
- Translating Software with SDL Passolo? (2023, 04 25). Loctimize: https://www.loctimize.com/fileadmin/download/presentations/en/20140516_ET_UG_Software-localization-SDL-Passolo_EN_final.pdf adresinden alındı, E.T. 03/01/2023
- Turkey, G. i. (2021). *Turkey Game Market 2021 Report*. Gaming in Turkey, E.T. 09/09/2022
- Types Of Localization. (2023, 04 23). Tridindia: <https://www.tridindia.com/localization/types-of-localization/> adresinden alındı, E.T. 03/01/2023
- Venuti, L. (1998). *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. Londra ve New York: Routledge.
- Vermeer, H. J. (1990). 'Quality in Translation – a Social Task' *The CERA Lectures*. Leuven: The CERA Chair for Translation, Communication and Cultures.
- Vinay, J.-P., & Darbelnet, J. (1995). *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Williams, D. (2009, May 28). Structure and competition in the U.S. home video. *International Journal on Media Management*, s. 41-54.

EK

Ek 1: Etik Kurul Onay Belgesi



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu



Sayı : E-61923333-050.99-242805
Konu : 57/04 Çağla GURBET EROL

04.05.2023

Sayın Çağla GURBET EROL

İlgi : 18.04.2023 tarihli ve E--000-0 sayılı yazınız.

Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulunun 03.05.2023 tarihli ve 57 sayılı toplantısında alınan "04" nolu karar ile Çağla GURBET EROL'un başvurusu uygun görülmüş ve karar örneği ekte sunulmuştur.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Bayram TOPAL
Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu
Başkanı

Ek: Karar Yazısı (1 Sayfa)

KARAR

4. Çaęla GURBET EROL'un " Kltrel Elementler Dzleminde Oyun Trlerine Gre Yerelleřtirme Stratejilerinin Kullanıcılar zerindeki Etkisinin Arařtırılması " bařlıklı alıřması grřmeye aıldı.

Yapılan grřmeler sonunda Çaęla GURBET EROL'un " Kltrel Elementler Dzleminde Oyun Trlerine Gre Yerelleřtirme Stratejilerinin Kullanıcılar zerindeki Etkisinin Arařtırılması " bařlıklı alıřmasının Etik aıdan **uygun** olduęuna oy birlięi ile karar verildi.

Ek 2: Anket Soruları

Kültürel Elementler Düzleminde Oyun Türlerine Göre Yerelleştirme Stratejilerinin Kullanıcılar Üzerindeki Etkisinin Araştırılması

Değerli katılımcı,

Katılacağınız bu anket Sakarya Üniversitesi Çeviri Bilim Yüksek Lisans (Tezli) Programı kapsamında, Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞAN danışmanlığında yüksek lisans tez öğrencisi Çağla GURBET EROL tarafından yürütülmektedir. Bu çalışma, oyun yerelleştirme'nin önemini kullanıcı kitlesi açısından vurgulanması ve bu konudaki oyuncu/çeviri bilim öğrencisi tutumlarının belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır.

Tarafınıza iletilen çalışmaya katılım sağlamak tamamen gönüllülük esasına bağlıdır. Araştırmanın amacına ulaşabilmesi adına bütün soruları eksiksiz ve içtenlikle doldurmanız beklenmektedir. Çalışmanın ortalama 10-20 dakika aralığında sürmesi öngörülmektedir. Bu formu okuyup onaylamanız, araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Ancak, çalışmaya

katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına da sahip olduğunuzu belirtmek isterim. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup kişisel

bilgileriniz gizli tutulacaktır. Türkiye'de bu alanda eğitim veren kurumlarda okuyan siz değerli öğrencilerin görüşlerini paylaşmaları bu çalışmanın zemininin güçlenmesi için oldukça önem taşımaktadır. Bu çalışma ile ilgili belirtilmiş olan bilgiler dışında araştırma ile ilgili sorularınız için caglagurbet@gmail.com adresine mail aracılığıyla ulaşabilirsiniz. Zaman ayırıp katkıda bulunduğunuz için teşekkürlerimi sunarım.

Çağla GURBET EROL

* Zorunlu soruyu belirtir

1. Cinsiyetiniz *

Yalnızca bir şıkki işaretleyin.

- Kadın
 Erkek

2. Yaşınız *

3. Aşağıdaki oyun türlerini oynama sıklığınıza göre işaretleyiniz. Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz *

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Aksiyon Oyunları
 Dövüş Oyunları
 Macera Oyunları
 Rol Yapma Oyunları
 Çevrimiçi Oyunlar
 Simülasyon Oyunları
 Strateji Oyunları
 Platform Oyunları

4. Bilgisayar oyunlarını hangi dilde oynamayı tercih ediyorsunuz? *

Yalnızca bir şıkki işaretleyin.

- Türkçe (Yerelleştirilmiş)
 Yabancı Dil (Orijinal Dil)

5. Yerelleştirilmiş oyunlar oynadığınızda aşağıdaki sorunlardan hangileri ile karşılaştınız? Birden fazla seçim yapabilirsiniz. *

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Oyunda başarılı olmak için gerekli şartları anlamadım.
 Oyundaki bazı nesne ve kavramları tanımiyorum.
 Oyundaki diyaloglar doğal ve/veya anlamlı değil.
 Oyunun hikayesi anlamlı gelmedi.
 Diğer: _____

6. Yerelleştirilmiş bilgisayar oyunları oynuyorsanız kültürel elementlerin/terimlerin yerelleştirmesi hakkında ne düşünüyorsunuz? *

7. Yaşadığınız topluma kıyasla oyunlarda karşılaştığınız kültür dünyasında ilginizi çeken unsurlar nelerdir? *

8. Oynadığınız oyunlarda sıklıkla aşağıdaki hangi çeviri stratejilerinin kullanıldığını söyleyebilirsiniz? *

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Ödünçleme (Borrowing)
 Alıntılama (Calque)
 Sözcüğü Sözcüğüne (Literal Translation)
 Aktarma/Yer Değiştirme (Transposition)
 Değiştirme (Modulation)
 Eşdeğerlik (Equivalence)
 Uyarlama (Adaptation)

9. Bir önceki soruda isimleri verilen çeviri stratejilerinin hangisi ya da hangilerinin kullanımı oyun oynama motivasyonunuzu olumlu yönde etkiler? Nedenini kısaca açıklayınız. *

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Çağla GURBET	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Trakya Üniversitesi
Fakülte	Edebiyat Fakültesi
Bölümü	Mütercim ve Tercümanlık (İngilizce)
Makale ve Bildiriler	
1. Gurbet, Ç. (2023). Oyun Yerelleştirme. Çeviri Röportajları, Aktif Yayınevi, ISBN 978-625-8182-38-5	
2. Gurbet, Ç. (2023). A Cultural Analysis of the Book "A Warm Winter". Technium Education and Humanities, 5, 1–8. ISSN 2821-5079	