

95. Türkiye’de video oyun yerelleştirmesi eğitime ilişkin (betimleyici) bir araştırma¹

Emre CANBAZ²

APA: Canbaz, E. (2024). Türkiye’de video oyun yerelleştirmesi eğitime ilişkin (betimleyici) bir araştırma. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (38), 1550-1563. DOI: 10.29000/rumelide.1439985.

Öz

Video oyun yerelleştirmesi dünyada ve ülkemizde yaygınlaşan bir çeviri uzmanlık alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak Türkiye’de akademik çeviri eğitimi veren programların müfredatlarında bu uzmanlık alanına ilişkin çeviri eğitime tıp metinleri çevirisi, hukuk metinleri çevirisi gibi diğer özel alan çevirisi eğitimleri kadar yer verilmediği gözlemlenmiştir. Türkiye’deki video oyun yerelleştirme sektöründe çalışacak çevirmenlerin bu alanı kuşatan dinamiklerin, kısıtların ve zorlukların bilincinde olması, farklı metin türlerini ve bu türlere özgü ihtiyaçları tanıyarak kavraması, video oyun yerelleştirmesinde kullanılan yazılımlara aşinalık kazanması ve süreç içerisinde yer alan aktörleri ve bu aktörlerin sorumluluklarını kavrayabilmesi alanda uzmanlaşabilmeleri için önem taşımaktadır. Bu makale uzman video oyun çevirmenleri yetiştirebilmek amacıyla video oyun yerelleştirmesi sektörünün dinamikleriyle çeviri eğitiminin harmanlandığı bir uzmanlık alanı dersi içeriği önermeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak sektörün dinamikleri ve ihtiyaçlarını gözlemlemek adına, Türkiye’de profesyonel video oyun yerelleştirmesi şirketlerinde yönetici, proje yöneticisi, editör ve redaktör pozisyonlarında çalışmış aktörlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılacaktır. Elde edilen bilgiler ışığında video oyun yerelleştirmesi dersleri için yerelleştirmeyi kuşatan kavramların tanıtılması, video oyun yerelleştirmesinde karşılaşılan farklı metin türlerinin incelenmesi, metin türlerine ait ihtiyaçların ve kısıtların betimlenmesi, yaygın olarak kullanılan bilgisayar destekli çeviri ve proje yönetimi yazılımlarının tanıtılması ve grup çalışmaları ile farklı video oyun türlerine ait metinlerin yerelleştirme projelerinin simüle edilmesi gibi konuların yer aldığı bir uzmanlık alanı olarak video oyun yerelleştirmesi dersine yönelik içerik önerileri sunulacaktır. Bu makalenin ana amacı akademik çeviri eğitimi aracılığıyla video oyun yerelleştirmesi alanında söz sahibi olabilecek, sektöre yönelik bilgi ve donanım sahibi uzman çevirmenler yetiştirmeye katkı sağlamaktır.

¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu makale, yazarın İstanbul Üniversitesi Çeviribilim Doktora programında hazırladığı doktora tez çalışması kapsamında yazdığı doktora tezinden üretilmiştir.

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

Finansman: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Etik İzni: İstanbul Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu Başkanlığı tarafından 30.05.2022 tarihli, 06 sayılı toplantısında görüşülerek etik yönden uygun bulunmuştur.

Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin, Oran: %9

Etik Şikayeti: editor@rumelide.com

Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 20.11.2023-**Kabul Tarihi:** 20.02.2024-**Yayın Tarihi:** 21.02.2024; **DOI:** 10.29000/rumelide.1439985

Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme

² Arş. Gör., Yaşar Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, İngilizce Mütercim ve Tercümanlık Bölümü / Research Assist., Yaşar University, Faculty of Humanities and Social Sciences, Department of English Translation and Interpreting (İzmir, Türkiye), emre.canbaz@yasar.edu.tr, **ORCID ID:** 0000-0002-9893-3399, **ROR ID:** https://ror.org/0odz1eb96, **ISNI:** 0000 0001 0690 851X.

Anahtar kelimeler: video oyun yerelleřtirmesi, video oyun çevirisi, video oyun yerelleřtirmesi sektörü, video oyun yerelleřtirmesi eğitimi.

A (descriptive) research on video game localization education in Türkiye³

Abstract

Video game localization is a specialization field of translation that is becoming widespread both in Türkiye and around the world. However, it has been observed that the curricula of academic translation programs in Türkiye do not include translation training in this specialization field as much as others such as translation of medical texts and translation of legal texts. It is important for translators working in the video game localization industry in Türkiye to be aware of the dynamics, constraints and challenges surrounding this field, to recognize and comprehend different text types and their specific needs, to become familiar with the softwares used in video game localization, and to comprehend the actors involved in the process and their responsibilities in order to become experts in the field. This article aims to propose contents for this specialization field that blends the dynamics of the video game localization industry with translation training in order to train expert video game translators. In order to observe the dynamics and needs of the industry, semi-structured interviews will be conducted with actors who have worked as managers, project managers, editors and proofreaders in professional video game localization companies in Türkiye. In the light of the information obtained, content suggestions for video game localization courses will be presented, including introducing the concepts surrounding localization, examining different text types encountered in video game localization, describing the needs and constraints of these text types, introducing commonly used computer-assisted translation and project management softwares, and simulating localization projects of texts from different video game genres through group work. The main aim of this article is to contribute to the training of translators who can have a say in the field of video game localization through academic translation training and who have the knowledge and equipment for the sector.

Keywords: video game localization, video game translation, video game localization sector, video game localization training

1. Giriş

Günümüzde, video oyun endüstrisi büyük bir ivme kazanmış ve dünya genelinde milyarlarca oyuncuya hizmet veren bir sektör haline gelmiştir. Bu hızlı büyüme, video oyunlarının sadece eğlence aracı olmaktan çok daha fazlası olduğunu göstermektedir. Video oyunları, farklı dilleri ve kültürleri bir araya

³ **Statement (Tez/ Bildiri):** This article is based on the author's doctoral dissertation currently being prepared in the Translation Studies doctoral program at Istanbul University..

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

Similarity Report: Received - Turnitin, Rate: 9

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, **Article Registration Date:** 20.11.2023-**Acceptance Date:** 20.02.2024-**Publication Date:** 21.02.2024;

DOI: 10.29000/rumelide.1439985

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

getiren evrensel birer tüketim ürünü hâline gelmiştir. Ancak video oyunların evrensel birer ürüne dönüşebilmesi için yerelleştirme süreci gerekmektedir. Bu bağlamda, video oyunlarının yerelleştirilmesi, oyun içi metinlerin çevirisinden daha fazlasını içerir. Kültürel uyumluluk, teknik gereksinimler ve dil tonu gibi faktörler, video oyunlarının farklı kültürlerde ve dillerde işlevsel olabilmesi için dikkate alınması gereken unsurlardır. Bu noktada, nitelikli video oyun çevirmenlerine olan ihtiyaç ortaya çıkmaktadır.

Bu makale, akademik çeviri eğitimine video oyun yerelleştirmesini (VOY)⁴ entegre etmenin önemini ele almaktadır. Bu doğrultuda öncelikle özel bir çeviri uygulama alanı olarak video oyun yerelleştirme sektörünün işleyişini ve gerekliliklerini saptayabilmek adına alanın aktörleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılacaktır. Görüşmelerden elde edilen veriler ışığında VOY'un hem teorik hem de pratik açıdan ele alınacağı, lisans düzeyinde özel alan çevirisi olarak video oyunu yerelleştirmesi dersinin içeriğine odaklanılacaktır. Ders kapsamında video oyunlarının yerelleştirilme süreçleri, video oyunların geliştirilme aşamaları ve kültürel uyumluluk gibi konuların öğrencilerin eğitimine dahil edilmesinin önemine değinilecektir. Makalenin devamında bu dersin içeriği, öğrencilerin kazanması hedeflenen temel bilgi ve beceriler detaylı bir şekilde ele alınacak, alanın aktörleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen bilgiler ışığında öğrencilere nasıl pratik deneyim kazandırabileceği açıklanacaktır. Video oyunlarının evrensel çekiciliği göz önüne alındığında, bu alanda rol alacak uzman çevirmenlerin yetiştirilmesine yönelik ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Bu makale, video oyunlarının küresel etkisini ve yerelleştirme sürecinin karmaşıklığını anlatarak, eğitim alanında VOY'a yer verilmesinin önemini vurgulamaktadır.

2. Türkiye'de video oyun yerelleştirmesi (VOY) sektörü

Türkiye, her geçen yıl artan oyuncu sayısı sebebiyle firmalar için dikkate değer bir pazar konumundadır. Oyun geliştirici ve dağıtımçı firmalar, ürünlerini daha fazla tüketiciye ulaştırabilmek ve kârlarını en üst düzeye çıkarabilmek için olabildiğince fazla pazara girmeyi hedefler. Bu açıdan incelendiğinde Türkiye, sahip olduğu genç nüfusu ile video oyun sektörü için önemli bir pazar konumundadır. *Gaming in Turkey* isimli oyun ajansının raporuna göre 2015 yılında Türkiye'deki genç nüfus 13.228.496'dır ve bu sayı Avrupa nüfus ortalamasının üzerindedir (*Gaming in Turkey*, 2017). Aynı yıl için ülkedeki toplam oyuncu sayısının ise 22.400.000 olduğu belirtilmiş, 2022 yılına gelindiğinde ise bilgisayar, oyun konsolları ve mobil platformlarda ülkedeki toplam oyuncu sayısının 44.000.000'u aştığı tespit edilmiştir (*Gaming in Turkey*, 2023).

Video oyunların oyuncular tarafından doğru şekilde anlaşılabilmesi ve oynanabilmesi için dil bir gerekliliktir. Özellikle yazınsal metinler içeren hikâye odaklı video oyunlar, yoğun teknik metinler içeren simülasyon oyunları gibi farklı türlerdeki ve karmaşık yapıya sahip oyunların hedefledikleri şekilde tüketilebilmeleri için oyuncular tarafından anlaşılabilmesi gerekir. Her ne kadar Türkiye'de video oyun geliştiriciliği büyümeye başlamış olsa da tüketilen oyunların büyük bir çoğunluğu yurt dışında geliştirilmekte ve ağırlıklı olarak İngilizce dilinde piyasaya sürülmektedir. Geliştirilen video oyunların giderek daha karmaşık ve derinlikli anlatılara sahip olmasının ana dili İngilizce olmayan pazarlarda bir sorun oluşturduğunu fark eden video oyun firmaları, video oyunlarını hedefledikleri pazarların dillerine yerelleştirmektedir. Bu sayede, herhangi bir dilde geliştirilmiş ve piyasaya sürülmüş olan bir video oyun, farklı ülkelerde farklı dilleri konuşan oyuncular tarafından firmaların amaçladığı şekilde tüketilebilir hâle gelmektedir.

4 Makalede kısaca VOY olarak ifade edilecektir.

Uluslararası platformda yabancı dil eđitimi, akademik kariyer ve eđitim gezileri alanlarında hizmet veren *EF Education First* firmasının düzenli olarak hazırladıđı *EF English Proficiency Index* raporuna göre Türkiye 2022 yılında toplam 111 ülke arasında 64. sıradadır ve 495 puanla “düşük yeterlilik” kategorisinde yer almaktadır (EF Education First, 2023). İlgili yeterlilik seviyesi incelendiđinde Türkiye’deki ortalama İngilizce bilgisinin; çok yüksek, yüksek ve orta yeterlilik seviyelerinde yer alan “ileri düzey metinleri rahatça okuyabilmek, ana dili İngilizce olan birisiyle iş sözleşmesi yapabilmek, iş yerinde sunum yapabilmek, televizyon programlarını anlayabilmek, gazete okuyabilmek, kişinin uzmanlık alanındaki bir toplantıya katılım göstermek, şarkı sözlerini anlayabilmek ve mesleki konular hakkında eposta yazabilmek”⁵ kriterlerini karşılamadıđı görülmektedir (Proficiency Bands, 2023). Bu noktada Türkiye nüfusunun ortalama dil yeterliliđinin, video oyunları İngilizce dilinde tüketmek için yeterli seviyede olmadığı öne sürülebilir. Bu nedenle pazar arařtırmaları yapan video oyun şirketleri, yüksek oyuncu potansiyeline sahip Türkiye pazarında varlık gösterebilmek adına oyuncuların kendi dilinde video oyun oynayabilmesine imkân veren video oyun yerelleřtirme hizmetine odaklanmıştır. Özellikle 2010’lu yıllardan itibaren Türkçe dil seçeneđi içeren video oyunların sayısı artmaya başlamıştır.

Türkiye’de video oyunların Türkçeleřtirilmesine iliřkin ilk örnekler, oyunların yapımcısı/dađıtıcısı ile profesyonel bir iş sözleşmesi kurmadan amatör bir ruhla gerçekleştirilen “fan translation” uygulamalarıdır. Bu yerelleřtirme çalışmaları kısaca, belirli seviyede yabancı dil ve yazılım bilgisine sahip oyuncu topluluklarının çevirmen rolü üstlenerek hâlihazırda piyasaya çıkmış video oyunları farklı dillere çevirmelerini tanımlar. Bu uygulamalarda oyun içerisindeki grafiklere, diyaloglara, bölümlere ve gerçekleşen olaylara müdahale edilmesine imkân veren “romhacking” gibi yöntemler kullanılarak (Muñoz-Sánchez, 2008) oyundaki metinlerin çevirileri gerçekleştirilir. Resmî Türkçe dil desteđinin yaygın olmadığı 2000’li yıllarda ana dilinde oyun oynamak isteyen oyuncuların talepleri doğrultusunda yoğun olarak çalışan bu ekiplerin sayısı profesyonel video oyun yerelleřtirme firmalarının kurulmasıyla birlikte azalmıştır. Yine de günümüzde çeşitli topluluklar Türkçe video oyun yerelleřtirme projeleri yürütmeye devam etmektedir.

2010’lu yıllara gelinmesiyle birlikte oyun geliřtirici/dađıtımcı firmalarla veya bu firmaların ortak çalıştığı ve bir projenin aynı anda pek çok dile yerelleřtirilmesinden sorumlu “Dil Hizmeti Sağlayıcıları” (Language Service Providers) ile yerelleřtirme çalışmaları yapan Türkiye menşeli VOY firmaları kurulmaya başlamıştır. Bu firmalar, video oyunlardaki metinlerin yerelleřtirilmesinin yanı sıra kalite kontrol, oyun içi seslendirme, müzik, multimedya ve pazarlama içeriklerinin yerelleřtirilmesi gibi video oyun yerelleřtirme çatısı alındaki farklı ihtiyaçlara yönelik hizmetler de vermektedir. *23 Studios*, *Aibell Game Localization*, *Locpick Game Localization & Audio* ve *Wordkeepers* yukarıdaki hizmetleri sunan Türkiye merkezli video oyun yerelleřtirme firmalarına örnek gösterilebilir. Farklı ölçeklerdeki video oyun geliřtiriciler tarafından üretilen video oyunların sayısı sürekli artış göstermekte, bununla birlikte Türkiye pazarına girmeyi hedefleyen video oyun geliřtirici/dađıtımcı firmalar dil bariyerini aşmak adına yerelleřtirme firmaları ile iş birliđi yapmaktadır. Oyuncuların Türkçe dil desteđi talepleri ve yabancı firmaların Türkiye pazarına yönelik hedefleri doğrultusunda Türkçe dil desteđine sahip video oyunların sayısı her geçen gün artmakta, hızla büyüyen pazar nedeniyle oyun yerelleřtirmesi konusunda uzmanlaşmış çevirmenlere her geçen yıl daha çok ihtiyaç duyulmaktadır.

5 Metnin çevirisi tarafıma aittir.

3. Video oyun yerelleştirme sektörünün oyun çevirmenine ilişkin beklentileri

Türkiye’de ve yurt dışında faaliyet gösteren profesyonel VOY firmalarında Türkçe oyun yerelleştirme üzerine çalışan farklı aktörlerle çevrim içi ortamda yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların düşünceleri, deneyimleri ve inançları hakkında ayrıntılı bilgi toplamak amacıyla kullanılan ve nitel bir araştırma yöntemi olan yarı yapılandırılmış görüşmeler, önceden belirlenmiş bir dizi açık uçlu soru ile araştırmacıya belirli konularda daha fazla derinleşme şansı verir. Öte yandan yarı yapılandırılmış görüşmeler, gerçekleştirilen görüşmeler arasında karşılaştırma yapmaya ve katılımcıların gündeme getirdiği başka konular hakkında bilgi toplamaya da olanak sağlamaktadır (Berg & Lune, 2015: 139).

Görüşmeler Türkçe VOY sektöründe oyun çevirmenlerinin konumu, eksiklikleri ve ihtiyaçları hakkında bilgi edinmek, çevirmenlere yönelik beklentileri anlamak, yerelleştirme projelerinde yer alan farklı aktörleri ve kullanılan teknolojileri tanımak, süreçlerde yaşanan problemleri ve bunların çözümü için ne gibi adımların atıldığını öğrenmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılanlar arasında şirket yöneticisi, genel müdür, proje yöneticisi, editör, kalite kontrol uzmanı ve redaktör pozisyonlarında çalışan kişiler yer almaktadır. Bu aktörlerin kariyerlerinin belirli aşamalarında oyun çevirmenliği de yapmış olduklarını not düşmek gerekir. Görüşme soruları arasında oyun çevirmenine ilişkin beklentileri öğrenmek amacıyla dokuz soru sorulmuştur. Bu sorular ve sorulara verilen yanıtlar aşağıda sunulmuştur.

Katılımcıların “*Sizce video oyun yerelleştirmelerinde özellikle dikkat edilmesi gereken nokta(lar) nelerdir?*” sorusuna verdiği yanıtlar incelendiğinde VOY alanına özgü yapıların farkında olmanın ön plana çıktığı görülmüştür. VOY, birer yazılım olan video oyunların metinleri üzerine odaklanır. Bu metinlerin amaçlanan şekilde görüntülenebilmesi (italik, kalın, renkli veya oyuncunun eylemlerine göre değişmek gibi) için yazılım dilindeki “yer tutucu”, “değişken” veya “etiket” işlevine sahip kodların ne amaçla orada bulduklarını ve çeviri işi gerçekleştirilirken bu kodların ne şekilde hedef metne aktarılması gerektiği bilmek büyük önem taşımaktadır. Bununla ilişkili olarak VOY uzmanlarının video oyunların mekaniklerine, VOY sürecinde kullanılan dosya yapılarına ve terminolojiye aşina olması gerekmektedir.

İlgili soruya verilen yanıtlardan ortaya çıkan ikinci özellik ise çeviri ve yerelleştirme arasındaki ayrımın bilincinde olmaktır. Katılımcılar bunu ifade ederken; ortaya çıkan çeviri ürünün doğal hissettirmesi, hedef kültüre ait alışkanlıkların ve hassasiyetlerin göz önünde bulundurulması, kaynak metinde hedeflenen duygunun ve mesajın oyuncuya aktarılabilmesi ve hitap edilen kitleye uygun şekilde gerçekleşecek bir yeniden yazma sürecinin önemi üzerinde durmuşlardır.

Yukarıdaki soruya verilen yanıtların bir diğer ortak özelliği ise Türkçe bilgisinin önemidir. Katılımcılar yazım ve noktalama kuralları konusunda donanımlı ve dikkatli olmanın önemini vurgulamıştır.

Katılımcılar VOY sürecinde dikkat edilmesi gereken noktalar arasında; koordinasyon içinde bir takım çalışması ortaya koymayı, sorgulayıcı bir yaklaşıma sahip olmayı, proje ile ilgili sağlanan referans materyalleri dikkatli bir şekilde inceleyerek ve internette söz konusu video oyuna ilişkin içerikleri tüketerek ön hazırlık yapmayı da vurgulamıştır. Ayrıca gündemi takip etmek, planlanan zaman çizelgesine uymak, çeviri dosyalarını zamanında teslim etmek, karakter sınırlaması ve dil kullanımı gibi projeye özgü kurallara dikkat etmek de alınan yanıtlar arasındadır.

Katılımcıların, “*Sizce bir oyun çevirmenini diđer uzmanlık alanlarındaki çevirmenlerden ayıran en belirgin özellikler nelerdir?*” sorusuna verdiđi yanıtlarda sınırları esnek, akıřkan ve kimi zaman belirsiz olan VOY alanının öngörüyle hareket etmeyi, kullanılacak terimlerin oyunun türüne ve hedef kitlesine uygun şekilde seçmeyi, sınırlı bağlam bilgisi ile çeviri yapabilmeyi gerektirdiđi belirtilmiřtir. Şiir çevirisi, dublaj çevirisi, hukuk çevirisi, tıp çevirisi ve teknik çeviri gibi farklı uzmanlık alanlarından metinler içerebilen VOY’un yaratıcılıđa müsait doğası sebebiyle sunduđu özgürlük alanının iyi bir arařtırma edinci gerektirdiđini, video oyunlara ilgi ve merak duymanın, hedef dilde ortaya çıkarılacak metnin nerede ve nasıl görüntüleneceđini öngörebilmenin, çeviri ile yerelleřtirme arasındaki ayrımı bilerek ilgili metnin ihtiyacına göre kararlar alabilmenin ve kültürel adaptasyonun ve yaratıcı metin yazarlıđının önemi vurgulanmıřtır.

İstisnai örnekler dıřında bir ekip çalıřması gerektiren VOY, diđer ekip üyeleri ile iř birliđinin kritik önem tařıdıđı bir uzmanlık alanıdır. Bu dođrultuda yukarıdaki soruya verilen yanıtlar arasında öğrenmeye açık olmak, bilgi alışveriři yapmak ve ekip üyelerine danıřmaktan ve soru sormaktan çekinmemek gibi özellikler yer almaktadır. Bunların yanı sıra, bilgisayar destekli çeviri programları ile yürütölen VOY projelerinde kod içeren metinlere ařına olunması ve çevirinin kodlar ile ve kodlara rađmen dođal şekilde oluřturulmasının ayırt edici farklar arasında olduđu ifade edilmiřtir.

“*Sizce oyun yerelleřtirme alanında çalıřacak bir çevirmenin ne gibi becerileri olmalıdır? (yazılımlar bilgisi, çeviri eđitimi, tecrübe, ilgi alanı, alana uygun metin çözümlemesi vs.)*” sorusuna verilen cevaplar arasında bilgisayar, ofis programları ve BDÇ araçlarını kullanma becerisine sahip olmak ön plana çıkmaktadır. VOY’un bir parçası olan yer tutucu, deđişken ve etiket gibi kodların ne gibi iřlevlere sahip olduklarını anlayabilmek ve kodları bozmadan çeviriyi gerçekleřtirebilmek için temel kodlama bilgisinin fayda sađlayacađını belirtilmiřtir. Katılımcılar ayrıca iyi bir metin çözümleme becerisinin VOY için kritik önem tařıdıđını vurgulamıřtır. Üzerinde çalıřılan metnin gereksinimleri, yazılıř amacı, sahip olduđu referanslar, hedef kitlesi gibi unsurların çevirmen tarafından analiz edilebilmesinin önem tařıdıđı belirtilmiřtir. Bunlara ek olarak VOY alanındaki çevirmenlerin iyi bir arařtırma edincine sahip olmasının da ortaya çıkan ürünün kalitesini dođrudan etkilediđi düşünölmektedir. Metinlerde geöen göndermeleri, referansları, kelime oyunlarını, deyim ve atasözlerini katmanlarına ayırabilmek ve neye iřaret ettiklerini bilmek başarılı bir yerelleřtirmenin belirleyicisi olarak görölmektedir. Aksi durumlarda hedef dilde anlam ifade etmeyen, oyuncuyu oyun dünyasından koparan, kısacası olumsuz bir deneyim yaratan metinler ortaya çıkabilmektedir. Tüm bunların sürdürölebilir şekilde yapılabilmesi için VOY alanında çalıřacak çevirmenlerin genel anlamda video oyunlara ilgi ve merak duyması da önem tařımaktadır. Video oyunlara ilgi ve merak duymanın beraberinde getirdiđi aşinalık, sınırlı bağlam bilgisinin verildiđi veya referans materyalin sınırlı olduđu durumlarda çevirmenin ilgili ortamı/sahneyi zihninde canlandırabilmesine de yardımcı olmaktadır.

“*Sizinle çalıřacak bir çevirmenin hâkim olmasını beklediđiniz yazılımlar/programlar/BDÇ araçları var mı? Varsa bunlar nelerdir?*” sorusuna ađırlıklı olarak MemoQ isimli BDÇ aracı yanıtı verilmiřtir. Bu cevabı takip eden diđer BDÇ araçları arasında Memsources, Trados ve SmartCat yer almaktadır. Ayrıca çevirmenlerin Microsoft Word, Microsoft Excel programlarına dair bilgi sahibi olmasının önemi vurgulanmıřtır.

“*Sizce bir çevirmeni başarılı bir video oyun çevirmeni yapan özellikler nelerdir?*” soruna verilen yanıtlar; video oyunları yakından tanımak, video oyun türlerine ve bu türlerin metin yapılarına ařına olmak, farklı metin türlerinin gerekliliklerine uygun çeviri yapabilmek, hedef kitlenin beklentilerini ve ihtiyaölarını göz önünde tutarak çeviriyi gerçekleřtirmek, güncel geliřmeleri takip etmek, iletiřime ve

öğrenmeye açık olmak, sorgulayıcı ve şüpheli yaklaşmak, tahmin etmekten kaçınıp doğru bilgiye ulaşmaya çalışmak, dili doğal kullanabilmek, yaratıcı çeviri yapmak, gerektiğinde kaynak metinden uzaklaşabilmek ve ana dile hakim olmak şeklindedir.

Katılımcıların “*Oyun çevirmenlerinde ve başvuran adaylarda en sık gözlemediğiniz eksiklikler nelerdir?*” ve “*Oyun yerelleştirmesinde genel olarak en çok hangi konularda sorun yaşanıyor? Bu sorunlar sizce neden kaynaklanıyor olabilir?*” sorularına verdikleri ortak yanıtlar arasında; dikkatsizlik, belirtilen kurallara ve kısıtlara dikkat etmeden çeviri yapmak, yazılım dilini tanımamaya bağlı olarak kod içeren ve çevrilmemesi gereken metinleri çevirmek, sunulan referans materyalleri yeterince incelememek, yeterli araştırma yapmamak, yapılan çeviriyi teslim etmeden önce kontrol okuması gerçekleştirilmemesi, dil bilgisi eksikliği, bir soru veya sorun olduğunda bunu ekipteki diğer aktörlerle paylaşmamak veya yardım almamak, geri bildirimleri dikkate almamak gibi eksiklikler ifade edilmiştir. “*Oyun yerelleştirmesinde genel olarak en çok hangi konularda sorun yaşanıyor? Bu sorunlar sizce neden kaynaklanıyor olabilir?*” sorusuna verilen diğer yanıtlar arasında ise kalite kontrol aşamalarının yapılmaması/eksik yapılması, müşterilerin zaman kısıtı sebebiyle hazırlanan soru-cevap formlarına yanıt verememesi/geç yanıt vermesi, tamamlanan çevirilerin oyun içerisinde nasıl görüntülediğini test etmeye yönelik LQA aşamasının müşteri tarafından yapılmaması/eksik yapılması veya Türkçe bilmeyen test uzmanları tarafından yapılmasına bağlı olarak ürün piyasaya çıktıktan sonra fark edilen sorunlar, gizlilik gerekçesiyle çeviri ekiplerine yeterli referans materyalin sağlanmaması gibi noktalara değinilmiştir.

“*Çevirmenler projedeki oyuna yönelik soruları olduğunda nasıl bir yol izliyor? Böyle bir durumda onlardan ne bekliyorsunuz?*” sorusuna verilen yanıtlar ağırlıklı olarak; çeviri kararı/terminoloji düzlemindeki soruların ekip içindeki aktörlere danışılması, teknik veya genel bir sorun varsa bunun proje yöneticisine iletilmesi, çevirmenlerin varsayımında bulunmaktan kaçınarak doğru bilgiye ulaşmaya çalışması, oyun geliştirici firmaların hazırladığı çok dilli soru-cevap formlarını inceleyip ilgili sorunun çözümü olup olmadığının kontrol edilmesi, ekip için sağlanan iletişim kanallarının aktif olarak kullanılması ve soru sorulması şeklindedir. Verilen yanıtların ortak özelliği çevirmenlerin iletişime açık, soru sorabilen, doğru cevabı bulmak için kendisine sağlanan kaynakları incelemekten kaçınmayan bir özellikte olmasına işaret etmektedir.

Yarı yapılandırılmış görüşmelerden anlaşıldığı üzere bu alanda çalışacak çevirmenlerden yukarıda bahsedilen konularda belirli bir yetkinliğe sahip olmaları beklenmektedir. Alandaki aktörlerin vurguladığı “yetkinlik” ve “uzmanlık” ifadeleri, akıllara Hans J. Vermeer’in “uzman çevirmen” kavramını getirir. Vermeer’e göre çevirmen, çeviri eyleminde “uzman” kişidir. Görevi kapsamında sergileyeceği performanstan ve nihai çeviri ürününden çevirmen sorumludur. Uzman konumunda oluşu çevirmeni alanın dışındaki aktörlere kıyasla daha güvenilir birisi hâline getirmektedir (Vermeer, 2004: 222). Dolayısıyla çevirmenin uzman konumunda olması kendisine farklı sorumlulukların yüklenmesi anlamına gelmektedir. Justa Holz-Mänttari bu sorumluluğu tartışırken çevirmenin amacında yola çıkar. Holz-Mänttari’ye göre çeviri eylemi, alıcı için iletişim işlevi taşıyan bir hedef metin üretmeye odaklanır. Bu durum kaynak metni kopyalamaktan ziyade, hedef metnin biçim ve türünün hedef metnin kültüründe işlevsel olacak şekilde yönlendirilmesi gerektiği anlamına gelir. İşlevsel olarak nelerin uygun olduğu, çeviri eyleminde uzman konumunda olan çevirmen tarafından belirlenir (Munday, 2016: 125). Uzman konumundaki çevirmen gerektiğinde çeviri sürecinde aldığı kararların sebebini açıklayabilir, çevirinin amacına uygun olmadığını düşündüğü takdirde gerekirse iş veren ile müzakere yoluyla gerekçelerini sunabilir ve çeviri sürecini çevirinin amacı doğrultusunda yönetebilir (Krş. Vermeer,

2008). Görüldüğü üzere çevirmen, kültürlerarası aktarımın işlevsel bir şekilde gerçekleşebilmesi için önemli bir rol oynamaktadır.

Bu noktada VOY alanında çalışacak çevirmenlerin de farklı metin türlerinin ne gibi ihtiyaçlara sahip olduğunu çözümleyebilmek, iyi bir araştırma edincine sahip olmak, çeviri metnini hedef kültürün ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda oluşturabilmek, ekip içi çalışmaya, iletişim kurmaya ve geri bildirim almaya açık olmak, video oyunlara ve VOY alanına özgü özelliklere, teknolojilere, uygulamalara ve gelişmelere aşina olmak gibi niteliklere sahip ve alanın gerektirdiği sorumlulukların bilincinde uzmanlar olması beklenmektedir.

4. Türkiye’de lisans düzeyinde video oyun çevirisi dersleri

Ülkemizde oyun yerelleştirme veya yerelleştirme üzerine akademik çeviri eğitimi veren programların sayısı diğer uzmanlık alanlarıyla kıyaslandığında düşük kalmakla birlikte her geçen gün artmaktadır. 2023 yılı itibarıyla Türkiye’de lisans seviyesinde eğitim veren Mütercim ve Tercümanlık ve Çeviribilim programlarının sayısı: İngilizce dili için 45 (21 devlet üniversitesi ve 24 vakıf üniversitesi), Almanca için 7 (7 devlet üniversitesi), Arapça için 5 (4 devlet üniversitesi, 1 vakıf üniversitesi), Bulgarca için 1 (1 devlet üniversitesi), Çince için 1 (1 vakıf üniversitesi), Farsça için 1 (1 devlet üniversitesi), Fransızca için 6 (6 devlet üniversitesi), İngilizce-Fransızca için 3 (2 devlet üniversitesi, 1 vakıf üniversitesi), Japonca için 1 (1 devlet üniversitesi) ve Rusça için 3 (1 devlet üniversitesi, 2 vakıf üniversitesi) olmak üzere toplam 73’tür⁶. Gerçekleştirilen müfredat taramasında ders isminde “yerelleştirme” veya “localization” ifadeleri geçen 12 farklı ders saptanmış; ancak bu derslerin düzenli olarak açılıp açılmadığı bilgisine ulaşamamıştır.

İlgili çalışma kapsamında yapılan araştırmada Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Mütercim ve Tercümanlık Bölümü, Bartın Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü, Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Ege Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Hacettepe Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, İstanbul Arel Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Sakarya Üniversitesi Almanca Mütercim Tercümanlık Bölümü ve Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümüne ait ders müfredatlarında bilgisayar destekli çeviri programlarının tanıtılarak yerelleştirme kavramının tartışıldığı derslerin küçük bir parçası olarak web sitesi ya da yazılım gibi farklı yerelleştirme derslerine entegre edilerek ya da doğrudan oyun çevirisi/yerelleştirme adıyla VOY’a yer verildiği saptanmıştır.

Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümüne ait “TAI 405 Computer-Assisted Translation and Localisation” dersinin tanıtım formunda yer alan dersin amacı: “...öğrencilerin çeviri etkinliğinde hâlihazırda kullanılan teknolojiler konusunda yetkin hale gelmelerini sağlamak ve bunu yaparken de uygulama temelli bir yaklaşım takip etmektir.” şeklinde tanımlanmıştır. Dersin öğretim yöntem ve teknikleri kısmı ise “Bu ders çeviri etkinliğinde kullanılmakta olan teknolojileri ele almaktadır. Bu derste öğrenciler kuramsal bilgileri uygulamalar yoluyla pekiştirerek öğrenecek ve yazılımlar üzerinden laboratuvar ortamındaki deneyimler ile yetkinliklerini artıracaklardır.” olarak tanımlanmıştır. Dersin haftalık konuları arasında bilgisayar çevirisi kalite değerlendirme, çeviri yönetim sistemleri, kalite güvencesi, çeviri belleği sistemleri, terminoloji yönetim

⁶ Kaynak: <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans-anasayfa.php>

sistemleri, ağ yerelleştirme, yazılım yerelleştirme ve çeviri uygulaması bulunmaktadır. Dersin 13. haftasında oyun yerelleştirme ve çeviri uygulamasına yer verildiği görülmüştür.

Bartın Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümünün “IMT 414 Oyun ve Web Sitesi Yerelleştirme” dersinin tanıtım formunda dersin amacı: “Bu dersin amacı oyun yerelleştirme ve alt yazı/dublaj çevirisi endüstrisi hakkında çevirmen adaylarını bilgilendirmek ve bu alanla ilgili çeviri faaliyetleri yapmaktır” şeklinde tanımlanmıştır. Dersin içeriği: “Bu derste yerelleştirmenin temel öğeleri, çeviri ve yerelleştirme arasında ilişki, küreselleşmenin çeviri ve yerelleştirme üzerindeki etkileri, yerelleştirme alanında kullanılan çeviri araçları (bilgisayar destekli çeviri, çeviri belleği, sözlükler vs.), roller (dil uzmanı, redaktör vs.), yerelleştirmede iş akış sistemi üzerinde durularak öğrenciye alıştırmalar yaptırılır.” olarak belirlenmiştir. Haftalık ders akışında ilk iki haftada kuramsal bilgiye odaklanıldığı, dersin geri kalan haftalarında ise VOY’a yönelik uygulama çalışmalarının yapıldığı görülmüştür.

Sakarya Üniversitesi Almanca Mütercim-Tercümanlık Bölümüne ait “AMT 346 Game Localization” dersinin tanıtım formunda dersin amacı: “Oyun Yerelleştirmesinin bir uzmanlık çeviri alanı olarak diğer çeviri türlerinden farklarının üzerinde durulacağı bu derste, farklı oyunların çevirileri incelenerek, bir oyunun yerelleştirmesi yapılacaktır. Böylelikle bu alana ilgi duyan öğrencilerin mezun olduklarında oyun yerelleştirmeni şeklinde istihdam edilmesi hedeflenmektedir.” olarak tanımlanmıştır. Dersin içeriği ise: “Derste farklı kaynaklardan oyun yerelleştirmesi hakkında makaleler okunacak ve oyun yerelleştirmesi alanında uygulama çalışması gerçekleştirilecektir.” şeklinde ifade edilmiştir. Ancak dersin haftalık akışına yönelik bilgiye ulaşılamamış ve dolayısıyla uygulama çalışmalarına ne oranda yer verildiği görülememiştir.

Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümüne ait “TRA 408 Oyun Lokalizasyonu” dersine ait tanıtım formunda dersin amacı: “Oyun endüstrisinde yerelleştirme kavramını tanıtmak ve oyun yerelleştirme alanında öğrencilerin çeviri becerilerini geliştirmek” olarak belirlenmiş; dersin içeriği ise: “Oyun metinleri ilgili bilgi ve terminoloji; oyun yerelleştirme” şeklinde tanımlanmıştır. Haftalık ders akışında “oyun lokalize etmede iş akışı, oyun lokalize etmenin teknik yönleri, sorgu yönetimi, video oyunları senaryo ve UI çevirilerinde en iyi uygulamalar ve örnekler, mobil oyun çevirilerinde en iyi uygulamalar, mobil oyunlarda çeviri örnekleri” konularına yer verilmiştir. Dersin 12. haftasında “oyun lokalizasyon testi” adı altında bir uygulamaya yer verildiği görülmüştür.

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Mütercim ve Tercümanlık Bölümü, Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Ege Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Hacettepe Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, İstanbul Arel Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Marmara Üniversitesi İngilizce Mütercim ve Tercümanlık Bölümüne ait müfredatlarda çatı kavram olarak yerelleştirme olgusuna odaklanan derslere yer verildiği, doğrudan VOY’a dair bir dersin müfredata dahil edilmediği görülmüştür.

Görüldüğü üzere Türkiye’de çeviri eğitimi veren kimi lisans programlarında VOY’a yer verilmektedir. Ancak bu derslerin diğer özel alan çevirisi dersleri kadar henüz yaygınlaşmamış olduğu söylenebilir. Tüm dünyada giderek artan oyun üretimi, tüketimi ve buna bağlı olarak alanda uzman çevirmenlere duyulan ihtiyacın artması nedeniyle bu uzmanlık alanı dersinin hukuk metinleri çevirisi, tıp metinleri çevirisi gibi diğer uzmanlık alanı çevirisi derslerine benzer şekilde çeviri eğitimi veren programların müfredatlarında yer alması önem teşkil etmektedir.

5. Sektörden eđitime: sektör ihtiyaçlarının video oyun yerelleřtirme eđitimine entegre edilmesi

Günümüzde ve gelecekte nitelikli oyun çevirmenine duyulan ihtiyaçı karřılamak adına akademik çeviri eđitimi içerisinde VOY’u kuramsal, kavramsal ve uygulama boyutlarında ele alan bir ders tasarısının faydalı olabileceđi düşünölmektedir. Bu bölümde, lisans düzeyindeki mütercim-tercümanlık ve çeviribilim programlarındaki üçüncü ve dördüncü sınıf öđrencilere sektör aktörleriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda elde edilen alan beklentileri göz önünde tutularak hem kuramsal bilgiyi aktarmak hem de uygulama pratiđi kazandırmak amacıyla seçmeli ders olarak açılacak bir video oyun yerelleřtirme dersi içeriđinin tasarlanması amaçlanmaktadır. Tıpkı diđer uzmanlık alanı derslerinde olduđu gibi bu ders için de öđrencilerde çeviriye iliřkin temel bilincin oluşması gerekmektedir. Bunun yanı sıra öđrencilerin bilgisayar destekli çeviriye yönelik eđitimlerini tamamlamış olmaları, VOY dersinde kullanılacak çeřitli yazılımlar için gerekli bir temel sağlayacak ve dersin işlenişini kolaylařtıracaktır. Bir diđer sebep ise bu alanda çeviri ve yerelleřtirme olgularının iç içe kullanılması ve metnin ihtiyaçlarına göre yaratıcı yazarlık ve çeviriyaratım gibi uygulamalara ihtiyaç duyabilmesidir. Bu nedenle öđrencilerin “Çevirmenler için Bilgi Teknolojileri” veya “Çeviri Teknolojileri” gibi bilgisayar destekli çeviri ve ofis programlarını tanıtan ve farklı çeviri stratejilerini ele alan dersleri önceden almış olmaları önemlidir.

VOY dersinde öncelikle oyun yerelleřtirmesine iliřkin kavramsal ve kuramsal konulara yer verilmesi, öđrencilere oyun yerelleřtirmesiyle ilgili kavramların yanı sıra VOY süreçlerinde kullanılan araç ve yazılımları öđrencilere tanıtmak ve yerelleřtirmenin neleri içerdiğini anlatmak amacıyla önem teşkil etmektedir. Böylece video oyun yerelleřtirme projelerinin iş akışı, projeyi yürüten ekibin içindeki roller ve bu rollerin sorumlulukları hakkında bilgi sahibi olan öđrenciler uygulama aşamasına geçmeden önce zihinlerinde süreç ve aktörlere yönelik somut birer imge oluşturabileceklerdir.

VOY’a yönelik derslerde öncelikle bu alana doğrudan etkisi olan uluslararasılařtırma, küreselleşme, yerelleřtirme ve kültürelleřtirme kavramlarının üzerinde durulması önem taşımaktadır. Video oyunların geliřtirilme aşamalarından itibaren göz önüne alınan bu kavramlar; ortaya çıkan ürünlerin dilsel, kültürel, teknik, pazarlama ve hukuksal boyutlarını şekillendirmektedir. Öđrencilerin bu kavramlarla tanıştırılması, uzmanlaşacakları alanın yapısı hakkında temel bilgi sağlayacaktır.

VOY’un konumunu irdelemek amacıyla VOY sektörünün dünyadaki konumunu irdelemek öđrencilerin bu sektörün kapsamını, hasılatlarını, iş yüklerini ve yerelleřtirme çalışmalarının geliřtirilen video oyunlara ne gibi etkileri olduđunu görebilmeleri açısından fayda sağlayacaktır. Öte yandan, ülkemizde görece yeni ve büyümekte olan VOY sektörünün uzman aktörlere olan ihtiyaçını somutlařtırmak bu alanda kariyer planlaması yapacak öđrencilere katkıda bulunacaktır.

Video oyunlar hem yapıları hem de türleri geređi çok farklı ihtiyaçlara sahip metinler barındırabilmektedir. Üründen ürüne deđişiklik göstermekle birlikte bir video oyunda oyun içi metinler, oyun içi sanatsal metinler, seslendirme metinleri, sinematik metinleri, açılır pencere/ıpuçu metinleri, sistem mesajları, hata mesajları, yardım dosyaları ve elektronik kılavuzlar gibi çeřitli varlıklar (assets) görölebilir. Öđrencilerin video oyunlarda çeviriye tabi olan bu varlıkları tanımaları ve bu varlıkları kuřatan ihtiyaçları, kısıtlılıkları ve özel durumları uygulama çalışmalarına geçmeden önce öğrenmeleri önem taşır.

Bilgisayar destekli çeviri araçlarının öğrencilere daha önce aldıkları teknoloji derslerinde tanıtılmış olması, VOY derslerinin verimli şekilde ilerlemesi açısından gereklidir. Ancak yine de hem öğrenilen bilgilerin tekrar edilip pekiştirilmesi hem de alanda sıklıkla kullanılan çeşitli fonksiyonların tanıtılması amacıyla dünyadaki ve Türkiye'deki VOY sektöründe ağırlıklı olarak tercih edilen bilgisayar destekli çeviri araçlarının (MemoQ, Trados, MemSource, SmartCat) ve proje yönetimi yazılımlarının (Microsoft Project, Favro, Jira, OneSky) incelenmesi dersin uygulama kısımları için yararlı olacaktır. Bu kapsamda öğrencilerin farklı dosya türlerini tanıma ve dönüştürme, terimce oluşturma, terimce ekleme, proje oluşturma, proje tamamlama, kalite kontrol işlemlerini gerçekleştirme, proje kapsamında alınabilecek çeviri kararlarının sorunsuz uygulanabilmesini sağlayan filtre ve kural setleri oluşturma gibi uygulama çalışmaları gerçekleştirmeleri önem taşımaktadır.

Birer yazılım ürünü olan video oyunlar, oyuncuların görüntülediği farklı metin türlerinin yanı sıra ekranda nelerin ne zaman ve ne şekilde görüntüleneceği bilgisini vermek gibi çeşitli sebeplerle kodlama dili üzerinden kurulu oldukları işletim sistemleri ve donanımlarla iletişime geçer. Bu kodlama dillerinin çeşitli uzantıları VOY sırasında çevirmenlerin üzerinde çalıştıkları metin dosyalarında yer alabilmektedir. Bunlar arasından en çok karşılaşılan etiketler (tags) ve değişkenler (variables) bağlı oldukları metinlerin ne şekilde görüntüleneceğini ve oyuncunun video oyundaki ilerleyişine göre farklılık gösterebilecek değerleri betimlemek için kullanılır. Bu kodların yapısına müdahale etmek metnin düzgün görüntülenmemesi veya yazılımın düzgün çalışmaması gibi çeşitli sorunlar doğurabilir. Öte yandan, bu kodların bağlı olduğu metinlerin çevirisi esnasında anlamın ve anlatımın olumsuz etkilenmemesi de önem taşır. Nitekim ağırlıklı olarak İngilizce dilinde geliştirilen ve bu dilde oluşturulan metinlere eklenen kodlar, Türkçe yerelleştirme esnasında Türkçe dil bilgisi kurallarına ve gelebilecek farklı değişkenlere uygun şekilde düzenlenmelidir. Bunlara ek olarak video oyunlarda kimi metinler kendilerine ayrılmış pencerelerde veya alanlarda görüntülenirler ve belli karakter kısıtlamalarına tabi tutulur. Multimedya ve alt yazı çevirisi ile bu açıdan benzerlik teşkil eden VOY, kimi zaman çevirmenlerin sınırlı karakter sayısı ile hedeflenen mesajı aktarabilmesini gerektirir. Tüm bu özelliklerin ilgili derslerde öğrencilere tanıtılması ve ne gibi stratejilerin izlenmesi gerektiğinin öğretilmesi, öğrencilerin VOY alanına özgü bir yetkinlik kazanabilmeleri açısından fayda sağlayacaktır.

Video oyunlar hedef kitlelerine, türlerine ve platformlarına göre farklı çeviri yaklaşımları gerektiren metinler içerebilmektedir. Kimi video oyunlar ağırlıklı olarak teknik metinler içerirken kimi oyunlar anlatıya odaklanıp yazınsal özellikte metinler barındırabilir. Kimi video oyunlar da bunların bir sentezi olarak karşımıza çıkabilir. Buradan hareketle üzerinde çalışılan video oyunların yaş kısıtlaması, hedef kitlesi, türü ve platformuna göre yerelleştirme ekibinin proje öncesi ve esnasında benimsemesi gereken çeviri yaklaşımları olabilmektedir. VOY derslerinde bu metin türlerinin öğrencilere tanıtılması bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Video oyunlarda yer alan son kullanıcı sözleşmeleri, gizlilik sözleşmeleri ve fikri mülkiyet hakları gibi metinler birer hukuk metni olarak karşımıza çıkar. Oyuncuya oyunun nasıl oynanacağını öğreten talimat metinleri ise kullanım kılavuzlarında karşılaşılan teknik metinlerle ortak özellikler taşıyabilir. Oyunda yer alan farklı karakterlerin dil tercihleri ve üslupları, şiir, şarkı, mektup, kitap gibi metinler hedef dile aktarılırken yerelleştirme ve yaratıcı çeviri/çeviriyaratım (transcreation) edinçlerine ihtiyaç duyulabilir. Video oyunlarda yer alan ara sahneler ve sinematiklere ait alt yazı metinleri çevrilirken karakter kısıtlaması, görüntülenme süresi, dudak senkronizasyonu ve varsa seslendirme göz önüne alınarak çeviri yapılması gerekebilir. Tüm bu senaryolara ilişkin örnek metinlerin ve ihtiyaç duyulabilecek çeviri stratejilerinin incelenmesi ve uygulama çalışmalarının yapılması öğrencilerin farklı gereksinimlere sahip metinler üzerinde çalışırken nelere dikkat etmeleri gerektiği hakkında bilgi verecektir.

Bir video oyunun etkin řekilde yerelleřtirilmesi için yerelleřtirme řirketinin ihtiyaç duyduđu bilgi ve yönergeleri içeren ve müşteri tarafından sađlanan dosyalar paketine lokalizasyon kiti (loc-kit) adı verilir. Gerçekleřtirilecek yerelleřtirme çalıřmasının tutarlı, video oyunda sunulan tema, dil tonu ve içerikle uyum içinde, müşterinin talep ve beklentilerini karřılayan ve hatalardan arınmıř hâlde tamamlanması için lokalizasyon kiti önemli bir rol oynamaktadır. Tipik bir lokalizasyon kitinin içerisinde iř akıř takvimi, varsa daha önce yapılmıř çeviriler, soru-cevap tabloları, terimce, çeviri belleđi, müşterinin tercih ettiđi dosya teslim yöntemleri, dosya isim dönüşümlerinin nasıl yapıldıđı, müşterinin yerelleřtirmede dikkate alınmasını istediđi dil/üslup/yazım tercihleri, video oyunla ilgili (karakterler, yerler vb.) referans dosyaları, ekran görüntüleri ve videolar gibi çeřitli dosyalar yer alabilir. Kurgulanacak VOY derslerinde örnek lokalizasyon kiti tanıtılması ve bu kiti içerisnde yer alan dosyaların nasıl ve ne amaçla kullanılacađının gösterilmesi hem takip eden süreçte gerçekleřtirilecek uygulama çalıřmaları hem de VOY sektöründe nitelikli birer alan uzmanı olma yolundaki öğrenciler için yararlı olacaktır.

VOY projelerinde genellikle proje yöneticisi, çevirmen/yerelleřtirme uzmanı, editör, redaktör gibi aktörler yer alır. Bu aktörlerden kimi zaman eř zamanlı olarak kimi zaman birbirini takip eden sırayla kimi zaman ise tüm proje boyunca üzerlerine düşen sorumlulukları yerine getirmeleri beklenir. Özellikle yüksek kelime hacmine sahip projelerde dosya paylařmaları, bu dosyaların teslim tarihleri ve teslim edilen dosyaların kalite kontrol süreçlerinin zamanında ve eksiksiz gerçekleřtirilmesi önem tařır. Video oyun yerelleřtirme řirketlerinin metin dosyalarını önceden belirlenen tarihte tüm yerelleřtirme ve kontrol süreçlerini tamamlamıř řekilde müşteriye teslim etmeleri beklenir. Çünkü rekabetçi bir pazara sahip olan video oyunlar genellikle stratejik olarak belirlenmiř dönemlerde piyasaya sürülürler ve bu video oyunların herhangi bir dil seçeneđini sorunlu řekilde içermesi veya hiç içermemesi tercih edilmez. Planlanacak video oyun yerelleřtirme derslerinde öncelikle tipik bir video oyun yerelleřtirme projesinde yer alan aktörlerin ve bu aktörlerin görev tanımlarının ve sorumluluklarının tanıtılması öğrencilerin iř akıřındaki aktörlerin iřlevlerini anlayabilmeleri için önemlidir. Yerelleřtirme projesi boyunca ekibin karřılařabileceđi sorunlar oldukça çeřitlidir ve gerçek bir senaryoda karřılařılabilecek tüm sorunların ders içerisinde incelenmesi mümkün deđildir. Ancak en sık karřılařılan sorunların pek çođu genellikle etkin iletiřim ve sorumlulukların eksiksiz yerine getirilmesiyle önceden bertaraf edilebilmektedir. Olası sorunların ve bu sorunların çözümlerinin incelenmesi, öğrencilerin bilinç kazanması ve uygulama çalıřmasında bu sorunlardan kaçınmaları açısından faydalı olacaktır.

Yukarıda belirtilen konular ele alındıktan sonra öğrencilere aktarılan bilginin pekiřtirilmesi ve pratik tecrübeye dönüşmesi için uygulama çalıřmalarının gerçekleřtirilmesi önem tařımaktadır. Bu uygulama çalıřmaları mümkün olduđuca gerçek bir VOY projesini simüle edecek řekilde kurgulanmalıdır. Böylelikle öğrencilerin sorumluluk bilgisi pekiřecek ve üstlendikleri rollerin gerekliliklerini özenle yerine getirmeye çalıřacaklardır. Bu kapsamda, ilgili video oyun yerelleřtirme dersinin süresi göz önünde bulundurularak öğrencilerin olabildiđince farklı oyun türünde yerelleřtirme çalıřmaları gerçekleřtirmeleri ve tüm süreci raporlamaları hem ders boyunca öğrendikleri teorik bilginin pekiřmesi hem de pratik kazanmaları açısından faydalı olacaktır. Uygulama çalıřmasında dersin öğrenci sayısına bađlı olarak yerelleřtirme ekipleri oluşturularak bu ekiplerin üzerinde çalıřacađı video oyunlar belirlenebilir. Birden fazla projenin gerçekleřtirileceđi durumlarda öğrencilerin farklı aktörler olarak görev almaları sađlanırsa çok yönlü bir deneyim kazanmaları ve süreç içerisindeki sorumluluklarının önemini somut bir řekilde görmeleri de mümkün olacaktır.

6. Sonuç

Bu çalışmada, VOY'a yönelik açılacak seçmeli derslerin akademik çeviri eğitimine sağlayabileceği potansiyel katkılar üzerinde durulmuştur. VOY eğitiminin nasıl teorik ve pratik bilgilerle zenginleştirilebileceği, öğrencilere hangi becerilerin kazandırılabilceği, sektörün ihtiyaçları ve eksiklikleri göz önüne alınarak kurgulanacak derslerin ne gibi konuları içerebileceği üzerine bir çalışma sunulmuştur. Bu çalışma sonucunda VOY eğitiminin öğrencilere hem video oyun yerelleştirme pratiği hem de bu alanı kuşatan dinamikler ve teknolojiler hakkında temel bir anlayış kazandırabileceği gözlemlenmiştir. Bu dersin neleri içereceğini belirlerken alanın sorunlarını ve ihtiyaçlarını da göz önünde tutmak amacıyla Türkiye'deki profesyonel VOY şirketlerindeki yönetici/müdür, proje yöneticisi, editör, redaktör pozisyonlarından aktörlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme, katılımcıların düşünce ve deneyimleri hakkında ayrıntılı bilgi toplayabilmek amacıyla kullanılan bir nitel araştırma yöntemidir. Görüşmelerin belirli konularda derinleşebilmesi, ayrıntılı bilgi sağlayabilmesi, bağlamsal ve nitel veriler sunabilmesi, karşılaştırmalı analize olanak vermeleri sebepleriyle yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi tercih edilmiştir. Yapılan görüşmeler VOY sektöründe farklı metin türlerinin nasıl ele alınması gerektiği, ne gibi araştırma edinçlerinin gerekli olduğu, hangi yazılımların ne amaçla kullanıldığı ve ne gibi konularda sorunlar yaşandığı hakkında veri sağlamıştır. Elde edilen bu verilerin ilgili derslere entegre edilmesi, öğrencilerin bu uzmanlık alanını kuşatan dinamiklerin bilincinde olmasının yanı sıra çeşitli çeviri ve proje yönetim teknolojileri hakkında da bilgi sahibi olmaları ve sektörün gereksinimlerini karşılayacak, nitelikli profesyoneller olarak yetişmelerine katkı sağlayabilir. VOY'un kültürel ve dil farklılıklarını göz önüne alan bir uzmanlık alanı olduğunu dikkate alarak uluslararasılaştırma, küreselleşme, yerelleştirme ve kültürelleştirme gibi kavramların öneminin öğrencilere aktarılması hedeflenmiştir. Buna ek olarak, farklı türlerdeki metinlerin gereksinimlerini anlamak için öğrencilerin farklı senaryolar üzerinde çalışmalarını önerilmiştir. Ayrıca VOY projelerinin gerçekleştirilmesi için ekip çalışmasının önemi vurgulanmıştır. Öğrencilerin ekipler hâlinde projeler yürütmesi, çeviri deneyiminin yanı sıra sektördeki iş akışlarını ve farklı aktörlerin ne gibi sorumlulukları olduğunu anlamalarına yardımcı olabilir.

Sonuç olarak VOY, seçmeli bir uzmanlık alanı dersi olarak akademik çeviri programlarında eğitim gören öğrencilere hem çeviri hem de teknoloji alanlarında yetkinlik kazandıracığı ve sektör ihtiyaçlarının bilincinde olan profesyonel çevirmenler olmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. VOY eğitimi, öğrencilere teorik bilgiyi pratiğe dönüştürme fırsatı sunarak daha nitelikli ve donanımlı çevirmen olmalarına hizmet edebilir. Bu nedenle VOY dersleri, akademik çeviri eğitimi veren programların müfredatlarına dahil edilerek bu alanda kariyer oluşturmayı hedefleyen öğrenciler için bir seçenek oluşturabilir.

Kaynakça

- Berg, B. L., & Lune, H. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (H. Aydın, Dü.)
- EF Education First. (2023). *EF English Proficiency Index*. Ekim 8, 2023 tarihinde <https://www.ef.com.tr/epi/regions/europe/turkey/> adresinden alındı
- EF English First. (2023). *Proficiency Bands*. Ekim 09, 2023 tarihinde <https://www.ef.com.tr/epi/about-epi/#proficiency-bands> adresinden alındı
- Gaming in Turkey. (2017). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2016*. <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2016.pdf> adresinden alındı

Gaming in Turkey. (2023). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2022*.

<https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf> adresinden alındı

Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications* (4 b.). New York: Routledge.

Muñoz-Sánchez, P. (2008). *About the Localization of Classic Video Games Using Romhacking Technique: Particularities, Quality and Legal Aspects*. The Journal of Specialised Translation, 80-95.

Vermeer, H. (2008). *Çeviride Skopos Kuramı*. (A. H. Konar, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Vermeer, H. J. (2004). *Skopos and Commission in Translational Action*. L. Venuti içinde, The Translation Studies Reader (s. 221-232). New York: Routledge.

Çalışma kapsamında incelenen ders tanıtım formları

Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölümü, TAI 405-Computer-Assisted Translation and Localisation,

https://mtb.atu.edu.tr/Upload/Dosyalar/Duyuru/Dosya/2020/09/280920201354_D_269_744ee828-3d7b-45c0-boca-fcdb6247ad64.xlsx

Bartın Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü, IMT 414 Oyun ve Web Sitesi Yerelleştirme,

<https://ubys.bartın.edu.tr/AIS/OutcomeBasedLearning/Home/CourseDetail?&isElectiveCourse=true&isIntegratedCourse=false&courseId=X7HQ7IYVAIsUjzJdoLwhSg!xGGx!!xGGx!&curriculumId=D61IDZuy5seLMQno77OzXw!xGGx!!xGGx!&apid=LcUoF!xDDx!Io8b!xBBx!3LopI8mSRUA!xGGx!!xGGx!&eqd=10602&progName=M%C3%BCtercim%20ve%20Terc%C3%BCmanl%C4%B1k%20B%C3%B6l%C3%BCm%C3%BC%20-%20%C4%Bongilizce%20M%C3%BCtercim%20Terc%C3%BCmanl%C4%B1k%20B%C3%B6l%C3%BCm%C3%BC%20/%20%C4%Bongilizce%20M%C3%BCtercim%20ve%20Terc%C3%BCmanl%C4%B1k&culture=tr-TR>

Sakarya Üniversitesi Almanca Mütercim Tercümanlık Bölümü, AMT 346 Oyun Yerelleştirme, <https://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/Ders/Detay/590425>

Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümü, TRA 408 Oyun Lokalizasyonu, <https://fenedebiyat.yeditepe.edu.tr/tr/ceviribilim/dersler/4309>