



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi
The Journal of International Social Research
Cilt: 10 Sayı: 51 Volume: 10 Issue: 51
Ağustos 2017 August 2017
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2017.1751>

**YENİ BİR UZMANLIK ÇEVİRİ ALANI OLARAK OYUN YERELLEŞTİRMESİNİN TÜRKİYE'DEKİ
KONUMU VE ÖNERİLER***
**THE POSITION OF GAME LOCALIZATION AS A NEW SPECIALIZED FIELD OF TRANSLATION IN
TURKEY AND SUGGESTIONS**

Mehmet Cem ODACIOĞLU**

Şaban KÖKTÜRK***

Hüseyin ERSOY****

Evren BARUT*****

Öz

Çevirmenlerin çeviri sürecinde kullandığı araç ve yöntemler bilişim ve iletişim teknolojilerinin etkisiyle günden güne değişmekte, neticede çevirmenin uzmanlık alanlarında çeşitlenmeler meydana gelmektedir. Bu çeşitlenme, çevirmenin üstlendiği roller ve sorumlulukların da değişmesine yol açmaktadır. Bu açıdan bilgisayar teknolojilerinin önemli ölçüde etkilediği bir alan da yerelleştirme. Günümüzde yerelleştirme endüstrisi kavramı çeviri endüstrisinden daha popüler bir hale gelmeye başlamıştır. Bu çalışmada, yerelleştirme endüstrisi altında incelenen yazılım ve web yerelleştirme türleri dışında oyun yerelleştirme tanımlanarak, özelliklerine yer verilmiş ve bu alanın Türkiye'de bir uzmanlık çeviri alanı olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği üzerinde durulmuştur. Ayrıca oyun yerelleştirmesinin amatör bir uğraş olarak sürdürüldüğü kadar profesyonel bir etkinlik olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği de gösterilmiştir.

Bu amaçla oyun yerelleştirmesinin Türkiye'deki akademik çeviri eğitimi veren kuruluşlardaki konumu sorgulanmış ve bir müfredat incelemesi yapılmıştır. Çalışmada orantılı bir analiz yapmak üzere üç devlet ve üç vakıf üniversitesi olmak üzere altı üniversite belirlenmiştir. Bu amaçla İstanbul Üniversitesi, Boğaziçi Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi mütercim tercümanlık programları betimleyici yöntemle incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Yerelleştirme, Yerelleştirme Endüstrisi, Lokalizasyon, Yerelleştirme, Akademik Çeviri Eğitimi.

Abstract

Tools and methods used by translators in the translation process change every single day with the presence of communication and information technologies. As a result, new special fields are born. The diversification of speciality contributes to the change of roles and duties of translators. In this respect, one of the fields affected by the computer technologies is localization. Today, localization industry is more popularised than the translation industry. In this study, game localisation was defined with its features and whether it can be considered as a new specialized field of translation or not in Turkey was investigated. Besides, whether game localization can be regarded as a professional activity than being an amateur activity or not was shown.

For this purpose, the position of game localization was questioned in academic institutions in Turkey and a curriculum analysis was carried out. To do a consistent analysis, three state and three foundation universities were chosen: Istanbul University, Boğaziçi University, Sakarya University, Yeditepe University, İzmir Ekonomi University and Bilkent University. The study follows a descriptive approach.

Keywords: Game Localization, Localization Industry, Localisation, Localization, Academic Translation Teaching.

1. Giriş

Bilgisayar fiyatlarının düşmesi ve bilgisayar şirketleri arasında rekabetin kızışmasıyla, ev kullanıcılarının sayısı 1980'lerden itibaren artmış ve neticede bu cihazları işlevli kılabilmek amacıyla kullanıcılar için birtakım yazılımlar geliştirilmeye başlanmıştır. Bu yazılımların dili çoğunlukla İngilizce olduğundan, ulusal pazar ve İngilizce bilen kişiler için bir anlam ifade etse de İngilizce bilmeyen diğer toplumlar için bu tür programların onların anlayabilecekleri şekilde ve kendi dillerinde piyasaya sürülmesi gerekli olmuştur. İşte bu yüzden yerelleştirme endüstrisi adlı bir kavram doğmuştur. Şimdiye kadar yerelleştirmenin pek çok tanımı yapılmıştır. En basit anlamıyla, yerelleştirme bir ürüne ait içerik ve

* Bu çalışma 2016 yılında Aydın Üniversitesinin düzenlediği çeviri konferansında bildiri olarak sunulmuştur. 2017 yılında güncellenerek makale haline getirilen söz konusu çalışmanın değindiği sorunun çözümü için ilgili üniversitelerin ders programları tekrar ele alınmış ve sorunun çözümü için Sakarya Üniversitesi Çeviribilim bölümünün oyun yerelleştirme dersini seçmiş olarak eklediği görülmüştür. Bu, çalışmanın işlerliği açısından olumlu bir gelişme olarak ele alınabilir.

** Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Çeviribilim Bölümü İngilizce Mütercim Tercümanlık ABD, comodacioglu@bartin.edu.tr

*** Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Çeviribilim Bölümü, skokturk@sakayy.edu.tr

**** Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Çeviribilim Bölümü, skokturk@sakayy.edu.tr

***** Gazi Üniversitesi Çeviri ve Kültürel Çalışmalar Doktora Programı Öğrencisi.



bileşenlerin farklı bir erek ortam veya pazara adapte edilme süreci olarak bilinir¹ (Thayer ve Kolko, 2004: 1; krş. Hoft, 1995). Bu adaptasyon süreci teknik, dilsel ve kültürel aşamaları içinde bulundurulur. Çevirmen en çok dilsel ve kültürel aşamalar da görev alabilirken, bazen teknik işleri de yürütmesi gerekebilir. Bunun için çevirmenin dilsel ve kültürel aktarımcı olmasının ötesinde çok yönlü bir uzman olması da gerekmektedir.

Özellikle 1998'de Google arama motorunun hizmete açılmasıyla internet kullanıcıların sayısının artması, yazılım yerelleştirme dışında websitesi yerelleştirmesine duyulan ihtiyacı tetiklemiş, 2000'li yıllarda ise bilgisayar teknolojilerinin her zamankinden daha hızlı çeşitlenmesi ve bilgisayarların boyutlarının daha da küçülmesiyle oyun sektöründe de önemli değişimler yaşanmış ve yerelleştirme endüstrisinin bir diğer türü olan oyun yerelleştirmesi de önemli bir pazar alanı olarak ele alınmaya başlanmıştır.

Bu çalışmada, oyun yerelleştirmesi üzerinde durularak tanımı yapılacak, özelliklerinden bahsedilecek, video oyun endüstrisinin tarihsel gelişimine değinilerek, oyun yerelleştirmesinin bir uzmanlık alanı olarak Türkiye'deki çeviri eğitimi programlarındaki konumu sorgulanacaktır. Bunun için İstanbul Üniversitesi, Boğaziçi Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi mütercim tercümanlık bölümlerinin sunduğu uzmanlık alanı çevirisi dersleri incelenmiş ve oyun yerelleştirmesinin çeviri müfredatlarındaki konumu ve ders programlarında yer alıp almadığı araştırılmıştır.

Çalışmanın yapılmasının amacı ise, oyun yerelleştirmesinin diğer yerelleştirme türlerine oranla çevirmenin yaratıcılığının daha ön plana çıktığı bir alan olmasından dolayı bu alanın uzmanlık çeviri alanı olarak düşünülmesindedir. Ayrıca çevirmenlerin hukuk, tıp, basın, ekonomi, edebiyat vb. alanlarda uzman olması kadar farklı alanlarla da ilgilenmesi ve çağın gereklerine cevap verebilecek potansiyelde olabilmeleri için farklı uzmanlık alanlarıyla tanıştırmaları gerekmektedir².

2.Video Oyun Yerelleştirmesinin Tanımı ve Özellikleri

Video oyun yerelleştirmesi, yazılım yerelleştirme ve görsel işitsel çevirinin karışımı olarak tanımlanabilir. Zira Mangiron ve O'Hagan'a göre (akt. Munday, 2008:279-280) oyunlara alt yazı, dublaj veya her ikisi birden eklenebilir.³ Örneğin, Japonca video oyunları İngilizceye genelde dublajlanarak, diğer Avrupa dillerine ise alt yazılı aktarılır. Ancak İngilizce dilinde piyasaya sürülen orijinal oyunlar diğer dillere ya dublajlanarak ya da alt yazılı aktarılmaktadır (bkz. Mangiron ve O'Hagan, 2006: 13). Video oyun yerelleştirmesindeki en önemli özelliklerden biri oyunun orijinal kültürde bıraktığı eğlendirici etkinin erek kültür için de sağlanmasıdır. Bunun nedeni çevirmenden, yerelleştirme aşamasında yaratıcılık ve özgünlük beklenmesidir.

Bu doğrultuda çevirmenin orijinal oyundaki olay örgüsü, tema, oyundaki eşyaların ve karakterlerin isimlerini çeviri yapılan kültürde değiştirmesi bile gerekebilmektedir. Burada akla yeni bir sözcük olan ve oyun yerelleştirmesinde sıkça karşılaşılan yaratıcı çeviri (ing. transcreation) kavramı gelmektedir. Yaratıcı çeviride orijinal oyunda olmayan her türlü yeni kavram çeviri metne eklenebilir. Hatta grafiklerin yeniden oluşturulması bile gerekebilmektedir (krş Thayer ve Kolko, 2004: 13). Ayrıca çevirmenin bu süreçte her şeyi değiştirmesine bile izin verilebilmektedir. Bunun nedeni ise ürünün yerel pazar ortamında satışını artırmaktadır (Sajna, 2013: 221-222). Yaratıcı çevirinin başarılı olabilmesi için ise bazı koşulların yerine getirilmesi gerekmektedir:

1. Oyunla ilgili önsel bilgiye sahip olma: Oyunu çevirecek olan çevirmen erek kültüre oyunu nasıl aktaracağı ile ilgili gerekli bilgiye sahip olmalıdır. Bu nedenle oyundaki sahnelere ve oyunun jargonuna hâkim olmalıdır. Bununla birlikte, çevirmen oyunla ilgili sitelerine göz atarak veya oyun dergilerine abone olarak bilgi toplayabilir.

2. Oyunun türüyle ve konusuyla ilgili bilgili olma: Çevirmen çeviri yapacağı oyunla ilgili içeriğe ve oyunun türüne hâkim olmalıdır. Çevrilecek oyun; simülasyon, araba yarışı, gerçek zamanlı strateji, futbol, bilim kurgu, fantazi rol yapma vb. türden olabilir. Çevirmen bu oyun türlerini önceden oynamışsa daha başarılı ve tutarlı çeviri yapabilir. (krş. Dietz, 2007:3).

Bu koşulların yanı sıra, oyun yerelleştirmesinde başarıyı artırmak için şirketler ya kurum içi ya da kurum dışı modellere başvurmaktadır. Kurum içi modellerde şirket oyunun yerelleştirme sürecine anında müdahale edebilirken, kurum dışı modelde kontrol daha zorlaşmaktadır. Bu modellerden birine karar verildikten sonra oyun yerelleştirmesi başlatılır. Bu süreçte, çevirmen önemli aktörlerden biri olsa da, yerelleştirme ekip temelli olarak yürütülmektedir. Zira yerelleştirme işlemlerinde zamana karşı bir yarış söz

¹ Yerelleştirme ayrıca "web sitelerinin ve yazılımların [oyunlar da birer yazılım olabilir] hedef kitlenin kullanımına hazır hale getirilmesi olarak tanımlanabilir" (Canım Alkan, 2013:iv).

² Çalışmada betimleyici bir analiz yapılmıştır.

³ krş. Odacıoğlu ve Köktürk, 2015; Odacıoğlu, 2017.



konusudur. Oyun şirketleri, oyunlarının dünyanın her yerinde anı anda piyasaya sürülmesini amaçladığından, yerleştirme tüm dillerde aynı anda başlatılıp bitirilir (krş. Dietz, 2007:4).

Video oyun yerleştirmesinde şu yaklaşımlar da uygulanabilir:

1. **Temel düzeyde yerleştirme:** Oyunun orijinal Grafik Kullanıcı Ara Yüzü (İng: Graphical User Interface, kısaltma: GUI) ve ikonları aynen korunur, sadece metin çevrilir.
2. **Kompleks yerleştirme:** Grafik Kullanıcı Ara Yüzü ve ikonlar metinle birlikte çevrilir.
3. **Harmanlama yöntemi:** Orijinal oyundaki hikaye erek kitle için yeniden yazılır ve grafikler erek kitleye uygun olarak yeniden oluşturulur (Thayer ve Kolko, 2004: 17-18).

3.Video Oyun Endüstrisinin Tarihsel Gelişimi

Oyun endüstrisi eğlence sektörünün itici güçlerinden biri olup, bugün film endüstrisiyle rekabet edecek boyuta ulaşmıştır. Entertainment Software Association (ESA)'ya göre, 2010 yılında tüketiciler video oyunları, donanım ve bilgisayar aksesuarlarına 25,1 milyar dolar harcamıştır. Amerikan halkının yaklaşık yüzde 72'si düzenli olarak oyun oynamaktadır. Ayrıca ESA'nın Avrupa'daki muadili olan Interactice Software Federation (ISFE) 2010 yılındaki raporunda; 2009'da Avrupa'daki video oyun satışlarının 8 milyar dolara ulaştığını belirtmiştir (Costales, 2014: 227).

Amerika Birleşik Devletlerindeki geliştiriciler, 1970'lerde ulusal pazar alanı için tilt, langirt ve ve atari oyunları üretmeye başladı. Atari oyunlarının en popülerleri arasında Computer Space ve Pong bulunmaktaydı. Bu tür oyunların zamanla popülerleşmesinden ötürü, oyunlar ev kullanıcılarına kadar yayılmaya başladı. Özellikle, Japonya'daki şirketler bu ürünlerin potansiyellerini fark ederek, Amerika'nın yanı sıra kendileri de bu endüstrinin içine girdi ve atari oyunları geliştirmeye başladı. Bu dönemde en popüler pazarlar Amerika ve Japonya olsa da henüz bir oyun yerleştirme endüstrisi kurulmamıştı. 1970'lerde geliştirilen oyunlarda kullanılan metin sayısı az olduğundan, çeviri de gerekmemekteydi. 1980'lerden itibaren, oyun endüstrisi kayda değer gelişmeler göstermeye başladı. Sega Genesis gibi ev konsolları ve Nintendo Game Boy gibi el bilgisayarları geliştirildi. 1990'lardan itibaren Avrupa pazarı oyun endüstrisine önem vermeye başladı. 2000'lerde ise oyun endüstrisi önemli bir pazar alanı haline geldi (Bernal Merino, 2011). Sajna'ya göre video oyunları, yirmi birinci yüz yılda küresel anlamda popüler olmaya başlamıştır ve talep her geçen gün artmaktadır (Sajna, 2013: 219, krş. Granell, 2011: 185). Bundan böyle oyunlar 1960'larda olduğu gibi sadece basit çizgi ve noktalardan oluşmamakta gerçek insan sesleri, üç boyutlu görüntüler, sinema görüntüleri vb. unsurlarla desteklenen oldukça gerçekçi oyunlar üretilmektedir (bkz. Mangiron ve O'Hagan, 2006: 11). Buradan hareketle oyun yerleştirmesine duyulan ihtiyacın 2000'lerde arttığı söylenebilir. Bu tarihten itibaren küreselleşmenin hızlanması ve orijinal ürün ile birlikte yerleştirilen oyunları anda piyasaya sürme mantığı pek çok firmanın oyun yerleştirmesine de önem vermesine katkı yapmıştır⁴.

4. Yeni Bir Uzmanlık Çeviri Alanı Olarak Oyun Yerleştirmesinin Türkiye'deki Konumu

Bu analizde seçilen dersler çeviri pratiği ile ilgili derslerdir. Çevirmenler çeviri eğitiminde hangi tür metinleri çeviriyor? Hangi metin türlerinde ve alanlarda uzmanlık kazanıyor? vb. sorulardan yola çıkarak, bu bölümde son zamanlarda dünyada popüler bir endüstri haline gelen oyun yerleştirmesinin konumu sorgulanmıştır. Zira oyun yerleştirmesinin tıpkı hukuk, tıp, edebi çeviri, ekonomi metinlerinin çevirisi, AB metinlerinin çevirisi vb. gibi yeni bir çeviri uzmanlık alanı olduğu düşünülmektedir. Çalışmada, dengeli bir analiz yapmak amacıyla üç devlet ve üç vakıf üniversitesinin çeviribilim/mütercim tercümanlık lisans programları betimleyici yöntemle incelenmiştir.

Tablo 1

⁴ Ayrıca bkz. Bernal Merino, 2011.



Sakarya Üniversitesi Çeviribilim (Almanca) Bölümü⁵ / Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim Bölümü⁶

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Kodu	Ders Adı
AMT 117	Çeviri Uygulamaları I	TR 208	Yerelleştirme
AMT 118	Çeviri Uygulamaları II	TR 215	Teknik Çeviri
AMT 221	Uzmanlık Metin Çevirileri I	TR 314	Edebiyat Çevirisi
AMT 223	Bilgisayar Destekli Çeviri I	TR 315	Tıp Çevirisi
AMT 222	Uzmanlık Metin Çevirileri II	TR 317	Ekonomi ve Ticaret Metinleri Çevirisi
AMT 224	Bilgisayar Destekli Çeviri II	TR 404	Siyaset Bilimi ve Uluslararası Hukuk Metinleri Çevirisi
AMT 333	Güncel Metin Çevirileri I	TR 405	Sosyal Bilimler Metinleri Çevirisi
AMT 334	Güncel Metin Çevirileri II	TR 406	İnsan Bilimleri Konulu Metinlerin Çevirisi
AMT 338	İktisat Alanı Çevirileri	TR 407	Hikaye ve Roman Çevirisi
AMT 340	İşletme Alanı Çevirileri	TR 409	Türkçe-İngilizce Edebiyat Çevirisi
AMT 342	Hukuk Alanı Çevirisi	TR 410	Şiir Çevirisi
AMT 408	Teknik Çeviri	TR 425	Televizyon ve Sinema Çevirisi I
AMT 343	Yerelleştirme	TR 426	TR 426 Televizyon ve Sinema Çevirisi II
AMT 344	Oyun Yerelleştirme		

Analiz

• Sakarya Üniversitesi Çeviribilim (Almanca) Bölümü

Sakarya Üniversitesi Çeviribilim Müfredatı incelendiğinde oyun yerelleştirmesinin bilgisayar destekli çeviri dersi kapsamında öğretilme olasılığı bulunmaktadır. Bu açıdan Bilgisayar Destekli Çeviri (AMT 223-224) (seçmeli) derslerinin içeriği web sayfasından incelenmiş ve bu derslerde mekanik çeviri tarihinden yola çıkılarak farklı çeviri programları ve çevrimiçi sözlüklerin incelendiği, Trados programının tanıtıldığı ve bu yazılımla 3. ve 4. Sınıfta sunulan farklı uzmanlık metin çevirilerinin yapıldığı⁷ açıklamasına erişilmiştir. Yukarıdaki tablodaki 3. ve 4. Sınıf uzmanlık çeviri dersleri (iktisat, işletme, hukuk, güncel metin çevirileri ve teknik çeviri dersi) incelendiğinde, bu derslerden oyun yerelleştirmesini en iyi çağrıştıranın teknik çeviri dersi olabileceği varsayılmıştır. Zira oyun yerelleştirmesi birtakım teknik çeviri araçlarından faydalanılarak yapılmaktadır. Teknik Çeviri dersi (AMT 408) (seçmeli) ile ilgili web sayfasındaki içerikle ilgili şu açıklama yer almaktadır: “Teknik Çeviri dersi öğrencilerin çeşitli Kaynak dildeki Teknik metinleri erek dile yazılı olarak aktarma yeteneği kazanmalarını sağlayan derstir”⁸. Dolayısıyla bu derste oyun yerelleştirmesine yer verilip verilmediği belirgin değildir.

AMT 221 kodlu Uzmanlık Metin Çevirileri I dersinde öğrenciler, web sayfasından erişilen bilgi neticesinde edebiyat, tıp, hukuk, medya, çevre, sağlık, dilbilim ve ticari alanlarda çeviri yapmaya teşvik edilmektedir⁹. Burada oyun yerelleştirmesiyle medya arasında bir ilişki kurulabilse de oyun yerelleştirmesi alanına doğrudan değinildiği belirsizdir. AMT 222 Uzmanlık Metin Çevirileri II dersinde ise edebiyat metinleri, anlam sorunları, metin inceleme, çeviri amaçlı metin inceleme, çeviri edimi, terminoloji, yazılı ve

⁵ <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersPlan/tr/2016/104/22/2/0/0/0>

⁶ http://www.boun.edu.tr/tr_TR/Content/Akademik/Lisans_Katalogu/FenEdebiyat_Fakultesi/Ceviribilim_Bolumu

⁷ <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65375/0>

⁸ <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65455/0>

⁹ <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/50243/0>



sözlü metinleri anlama, aktarma¹⁰ vb. üzerinde durulduğu web sayfasındaki açıklamadan anlaşılmaktadır. Bu ders kapsamında oyun yerelleştirmesine doğrudan yer verilmediği görülebilir.

AMT 117 ve 118 kodlu Çeviri Uygulamaları I-II derslerinde ise öğrenciler Türkçe-Almanca dil çiftinde çeviriler yapmakta, bilgisayar araçları kullanarak Terimce, Sözlükçe hazırlamakta ve koştur metin kullanarak arşiv oluşturmaktadır¹¹. Bu ders içeriklerinde oyun yerelleştirmesinin izine rastlanmamıştır.

AMT 343 No'lu Yerelleştirme dersinin içeriği web sitesinde şu şekilde açıklanmıştır: Bu ders "Yerelleştirme nedir? Yerelleştirme aşamalarının incelenerek, yerelleştirme endüstrisinin temel düzeyde öğrenciye tanıtılması, örnek yerelleştirme projelerinin sınıf içi uygulamalar yoluyla öğrencilere gösterilmesi ve öğrencilerin yerelleştirme endüstrisine hazırlanması"¹² vb. konuları ele almaktadır. Bu veriler ışığında, bu derste oyun yerelleştirmesi bir uygulama örneği olarak öğrenciye sunulabilir.

Bununla beraber 2017 ders içerikleri ve buna ilişkin veriler incelendiğinde, Sakarya Üniversitesinin AMT 344 adıyla *Oyun Yerelleştirmesi* dersini seçimlik olarak açtığı görülmektedir. Dersin içeriği ise şu şekildedir: "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"¹³.

• Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim Bölümü (İngilizce)

Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim Bölümünün lisans çeviri müfredat programı incelendiğinde oyun yerelleştirmesi adıyla bir ders yoktur. Ancak TR 208 kodlu Yerelleştirme dersinde (seçmeli) dersin sorumlusunun dersin adına uygun olarak oyun yerelleştirmesi projelerinden de örnekler verebilme olasılığı vardır. Bununla beraber, bu dersin web sayfasındaki açıklamasına bakıldığında, yerelleştirme alanıyla ilgili geçmişten günümüze gelişmeler, çeviri belleklerine giriş, uygulamalı çalışmalar, terminoloji araçlarının tanıma, web sayfası yerelleştirme, proje yönetimi, proje çalışması gibi konuların sunulduğu görülebilir¹⁴.

TR 215 kodlu Teknik Çeviri dersi de oyun yerelleştirmesiyle bağdaştırılabilecek bir ada sahiptir. Ancak web sayfasında yer alan bilgilere göre bu dersin içeriği bilim, teknoloji, hukuk, tıp, yazılı çeviri becerisi, temel terminoloji çalışmaları, teknik çeviriye kuramsal yaklaşımlar vb. içermektedir¹⁵. Kısacası oyun yerelleştirmesiyle ilgili bir açıklama yoktur.

Oyun yerelleştirmesinin görsel işitsel çeviri unsurlarını içerdiği düşünüldüğünde ise, TR 425 ve TR 426 kodlu Televizyon ve Sinema Çevirisi I ve Televizyon ve Sinema Çevirisi II (seçmeli) derslerinin içeriğinde oyun yerelleştirmesinin izine rastlanıp rastlanamayacağı çalışmada sorgulanmıştır. Ancak dersin web sayfasında yer alan içeriğinde oyun yerelleştirmesiyle ilgili bir açıklama yoktur. O halde, Boğaziçi Üniversitesinin Çeviribilim müfredat programında da oyun yerelleştirmesinin doğrudan bir izine rastlanılmamıştır. Ayrıca bu ada sahip bir ders müfredatta yer almamaktadır.

¹⁰<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/50245/0>

¹¹<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65458/0/>
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65459/0>

¹² <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/82658/0>

¹³ <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/82659/0>

¹⁴http://www.boun.edu.tr/tr_TR/Content/Akademik/Lisans_Katalogu/FenEdebiyat_Fakultesi/Ceviribilim_Bolumu

¹⁵http://www.boun.edu.tr/tr_TR/Content/Akademik/Lisans_Katalogu/FenEdebiyat_Fakultesi/Ceviribilim_Bolumu



Tablo 2

İzmir Ekonomi Üniversitesi
*İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü*¹⁶

Bilkent Üniversitesi
*İngilizce-Fransızca Mütercim Tercümanlık Bölüm*¹⁷

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Kodu	Ders Adı
ETI 430	Bilgisayar Destekli Çeviri Çalışmaları	TRIN 265	İktisat Metinleri Çevirisi (İngilizce-Türkçe-Fransızca)
ETI 104	Sosyal Bilimler Metinleri Çevirisi	TRIN 266	Siyaset ve Hukuk Metinlerinin Çevirisi (İngilizce-Türkçe-Fransızca)
ETI 204	Medya ve İletişim Metinleri Çevirisi	TRIN 361	Teknik Çeviri (İngilizce-Türkçe)
ETI 304	Hukuk Metinleri Çevirisi	TRIN 363	Teknik Çeviri (Fransızca-Türkçe)
ETI 305	Edebi Çeviri	TRIN 364	Edebi Metinler Çevirisi (İngilizce-Türkçe)
ETI 203	Ekonomi Metinleri Çevirisi	TRIN 366	Edebi Metinler Çevirisi (Fransızca-Türkçe)
ETI 300	Ticaret ve Finans Metinleri Çevirisi	TRIN 485	Avrupa Birliği Metinleri ve Belge Çevirisi
ETI 306	Güncel Metin Çevirileri II	TRIN 486	Resmi Belge ve Metinlere Yönelik Çeviri Projesi
ETI 320	Edebi Çeviri II		
ETI 324	İşletme ve Lojistik Metinleri Çevirisi		
ETI 390	Bilgisayar Destekli Çeviri ve Yerelleştirme		
ETI 426	Siyaset Bilimi Metinleri Çevirisi		
ETI 440	Görsel-İşitsel Çeviri		

• **İzmir Ekonomi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü**

İzmir Ekonomi Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü lisans programı incelendiğinde, doğrudan oyun yerelleştirmesini çağrıştıracak bir ders adına rastlanmamıştır. Bununla beraber ETI 430 Bilgisayar Destekli Çeviri Çalışmaları, ETI 204 Medya ve İletişim Metinleri Çevirisi, ETI 390 Bilgisayar Destekli Çeviri ve Yerelleştirme, ETI 440 Görsel-İşitsel Çeviri derslerinde oyun yerelleştirmesine dolaylı değinilme olasılığı bulunmaktadır.

Bilgisayar Destekli Çeviri Çalışmaları dersinde web sayfasında belirtilen öğrenme çıktılarında öğrencilerin interneti etkin kullanabilmesi, teknolojinin çeviri süreci içindeki yerini kuramsal olarak inceleyerek uygulamaya aktarabilme, bilgisayar becerilerinin geliştirilmesi, çeviri amaçlı yazılım kullanabilme, açık kaynak kodlu uygulamaları tanıma, web sitesi oluşturabilme¹⁸ vb. vardır. ETI 204 Medya ve İletişim Metinleri Çevirisi dersinin öğrenme çıktıları ise yazılı ve işitsel-görsel metinlerin çevrilmesi, medyada yer alan haber, makale, reklam gibi metin türlerinin açıklanabilmesi, bu amaçla farklı söylemleri karşılaştırma vb¹⁹. bulunmaktadır. ETI 390 Bilgisayar Destekli Çeviri ve Yerelleştirme (seçmeli) dersinin web sayfasında yer alan açıklamasında ise, bu dersi alan öğrencilerin çeviri belleklerini kullanabilmesi, yazılım ve uygulamaları teknolojik araçlar kullanarak yerleştirebilmesi, yerleştirme aşamalarını tanıması, bütüncü oluşturabilmesi, görsel-ışitsel çeviride yer alan teknolojileri inceleyebilmesi, terminoloji yönetimi yapabilmesi vb²⁰. amaçlanır. ETI 440 Görsel-İşitsel Çeviri dersinde (seçmeli) ise öğrenciler görsel-ışitsel çevirinin türlerini tanımakta, alt yazı çevirisinin temel kurallarını öğrenmekte, televizyon ve sinema yoğunlukla çeviri metinler üretmektedir²¹. Bu derslerde ise oyun yerelleştirmesinin izine rastlanma olasılığı bulunsa da bu açık değildir.

Bu dersler dışında Sosyal Bilimler Metinleri Çevirisi, Hukuk Metinleri Çevirisi, Edebi Çeviri, Ekonomi Metinleri Çevirisi, Ticaret ve Finans Metinleri Çevirisi, Güncel Metin Çevirileri II, İşletme ve

¹⁶ <http://dti.ieu.edu.tr/tr/curr>

¹⁷ http://stars.bilkent.edu.tr/webserv/curriculum/?dil=tur&options=&bolum_kod=TRIN&program_kod=TRIN_BA&track_kod=TRIN_BA_WT&mod=tntm

¹⁸ <http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+430>

¹⁹ <http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+204>

²⁰ <http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+390>

²¹ <http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+440>



Lojistik Metinleri Çevirisi, Siyaset Bilimi Metinleri Çevirisi dersleri farklı uzmanlıklara yönelik olarak oluşturulduğundan, oyun yerelleştirmesine değinmemektedir.

- **Bilkent Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü**

Bilkent Üniversitesi İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü lisans programında, oyun yerelleştirmesini çağrıştırmayacak doğrudan bir ders olmasa da Teknik Çeviri Dersleri (TRIN 361, 363)²² kapsamında oyun yerelleştirmesine dolaylı değinilme olasılığı vardır.

Tablo 3

Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümü²³ / İstanbul Üniversitesi Çeviribilim (İngilizce) Bölümü²⁴

Ders Kodu	Ders Adı	Ders Kodu	Ders Adı
TRA 242	Sağlık Bilimleri Çevirisi		
TRA 211	Sosyalbilimler Metinleri Çevirisi	MTIN2107	Alt Yazı ve Dublaj Çevirisi
TRA 211	Yazılı Çeviride Belirli Konular II: Sosyal Bilimler Çevirisi	MTIN3109	Özel Alan Çevirileri 1
TRA 214	Fen Bilimleri Çevirisi	MTIN3115	Uzmanlık Çevirisi 1 (B Alanı)
TRA 207	Siyaset Çevirisi	MTIN3039	Yazınsal Çeviri I
TRA 214	Fen Bilimleri Çevirisi	MTIN3042	Özel Alan Çevirileri II
TRA 315	Edebiyat Çevirisi	MTIN3124	Uzmanlık Çevirisi II (B Alanı)
TRA 307	Medya Ve İletişim Çevirisi	MTIN4133	Uzmanlık Çevirisi III (B Alanı)
TRA 309	Ekonomi ve İşletme Metinleri Çevirisi	MTIN4053	Özel Alan Çevirileri III
TRA 318	Hukuk Çevirisi	MTIN4056	Yazınsal Çeviri III
INT 242	Kaydedilmiş Basın- Yayın Metinleri Çevirisi	MTIN4144	Uzmanlık Çevirisi IV
TRA 411	Altyazı ve Seslendirme Çevirisi	MTIN4146	Uzmanlık Çevirisi 2 (C Alanı)
TRA 403	Bilgisayar Destekli Teknik Çeviri	MTIN4066	Yazınsal Çeviri IV
INT 417	Sözlü Hukuk Çevirisi		

- **Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümü**

Yeditepe Üniversitesi Çeviribilim Bölümü lisans programında oyun yerelleştirmesi adına bir ders bulunmamaktadır. Bununla beraber, TRA 403 kodlu Bilgisayar Destekli Teknik Çeviri (seçmeli), TRA 411 Alt yazı ve Seslendirme Çevirisi (seçmeli), TRA 307 Medya Ve İletişim Çevirisi (seçmeli) derslerinde oyun yerelleştirmesine kesinlik taşımaya da dolaylı değinilmesi söz konusu olabilir.

- **İstanbul Üniversitesi Çeviribilim (İngilizce) Bölümü**

İstanbul Üniversitesi Çeviribilim (İngilizce) Bölümü lisans programına bakıldığında, oyun yerelleştirmesi adına bir derse rastlanmamıştır. MTIN2107 kodlu Alt yazı ve Dublaj Çevirisi, MTIN3109 kodlu Özel Alan Çevirileri I, MTIN3115 Uzmanlık Çevirisi I (B Alanı), MTIN3042 Özel Alan Çevirileri II, MTIN3124 Özel Alan Çevirileri II, MTIN3124 Uzmanlık Çevirisi II (B Alanı), MTIN4133 Uzmanlık Çevirisi III (B Alanı), MTIN4053 Özel Alan Çevirileri III, MTIN4144 Uzmanlık Çevirisi IV, MTIN4146 Uzmanlık Çevirisi 2 (C Alanı) derslerinde de oyun yerelleştirmesinin dolaylı da olsa bulunma olasılığı vardır. Ancak yapılan betimleyici analizde bu netlik kazanmamaktadır.

Sonuç

²² Bu derste bilimsel ve teknik metinler, tıp çevirisi, eczacılıkla ilgili çeviriler vb. söz konusudur (<http://catalog.bilkent.edu.tr/current/course/c89361.html>)

²³ http://www.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/ceviribilim_turkce_ders_programi.pdf

²⁴ http://edebiyat.istanbul.edu.tr/ingilizcecevirisi/wp-content/uploads/2014/02/imt_derslistesi2014.pdf



Bu çalışmada oyun yerelleştirmesinin bir uzmanlık çeviri alanı olarak Türkiye'deki konumu betimleyici olarak sorgulanmış ve yapılan analiz sonucunda oyun yerelleştirmesinin Türkiye'deki akademik çeviri eğitimi müfredatlarının çoğunda, Sakarya Üniversitesi hariç, doğrudan yer almadığı görülmüştür. Dolaylı yer verilse bile bu da belirginlik taşımamaktadır. Seçilen üniversitelerin Türkiye'deki saygınlığı ve vakıf/devlet üniversitelerinin eşit olarak belirlenmesi, ortaya çıkan sonucunun objektif olmasına katkı yapmaktadır. İncelenen üniversitelerden sadece Sakarya Üniversitesinin seçimlik olarak oyun yerelleştirmesi dersine yer vermesi Türkiye'de bu alandaki uzman sayısını yetersiz olmasından kaynaklanabilir. Dolayısıyla bu, oyun yerelleştirmesinin amatör bir uğraş olarak kalmasına ve çeviri mesleğinden olmayan kişilerce yapılmasına neden olmaktadır. Ancak bilindiği gibi, oyun yerelleştirmesi endüstrisi dünyada bugün pazar potansiyeli ve popülaritesi ile önemli gelir elde eden bir endüstridir. Dolayısıyla hukuk, tıp, edebiyat, basın vb. uzmanlık alanlarındaki gibi bu alanda da uzmanlaşmayı isteyen çeviri öğrencileri sadece Türkiye sınırları içerisinde değil ayrıca dünyadaki çoğu oyun şirketine de çeviri hizmeti verebilir ve bu işten kayda değer paralar kazanabilir. Ayrıca, oyun yerelleştirmesinin bir uzmanlık çeviri alanı olarak Sakarya Üniversitesi örneği gibi çeviri müfredatlarına eklenmesi, bu alanın çeviribilimden bağımsız olarak gelişmesinin de önüne geçilmesinde önemli bir adımdır ve söz konusu alanın profesyonelleşmesine katkı yapma olasılığı vardır.

Öneriler

1. Oyun yerelleştirmesi Sakarya Üniversitesi örneğinde olduğu gibi diğer üniversitelerin de çeviri müfredatlarına eklenmelidir.
2. Sakarya Üniversitesi örneğinde olduğu gibi oyun yerelleştirmesi çeviri müfredatlarına en azından oyun meraklıları veya bu alana ilgi gösteren üniversite öğrencileri için seçmeli bir ders olarak eklenebilir.
3. Oyun yerelleştirmesi dersleri için sınıf içi koşullar uygun değilse, ders uzaktan eğitim yoluyla yapılabilir.
4. Oyun yerelleştirmesi dersleri, bu alanda uzman kişilerce verilmelidir.
5. Tıpkı Okan Üniversitesi Alt Yazı ve Dublaj Çevirmenliği Yüksek Lisans Programı gibi, Oyun Yerelleştirmesi lisansüstü düzeyde de verilebilir. Nitekim bazı yabancı üniversiteler (bkz. Roehampton Üniversitesi) lisansüstü düzeyde oyun yerelleştirmesi dersi vermektedir.
6. Oyun yerelleştirmesi çeviribilim bölümlerinin çoğunda ders olarak verilirse bu etkinlik profesyonel bir zemine taşınabilir. Zira şu an oyun yerelleştirmesi yapan kesim genelde oyun meraklılarından oluşan ancak çeviri eğitimi almamış amatör kesimdir.

KAYNAKÇA

- BERNAL MERINO, Miguel A. (2011). "A Brief History of Game Localisation", *Trans*, No:15, s. 11-17.
- CANIM ALKAN, Sinem (2013). *Web Sitesi Yerelleştirmelerinde Bir Eyleyen olarak Çevirmenin Konumu: Türkiye Örneği*, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çeviribilim Anabilim Dalı.
- COSTALES, Alberto Fernández (2014). "Video Game Localisation: Adapting Superheroes to Different Cultures", *Quederns, Revista de Traducció*, 21, s. 225-239.
- DIETZ, Frank (2007). "How Difficult Can That Be?: The Work of Computer and Video Game Localization", *revista tradumàtica Traducció Technologies de la Informacip i la Comunicació*, No:5, s.1-6.
- GRANELL, X. (2011). "Teaching Video Game Localisation in Audiovisual Translation Courses at University", *The Journal of Specialized Translation*, 16, s. 185-202.
- MANGIRON Carmen ve O'HAGAN Minako (2006). "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation", *The Journal of Specialized Translation*, s. 10-21.
- MUNDAY, Jeremy (2008). *Introducing Translation Studies Theories and Applications*, Londra-New York: Routledge.
- ODACIOĞLU, Mehmet Cem, KÖKTÜRK Şaban (2015). "Wolfenstein: The Old Blood Oyununun Türkçe Yerelleştirilmiş Versiyonunda Benimsenen Çeviri Yaklaşımları Ve Bunun Oynanabilirlik Düzeyine Katkısı", *Journal of History School (JOHS)*, Eylül 2015 September 2015, Yıl 8, Sayı XXIII, ss. 303-318.
- ODACIOĞLU, Mehmet Cem (2017). *Çeviribilimde Yerelleştirme Paradigmasına Doğru*, Ankara: Gece Yayınları.
- SAJNA, Mateusz (2013). "Translation of Video Games and Films: A Comparative Analysis of Selected Technical Problems", *Homo Ludens.*, 219-232.
- THAYER, Alexander ve Kolko Beth E. (2004). "Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market", *Technical Communication*, Cilt 51, No 4, s. 477- 488.
- http://www.boun.edu.tr/tr_TR/Content/Akademik/Lisans_Katalogu/FenEdebiyat_Fakultesi/Ceviribilim_Bolumu Erişim: 18.06.2017
- <http://dti.ieu.edu.tr/tr/curr> Erişim:18.06.2017
- http://stars.bilkent.edu.tr/webserv/curriculum/?dil=tur&options=&bolum_kod=TRIN&program_kod=TRIN_BA&track_kod=TRIN_BA_WT&mod=tntm Erişim: 18.06.2017
- http://www.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/ceviribilim_turkce_ders_programi.pdf Erişim: 18.06.2017
- http://edebiyat.istanbul.edu.tr/ingilizcecevir/wp-content/uploads/2014/02/imt_derslistesi2014.pdf Erişim: 18.06.2017
- <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersPlan/tr/2016/104/22/2/0/0/0> Erişim: 18.06.2017
- <http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/82658/0> Erişim: 18.06.2017



<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/82659/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65375/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65455/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/50243/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/50245/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65458/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://ebs.sabis.sakarya.edu.tr/DersTumDetay/tr/2016/104/21/2/65459/0> Eriřim: 18.06. 2017
<http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+430> Eriřim: 16.06.2017.
<http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+204> Eriřim: 14.05.2017.
<http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+390> Eriřim: 17.05.2016.
<http://dti.ieu.edu.tr/tr/syllabus/type/read/id/ETI+440> Eriřim: 11.05.2016.
<http://catalog.bilkent.edu.tr/current/course/c89340.html> Eriřim: 23.05.2016.
<http://catalog.bilkent.edu.tr/current/course/c89361.html> Eriřim: 24.03. 2016.