

Oyun Yerelleştirme Dersine Teknoloji Temelli Yaklaşımlar: MCBU Oyun Yerelleştirme Dersi Örneği

DR. ÖĞRETİM ÜYESİ SELÇUK ERYATMAZ*

Öz

Dijital oyun endüstrisi, küresel kültürel etkileşimin ve teknolojik yeniliğin kesişim noktasını temsil etmektedir. Bu alan, yalnızca eğlence sektörünün bir alt kümesi değil, aynı zamanda dil, teknoloji ve kültürlerarası iletişimin etkileşime girdiği bir platformdur. Küresel oyun pazarı, çeşitli oyun türleri, stüdyolar ve seriler aracılığıyla milyonlarca insanın deneyimlerini ve kültürel anlayışını yeniden şekillendirmektedir. Büyük oyun firmaları, çok dilli yayın stratejileriyle dünya çapında geniş bir oyuncu kitlesine erişmeyi hedeflerken çeviriyi de kullanmaktadır. Büyük firmaların dışında kalan bağımsız oyun geliştiricileri ve sınırlı kaynaklara sahip yayıncılar için oyun yerelleştirme süreci daha esnek ve yaratıcı yaklaşımları gerektirir. Burada, oyun toplulukları ve gönüllü çevirmen ağları devreye girerek profesyonel yerelleştirme modellerinin alternatifini oluştururlar. Bu çalışma kapsamında bu olgulardan yola çıkarak tasarlanan ve sonuçlandırılan bir oyun yerelleştirme dersine dair dinamikler ele alınacaktır. Üniversitelerin müfredatlarına yeni yeni girmeye başlayan bu uzmanlık alanı, öğrencilere oyun yerelleştirme konusunda pratik beceriler kazandırmanın yanı sıra, kültürlerarası iletişimin güncel formlarını da inceleme fırsatı sağlamaktadır. Oyun yerelleştirmesi, salt dilsel bir çeviri eylemi değil, aynı zamanda doğru araçların kullanıldığı kültürel bir çeviri ve adaptasyon sürecidir. Yerel referansların, mizahi öğelerin, kültürel kodların ve oyun içi iletişimsel stratejilerin hedef kültüre uyarlanması, oldukça karmaşık ve çok katmanlı bir entelektüel çabayı da gerektirir. Bu çalışma kapsamında bağımsız oyunlar hakkında genel bir çerçeve çizildikten sonra derste şekillenmiş üç farklı proje özelinde teknoloji kullanımı ve çeviriyi kuşatan farklı kültürel ve dilsel edinçlerin nasıl birlikte işleyebileceği tartışılmıştır.

Anahtar sözcükler: oyun yerelleştirme, çeviribilim, yerelleştirme, çeviri eğitimi, çeviri teknolojileri

Technology Based Approaches to Game Localization Course:
The Case of MCBU Game Localization Course

Abstract

The digital gaming industry represents the intersection of global cultural interaction and technological innovation. It is not only a subset of the entertainment industry, but also a platform where language, technology and intercultural communication interact. The global gaming market is reshaping the experiences and cultural understanding of millions of people through various game genres, studios and franchises. Major game companies use translation as part of their multilingual

* Manisa Celâl Bayar Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Mütercim ve Tercümanlık Bölümü, İngilizce Mütercim ve Tercümanlık Anabilim Dalı, E-posta: selcukeryatmaz@gmail.com; ORCID: 0000-0002-0213-2088
Gönderilme Tarihi: 1 Kasım 2024 Kabul Tarihi: 16 Şubat 2025

publishing strategies to reach a wide audience of gamers worldwide. For independent game developers and publishers with limited resources, game localization requires more flexible and creative approaches. Here, game communities and volunteer translator networks come into play, providing an alternative to professional localization models. This study will examine the dynamics of a game localization course that was designed and finalized based on these phenomena. This specialization, which is just beginning to enter the curricula of universities, provides students with practical skills in game localization as well as the opportunity to examine contemporary forms of intercultural communication. Game localization is not only an act of linguistic translation, but also a process of cultural translation and adaptation using the right tools. Adapting local references, humor, cultural codes and in-game communicative strategies to the target culture requires a complex and multi-layered intellectual effort. Within the scope of this study, after providing a general framework about indie games, we discuss how different cultural and linguistic acquisitions surrounding the use of technology and translation can work together in three different projects shaped in the course.

Keywords: game localization, translation studies, localization, translation education, translation technologies

GİRİŞ

Küresel video oyun endüstrisi, son yıllarda dikkate değer bir dönüşüm geçirmektedir. Belirli bir kitleye hitap eden bir eğlence aracı olmaktan çıkarak, karmaşık ve çok kültürlü bir küresel fenomen haline gelmiştir. Statista'nın verilerine göre 2024 itibarıyla, video oyun pazarı yıllık 455 milyar doları aşması beklenen piyasa hacmi ile (J. Clement, 2024), geleneksel kültürel ve dilsel sınırların ötesine geçen dinamik bir ekosisteme dönüşmüştür. Bir diğer eğlence sektörleriyle karşılaştırıldığında bu rakamların ne kadar büyük olduğu görülebilir. Örneğin Forbes'te yer alan Krishan Arora'nın haberine göre 2022 yılında küresel müzik endüstrisi 26,2 milyar dolar, film endüstrisi de 26 milyar dolar gelir üretmiştir (2023). Ülkemizde de 2020 yılında İstanbul merkezli oyun şirketi Peak Games'in Zynga firmasına satılması basında yer bulmuş ve bu alanın ayrıca bir ihracat kalemi olabileceğini göstermiştir. ("Peak Games", 2020). Aynı yıl başka bir Türk oyun firması oyun şirketi olan Rollic 168 milyon dolara Zynga tarafından satın alınmıştır (Abdülkadir Günyol, 2020) Video oyun sektöründeki bu dikkate değer büyüme oyun yerelleştirme ve çeviriyi, sonradan düşünülmesi gereken ikincil teknik bir süreç olmaktan çıkararak geliştiriciler, yayıncılar ve eğitim kurumları için bir odak noktası haline getirmiştir.

Günümüz video oyun sektörü AAA oyunlar (büyük bütçeli, geniş ekiplerce geliştirilen ve uluslararası dağıtım ağları ile pazarlanıp piyasaya sürülen oyunlar)(Brittany Alva, 2023), bağımsız (*indie*) oyunlar (küçük ekipler veya tek kişi tarafından geliştirilen oyunlar ve Steam gibi platformlar üzerinden veya kendi imkanlarıyla dağıtılan oyunlar) (Pajkovic, 2023) ve topluluk destekli projeler olmak üzere üç farklı ancak birbiriyle bağlantılı geliştirme ve dağıtım modelinden oluşan eş görülmemiş bir çeşitlilik içerisinde ilerlemektedir ('indie (bağımsız)' ve hayran destekli oyunlar yapım aşamaları gereği birbirine benzemektedirler, ancak üçüncü bir kategorinin belirtilmesinin nedeni oyunu destekleyen oyuncu kitlesinin daha belirgin olmasıdır). Dahası video oyunlar günümüzde gençler ve çocuklar için temel bir eğlence ve sosyalleşme kaynağı olduğu kadar

kuşaklar arası etkileşim için de önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (detaylı karşılaştırma için bkz. (Halbrook vd., 2019), (Zahn vd., 2022) ve (Stenros vd., 2011)). Bu kategorilerin her biri, dijital etkileşimli medyada yer alan karmaşık dilsel ve kültürel unsurları yansıtarak, yerelleştirme için farklı zorluklar ve imkanlar sunacaktır.

1. KÜRESEL VİDEO OYUN PAZARINA DAİR

AAA oyunları, büyük uluslararası stüdyolar tarafından geniş mali destekle üretilir ve oyun geliştirme endüstrisinin zirvesini temsil ederler (Brittany Alva, 2023). Bu tür prodüksiyonlar, yalnızca dilsel çeviriyi değil, aynı zamanda kültürel uyarlamayı, seslendirmeyi ve anlatıların hassas bir şekilde yeniden bağlama oturtulmasını da içeren kapsamlı yerelleştirme stratejileri gerektirir, yani bütün parçaların toplamının daha fazlasıdır (Dawid Czech, 2013, s.5-6). Electronic Arts, Ubisoft ve Sony Interactive Entertainment gibi şirketler, *amiral gemisi* oyunlarının çeşitli küresel kitlelere hitap etmesini sağlamak için milyonlarca dolar harcamaktadır ve etkili yerelleştirmenin pazara giriş etkisi ve gelir potansiyelini önemli ölçüde artırabileceğini anlaşılabılır¹.

Buna karşılık, bağımsız oyun geliştiricileri daha sınırlı maddi olanaklarla çalışırlar ancak yerelleştirme yaklaşımlarında dikkate değer farklılık gösterebilirler. *Indie* oyunları, genellikle oyuncu topluluklarından gelen dilsel uzmanlık ve kültürel içgörülerden yararlanarak topluluk odaklı çeviri modellerini kullanırlar (Toftedahl vd., 2018), hatta kimi durumlarda geliştirilmesinin üzerinden uzun süre geçmiş oyunlar, arkalarındaki hayran kitlelerinin desteği sayesinde yeni bir dilde ve kültürde var olabilirler (Thomas Capellini, 2021). Bu işbirlikçi yaklaşım, yalnızca üretim maliyetlerini azaltmakla kalmaz, aynı zamanda geliştiriciler ile uluslararası oyuncu toplulukları arasında daha derin bir etkileşim sağlar. Bahsi geçen 'eski' oyunlar özelinde ise kimi zaman bir nostalji duygusuyla, kimi zaman da farklı bir kültürel referansın yeniden keşfedilmesiyle yeniden 'keşfedilerek' yeni anlamlar kazanabilirler (Péter Kristóf Makai, 2018, s.1-2).

Topluluk destekli oyunlar, mevcut oyunların modifikasyonları (modlar – çeşitli eklentiler, görselliği değiştiren yazılım paketleri, aynı oyun evreninde geçen yeni oyun haritalarının, görevlerin ve maceraların eklenmesi şekillerinde olabilir) ve hayran çevirisi projeleri dahil olmak üzere, oyun yerelleştirmeye tabandan yaklaşımı temsil ederler (Selahattin Karagöz, 2021, s.495). Bu çabalar, dijital etkileşimli medyanın sunduğu doğal kültürel değişimi ve konuya, oyunun kendisine ve hikayesine tutkuyla bağlı toplulukların dilsel ve kültürel boşlukları gönüllü olarak nasıl doldurduğuna da örnek teşkil edecektir.

2. (OYUN) YERELLEŞTİRME EĞİTİMİ

Oyun yerelleştirme sadece ticari kaygılarla yapılan bir faaliyet olmanın ötesindedir. Türlü araçlarla birbirine giderek daha fazla bağımlı ve bağlantılı gelen küresel ortamda, video oyunları kültürel değişim, yumuşak diplomasi ve kültürler arası anlayış bağlamında güçlü araçlar olarak

¹ Rus mobil oyun pazarı özelinde bir çalışma için bkz. (Diana Sayapina, 2018) ve satın alma davranışlarıyla ilgili Türkiye üzerine bir çalışma için bkz. (Mert Erbil, 2017)

karşımıza çıkarlar. Etkili yerelleştirme, oyunları yalnızca birer eğlence ürünü olmaktan çıkararak dilsel ve kültürel bir diyalog platformuna dönüştürür².

Üniversitelerin çeşitli bölümleri bu araçların farkına vararak özellikle oyun geliştirme konusunda programlar geliştirmeye başlamışlardır (*Dijital Oyun Tasarımı Programı Bulunan Tüm Üniversiteler | YÖK Lisans Atlası*, t.y.), fakat çeviri bölümlerinde bu (aslında pek de yeni olmayan) yeni uzmanlık alanı özelinde açılan derslerin yeterli olmadığı, olsa bile bu multimodal yaklaşım ve disiplinlerarasılık gerektiren, farklı yeti setlerinin birlikte işleyebileceği şekilde tasarlanmadığı söylenebilir, kısaca bu uzmanlık alanı el yordamıyla ilerlemektedir³. Bölümler oyun yerelleştirme ve oyun çevirisi gibi isimlerle müfredatlarına bu dersleri yerleştirmektedirler, yine öğrenci toplulukları eli ile atölye çalışmaları da yapılabilmektedir, ancak bunların içerikleri ve işlerlikleri ile ilgili daha detaylı çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Geliştirilmesi gereken akademik programlar, dil yetkinliği, kültürel çalışmalar, çeviri teknolojileri ve etkileşimli medya tasarımı bir araya getirerek, küresel dijital iletişimin karmaşık yapısında yol alabilecek yeni bir profesyonel nesil yetiştirmeyi planlamalıdır.

2.1. Teknolojik ve Yöntemsel Yenilikler

Günümüz oyun yerelleştirmesi, teknolojik yenilikleri kullanarak, üretim ve dağıtım süreçlerinin hız ihtiyaçlarını gözeterek şekillenmektedir. Makine çevirisi, yapay zekâ ve gelişmiş yerelleştirme (ve çeviri) yönetim platformları, geleneksel çeviri iş akışlarını yeniden şekillendirmektedir, bu da çeviri eğitimine yansıtılması gereken yeni bir yaklaşımdır. Ancak, bu teknolojik araçlar kendi başlarına hedef kitleyi derinden etkileyebilecek bir oyun deneyimi yaratmak için gereken dilsel ve kültürel inceliği tam anlamıyla ikame edemezler, doğru süreçler ve bilinçli çevirmenler tarafından yerinde kullanılmalrı önem arz etmektedir (yaratıcılık, makine çeviri ve yapay zekanın duygu aktarımı konusundaki kısıtları konusunda karşılaştırma için bkz. (Havalı vd., 2023), (Guerberof-Arenas ve Toral, 2022) ve (Guerberof-Arenas ve Toral, 2020)).

Başarılı yerelleştirme stratejileri için teknolojik verimliliği derin kültürel anlayışla birleştiren bütüncül bir yaklaşım gereklidir. Bu yaklaşım, çevirmenlerin ve yerelleştirme uzmanlarının yalnızca dilsel arabulucular olarak değil, aynı zamanda interaktif dijital deneyimlerin temel anlatı ve duygusal özünü koruyabilen kültürel araçlar olarak da işlev görmelerini gerektirir, özünde bir 'çeviri' eylemidir ve çevirmenler tarafından gerçekleştirilir, kültürel kavramları içerir, dolayısıyla çeviribilimcilerin alanına girer (Chan Sin-Wai, 2013, s.360-361), yani çeviri tartışmalarında sıklıkla söylendiği üzere oyun çevirisinde de çevirmen merkezde olmalıdır.

Küresel video oyun pazarı büyümeye ve çeşitlenmeye devam ettikçe yerelleştirme ve çeviri profesyonellerinin rolü giderek daha kritik hale gelmektedir. Oyun yerelleştirmenin geleceği, dil, teknoloji ve kültürel temsili arasındaki karmaşık etkileşimi benimseyen ve farkında olan disiplinler arası yaklaşımların geliştirilmesinde yatmaktadır (Emre Canbaz, 2024, s. 1557).

Bu karmaşıklığın kabul edilmesi ve nasıl yönetilmesi gerektiğine karar verilmesi ile eğitim programları, oyun geliştiricileri ve yerelleştirme profesyonelleri, kültürel engelleri aşmaya devam

2 Daha geniş anlamda video oyunların diplomasi eğitimi ve propaganda amaçlı kullanımı için bkz. (Rhett Loban, 2017), (Urueva ve Uchaev, 2023) ve (Dina Erad, 2018)

³ Detaylı incelemeler için bkz. (Emre Canbaz, 2024) ve (Selahattin Karagöz, 2019)

edebilir ve oyuncular için küresel dijital kültürün zengin çeşitliliğini yansıtan daha kapsayıcı ve etkileyici etkileşimli deneyimler yaratabilir.

2.2. Bağımsız Oyunlar

Bağımsız oyunlar, geleneksel dağıtım ve geliştirme kanallarına alternatif arayışlarıyla ortaya çıkmış, kitlelerinin itici güçleri ve geliştiricilerin zihinlerindeki yaratıcılık saikleri ile ilerleyen yapımlardır (Freeman vd., 2023). Başlangıçta (video oyunlar söz konusu olduğunda) ana akım kurumsal yapılardan bağımsız olarak üretilen yaratıcı eserler olarak kavramsallaştırılan “bağımsız” terimi, 2000’li yılların başlarında video oyunları sektöründe önemli bir yer edinmiştir. Bu terim, oyun geliştirmede minimal dış finansal destek ve maksimum yaratıcı özerklik ile karakterize edilen bir üretim modeline işaret ederek, temel bir paradigma değişikliğini temsil etmektedir, yine de her bağımsız oyunun maddi kaygılardan uzak geliştirdiğini söylemek doğru olmayacaktır (Pawel Grabarczyk, 2016, s. 7).

Bağımsız oyun geliştirme, geleneksel oyun geliştirme modellerinden köklü bir şekilde farklılaşan, yaratıcı üretim ekosistemini temsil eder. Bu oyunlar, büyük ölçekli kurumsal üretim süreçleri yerine bireysel ya da küçük ekiplerin yaratıcılığını önceliklendiren geliştirme yaklaşımıyla öne çıkar.(Freeman ve McNeese, 2019, s. 724) Bu alanda faaliyet gösteren geliştiriciler, tam yaratıcı kontrole sahiptir ve bu durum, geleneksel oyun yayıncıları tarafından riskli görülebilecek yenilikçi oynanış mekaniklerini ve deneysel tasarım konseptlerini keşfetmelerine olanak tanır ve bu nedenle özellikle mobil platformlarda sayıları giderek artmaktadır (Peter Farago, 2012). Dağıtım stratejileri ağırlıklı olarak dijital platformlar üzerinden gerçekleşir ve bu durum, geleneksel pazar giriş engellerini önemli ölçüde azaltarak yaratıcı ifade için yeni fırsatlar yaratmıştır (Jared Lindzon, 2024).

Teknolojik demokratikleşme, yani dağıtım platformlarının yaygınlaşması, farklı dağıtım platformlarının, geliştirme araçlarının geliştiriciler ve son kullanıcı için erişilebilir hale gelmesi de bağımsız oyun olgusu için kolaylaştırıcı olmuştur. Unity ve Unreal Engine gibi erişilebilir oyun geliştirme araçlarının ortaya çıkışı, sofistike dijital dağıtım platformlarıyla birleşerek oyun yaratma alanında devrim yaratmıştır. Bu teknolojik ilerlemeler, finansal ve teknik engelleri önemli ölçüde azaltarak bireysel geliştiricilerin ve küçük ekiplerin düşük başlangıç yatırımlarıyla karmaşık etkileşimli deneyimler oluşturup dağıtmalarına olanak sağlamıştır. Kitlesele fonlama mekanizmaları, geleneksel kurumsal yatırım yapılarını aşan alternatif finansman modelleri sağlayarak bu ekosistemi daha da desteklemiştir⁴.

Bağımsız oyunların ekonomik ve kültürel önemi, oyunların salt bir eğlence ögesi olduğu algısının ötesinde değerlendirilmelidir. Bu projeler, yenilikçi oyun tasarım konseptleri ve anlatı yaklaşımları için kritik platformlar olarak işlev görerek sanatsal ve yaratıcı ifadeye olanak sağlayan önemli alanlar sunarlar. Aynı zamanda, yeni tasarım yeteneklerinin ortaya çıkması için dinamik bir deneme alanı oluşturarak, yerleşik tür geleneklerine meydan okuyup çığır açan etkileşimli deneyimleri de beraberlerinde getirirler. (Ana akım olan ve olmayan bağımsız oyunların dinamiklerini daha detaylı inceleyen bir çalışma için bkz. (Nadav Lipkin, 2013)) Minecraft, Stardew

⁴ Geliştirme araçları ve bağımsız oyun gelişimi arasındaki ilişki için bkz. (World of the Abyss, 2023), (Prakhar Juego, 2023) ve (Ashutosh, 2024))

Valley ve Hades gibi oyun dünyasındaki kilometre taşı niteliğindeki yapımlar bağımsız oyunların oyun dünyası üzerindeki derin etkisini göstermekte, sıkça eleştirmenlerden övgüler almakta ve oyuncu beklentilerini kökten yeniden şekillendirmektedirler.

Günümüzde bağımsız oyun geliştirme, karmaşık zorluklar ve fırsatlarla birlikte gelmektedir. Geliştiriciler, giderek daha doygun hale gelen dijital pazarları aşmak, artan geliştirme maliyetlerini yönetmek ve keşfedilebilirlik (oyunculara ulaşma) sorunlarını çözmek zorundadırlar. Ancak, bu zorluklara rağmen, sektör sürekli evrilmekte ve üretim kalitesi artmakta, zorlukları aşan bağımsız oyunlar ana akımın kendisi haline gelmektedir. Bağımsız oyun geliştirme alanındaki küresel temsil genişlemiş, zengin ve çeşitli bir yaratıcı etkileşimli deneyimler ekosistemi ortaya çıkmıştır, oyun yerelleştirme önemi de burada daha belirgin hale gelmektedir.

Bağımsız oyun geliştirme sürecindeki topluluk dinamikleri, bu yaklaşımı geleneksel oyun üretiminden ayıran işbirlikçi bir modeli ön plana çıkarır. Geliştiriciler, sosyal medya platformları aracılığıyla oyuncu topluluklarıyla doğrudan etkileşim kurar, oyuncu geri bildirimlerini geliştirme süreçlerine entegre eder ve önemli ölçüde süreçle ilgili şeffaflık sağlarlar. Bu yaklaşım, topluluk odaklı fonlama, kolektif hata ayıklama çabaları ve geliştirme blogları ve forumlar aracılığıyla bilgi paylaşımı ile belirginleşen işbirlikçi bir ortam yaratır.⁵

3. OYUN YERELLEŞTİRME DERSİNDE PROJE YÖNETİM METODOLOJİSİ

Makalenin bu bölümünde, Manisa Celal Bayar Üniversitesi Mütercim ve Tercümanlık Bölümünde oyun yerelleştirme dinamikleri gözetilerek ve özellikle bağımsız video oyunlar odağa alınarak oluşturulan Oyun Yerelleştirme dersinde izlenen metodoloji ve kullanılacak teknoloji alet kutuları olarak nitelendirilen destekleyici araçlar ele alınacaktır. Bu derste üç oyunun yerelleştirmesi öğrenciler tarafından yapılmıştır; Doki Doki Literature Club, Hades ve Planescape: Torment. Yukarıda bağımsız oyunlar ile ilgili belirtilen sebepler nedeniyle (topluluk bağlantısı, kaynağa erişebilirlik ve projede yer alan öğrenci/yerelleştiricilerin konuya aşinalıkları) bu oyunlar seçilmiştir.

Proje mantığı çerçevesinde ilerleyen dersin dinamikleri, oyun çevirisinin grift ve kendine has özellikleri ile şekillenmekle birlikte, oyunları anlamaya ve anlamlandırmaya yarayan kültürel arka plana ve teknolojik araçlara da dayanmaktadır. Çeviri özelinde ise ders 'edinç' kavramı üzerine şekillenir, bunlar çeviribilim alan yazınında çeviriyi kuşatan edinçler olmakla birlikte teknoloji gibi unsurların yeni ve gelişkin uzantılarını da içerir (dil modellerine metin ve betik üretme, kod ve metin düzenleme gibi). Dersin ön koşulu olmamakla birlikte seçmeli kategorisinde yer alan bu dersi alan öğrencilerin tamamı Çeviri Amaçlı Metin Çözümlemesi, Çevirmenler için Bilgi Teknolojileri ve Çeviri Teknolojileri derslerini almış olarak derse katılırlar. Bu derslerin yanı sıra Mitoloji, Makine Çeviri Sonrası Son Okuma, Çeviri ve Yapay Zekâ, Yazın Çevirisi gibi derslerin alınması da öğrencilere tavsiye edilmektedir ki bu sayede 'video oyun'un hikayesini, kimi durumda oyun içerisinde beliren ve kimi zaman edebi olarak nitelendirilecek metinleri anlamlandırmaya yarayacak, proje yönetim araçları içerisinde bir ekip ile çalışarak çeviri sürecini yönetecek teknolojik edinçlere sahip olabileceklerdir.

⁵ Stardew Valley'in yapımcısı ve topluluk arasındaki ilişkiye değinen şu yapımlar hakkında fikir verecektir; (*How Stardew Valley Was Made by Only One Person - YouTube*, t.y.), yine aynı oyunun Türkçe çeviri topluluğu arasındaki etkileşim ve işbirliği için bkz. (Modlama, 2024)).

Oyun yerelleştirme projelerinin yönetimi, dilbilimsel, kültürel, teknik ve yaratıcı alanlarda stratejik denetim gerektiren çok yönlü ve disiplinler arası bir süreçtir. Basit bir çeviri çalışmasından çok daha fazlasını ifade eden yerelleştirme, kapsamlı bir kültürel adaptasyon sürecini kapsar ve teknolojik entegrasyonun etkili bir şekilde gerçekleştirilmesini gerektirir (Sinem Canım Alkan, 2021, s. 1126). Bu metodoloji, oyunların çeşitli kitlelerle otantik bir şekilde bağ kurmasını sağlarken orijinal içeriğin bütünlüğünün korunmasına da yardımcı olur.

Oyun yerelleştirmenin başarısında projenin farklı aşamalarında katkıda bulunan paydaşlar kritik rollere sahiptirler. Bu paydaşlar arasında orijinal içeriği geliştiren geliştirme ekipleri, oyunun altyapısını yöneten teknik mühendisler ve görsel ve etkileşimsel tutarlılığı sağlayan tasarım ekipleri yer alır. Çeviri uzmanları, kültürel adaptasyon uzmanları, kalite ve değerlendirme elemanları ve proje yöneticilerinden oluşan yerelleştirme ekipleri oyunun yeni kitlelere uyarlanmasında esas role sahiptirler. Yine de alan uzmanları ve uygulayıcılar arasındaki bilgi alışverişi sayesinde konunun daha derinlemesine anlaşılması mümkün olacaktır (O'Hagan ve Chandler, 2016, s. 312) Daha geniş bütçeli yapımlarda ise seslendirme sanatçıları, kültürel danışmanlar, platforma özgü teknik uzmanlar ve kalite kontrol uzmanları gibi dış iş birliği ortakları, çekirdek yerelleştirme ekibini tamamlayan kritik uzmanlıklarla projeye dahil olabilirler ancak bağımsız oyunlarda yerelleştirme için bu denli büyük kaynakların ayrılacağı durumlar nadiren karşımıza çıkar ve topluluk bu boşluğu daha amatör hisle ancak etkili biçimde doldurabilir.

Oyun yerelleştirme yaşam döngüsü, stratejik planlama ve hazırlık aşamasının ön planda olduğu yerelleştirme öncesi faz ile başlar. Bu aşamada, oyun içeriği kapsamlı bir şekilde analiz edilir ve dilbilimsel ve kültürel pazar araştırması yapılır (süreç, genel yerelleştirme proje döngüsü ile benzerdir). Anahtar zorluklar belirlenir, sağlam bir yerelleştirme stratejisi oluşturulur ve sonraki aşamalara rehberlik edecek yerelleştirme kitleri geliştirilir. Teknik hazırlık, oyun dil dosyalarına erişimi, yerelleştirilebilir içeriğin çıkarılmasını, çeviri yönetim sistemlerinin hazırlanmasını, Unicode desteğinin uyarlanmasını (oyuna özel yazıtipi uyarlamaları, derste ele aldığımız uygulamalarından birinde olduğu gibi doğu dillerinde üretilen oyunlardan kaynaklanan alfabe geçiş sorunlarının önüne geçilmesi) ve *string* tabloları gibi kaynak dosyaların oluşturulmasını içerir.⁶

Çeviri ve adaptasyon aşamasında, dilbilimsel ve kültürel işleme ön plandadır. Bu süreç, oyun metninin çevirisini yaparken anlatım amacını korumayı ve kültürel hassasiyetleri ele almayı içerir. Kullanıcı arayüzü metni, diyalog senaryoları, pazarlama materyalleri ve oyun içi talimatlar gibi belirli alanlar, hedef kitlenin beklentileriyle uyumluluğu sağlamak için titizlikle uyarlanır. Multimedya yerelleştirmesi, eğer imkân varsa seslendirme senkronizasyonu, altyazı oluşturma ve görsel-işitsel içerik adaptasyonu gibi unsurları kapsar. Yazı tipleri ve yazı sistemleri arasındaki uyumluluğu sağlamak için yapılan ayarlamalar, dil ve yazım sistemlerinde tutarlılığı artırır.

Yerelleştirme sürecinin bir diğer kritik adımı da kalite güvencesi ve doğrulama aşamasıdır. Kapsamlı test protokolleri, dilsel doğruluk, kültürel uygunluk, teknik işlevsellik, bağlamsal tutarlılık ve performans istikrarını doğrulamak için kullanılır. Test metodolojileri, ana dili konuşanların incelemeleri, otomatik kalite kontrolleri, detaylı oyun testi ve kaynak materyalle

6 Türkiye'de oyun yerelleştirme ortamı ile ilgili en kapsamlı çalışma için Selahattin Karagöz'ün Amatörler, uzmanlar, kâşifler: Türkiye'de video oyun çevirileri ve yerelleştirme süreci başlıklı yayınlanmamış doktora tezine göz atılabilir (Karagöz, 2019)

karşılaştırmalı analizleri içerebilir. Oyuncu geri bildirimlerinden elde edilen veriler, yerleştirmenin daha da iyileştirilmesi için entegre edilir. Çeviri araçları içerisindeki kalite ölçüm bölümlerinin özelleştirilerek bu sürece uygulanmasıyla ön kontrol mekanizması da devreye sokulmuş olur, aksi durumlarda yine insan denetçiler ve kalite uzmanlar devreye girecektir.

Yerleştirme sonrası fazda ise nihai iyileştirmelere ve sürekli gelişime odaklanılır. Oyunculardan gelen geri bildirimler dikkate alınarak tekrarlayan iyileştirmeler yapılır ve oyunun kalitesini sürdürmek için sürekli dil desteği sağlanır. Yerleştirme sürecinde edinilen deneyimler belgelendirilerek kurumsal bilgi oluşturulur ve gelecekteki süreçlerin geliştirilmesine katkı sağlanır, burada bölüm özelinde bir arşiv ve bellek yönetim sürecinin varlığı işleri oldukça kolaylaştıracaktır. Bu sistemlere nitelikli yapılandırılmış çeviri teknolojileri derslerinden aşına olan öğrenciler için bu adımlar kolaylıkla anlamlandırılabilir. Bu aşama, yeniden kullanılabilir yerleştirme kaynaklarının oluşturulması ve metodolojilerin verimliliğini artırmaya yönelik iyileştirilmesi ile desteklenir.

Teknolojik yeniliklerin uygulanması oyun yerleştirme sürecinde vazgeçilmez role sahiptir. Çeviri bellek sistemleri, iş birliğine dayalı platformlar, otomatik kalite kontrol yazılımları, makine çevirisi entegrasyonları ve terminoloji yönetim veri tabanları gibi araçlar süreçleri kolaylaştırır ve tutarlılığı sağlar.

Ekonomik ve stratejik açıdan, etkili yerleştirme küresel pazar erişimi, artan oyuncu katılımı ve marka algısının iyileşmesi ile doğrudan ilişkilidir (Miguel ÁBernal-Merino, 2016, s.202). Başarılı bir yerleştirme, gelir potansiyelini artırır ve kültürel temsili güçlendirir. Bu sayede, oyunlar daha geniş bir kitleye hitap ederken öz kimliğini koruyabilir.

Oyun yerleştirme proje yönetimi, titiz bir planlama, kültürel zekâ ve teknolojik uzmanlık gerektiren karmaşık bir süreçtir. En başarılı stratejiler, yerleştirmeyi yalnızca teknik bir egzersiz olarak değil, bir anlatı ve kültürel ifade yeniden yorumlaması olarak ele alır. Otantiklik ve etkileşimi önceliklendiren bu yaklaşım, yerleştirmeyi geleneksel çeviri paradigmasının ötesine taşıyarak modern oyun geliştirme süreçlerinin temel bir unsuru haline getirir (daha geniş kapsamlı oyun yerleştirme proje döngüsü için bkz. (Chandler ve Deming, 2011, Ping Zhou, 2011, s.350)).

3.1. Kültürel Uyarlama Yöntemleri

Yerleştirmeyi sadece bir çeviri süreci olarak değil, kültürel hikâye anlatımının yeniden inşası olarak düşünmek yerinde olacaktır. Basit bir örnek ele alalım: Batı kültürüne ait bir oyunda bir karakter, hediye verirken tokalaşabilir ve doğrudan göz teması kurabilir. Ancak Japon kültüründe hediye verme, belirli ritüel davranışlar, incelikli beden dili ve bağlama uygun protokolleri içerir. Benzer olarak hitap şekilleri, karşısındaki karakterin yaş, sosyal hiyerarşik konumu, ilişki derecesi gibi faktörlerin ele alınması gerekmektedir. Bu farklılıkların sürekli olarak gözden geçirilmesi ve metinsel tutarlılığın sağlanması için proje yöneticisinin çevirmenlerin işlerini sürekli denetlemesi, bir bilet sistemi ile olası kavram tartışmalarının çözümlendirilmesi yerinde olacaktır. Yetkin bir yerleştirici, yalnızca diyalogu veya metin içerisindeki hikâye parçalarını çevirmekle kalmaz; sosyal etkileşimin tamamını oyunun duygusal otantikliğini koruyacak şekilde yeniden yorumlar, hatta yeni bir erek kitlenin gelenekleri, adetleri, hukuk sistemi gibi bir çok değişkeni de gözeterek oyunun yazılımını yeniden şekillendirmekten öteye geçer (O'hagan ve Mangiron, 2013, s.19). Proje süreci

içerisinde çevirmen tercihleri tek belirleyici değildir. Kültürel arka planı araştıran ayrı bir aktöre ihtiyaç duyulabilir. Burada çeviri proje yönetim sistemi devreye girer. Öncesinde kodlama bilgisi olan aktörler burada proje teknoloji sorumlusu olarak rol oynayarak ekibin kalanının kullanımı için bu süreci yönetmekle yükümlü olacaktır.

3.2. Teknolojik Zorluklar

Oyun yerelleştirme dersinin temel zorluğu dilsel olgular gibi görünse de aslında temel olarak teknolojik zorlukları da beraberinde getiren bir süreç işlemektedir. Modern oyun motorları ile tasarlanan ve birer uygulama olarak çalışan video oyunlar birden fazla dili desteklemek için karmaşık hazırlıklar gerektirirler. Bu süreç bir dizi teknik düzenlemeyi içerir. Bu nedenle oyun içerisinden dil dosyalarının alınması ve çeviri sonrasında tekrar oyuna yerleştirilmesi için Python ve C++ gibi yazılım dillerine en azından başlangıç düzeyinde aşinalık gerekmektedir. Video oyunlar her zaman oyun kullanıcı arayüzünden belirli seçeneklerle değiştirdiğinizde tüm oyunu erek dile çeviren kaynak dil dosyalarıyla gelmemektedirler. Oyunun geliştirilmesinin üzerinden zaman geçtiği durumlarda (bizim örneğimizde Planescape: Torment oyununda olduğu gibi) oyunun kaynak koduna ulaşarak onun içinden yazılı halde bulunan metni dışarı aktararak işlenebilir hale getirmek önemlidir. Bu metin kod satırları, ya da *'string'ler* içerisinde karmaşık halde bulunabilir. Ders kapsamında kullanılan Trados ve MemoQ gibi araçlar bu dosyaları kimi zaman otomatik olarak ayıklamakla birlikte aksi durumlarda bu süreci otomatize edecek betikler (script) yazmak da gerekecektir.

Metin genişlemesi/daralması sorunu, örneğin kaynak ve erek dil arasında çeviriden kaynaklı hacim farklılıklarının olması veya Japonca metinler örneğinde olduğu üzere oldukça kompakt olabilmesi gibi durumları içerir. Kullanıcı arayüzü öğelerinin ve oyun içerisindeki etkileşim metinlerinin bu değişikliklere dinamik olarak uyum sağlayabilmesi gereklidir.

3.3. İşbirliğine Dayalı Çalışma Dinamikleri

Başarılı oyun yerelleştirme süreci salt bireysel yetenekten ziyade uyumlu bir iş birliği ekosisteminin oluşturulmasıyla doğrudan ilgilidir. Bu sürecin işleyişi bir orkestraya benzetilebilir; her uzman önemli bir rol oynar ve ahenk içinde çalıştıklarında başarılı bir eser ortaya konur. Çevirmenler dilsel nüansları anlar, kültürel araştırmacılar bağlamsal içgörüler sağlar, teknik ekip teknolojik uyumluluğu yönetir ve hepsi birlikte çevrilen metne canlılık kazandırır.

Oyuncuların yalnızca üretilen içeriği tüketmediğini, aynı zamanda onunla duygusal bağlar kurduğunu kabul edecek olursak, etkili oyun yerelleştirmesi aynı zamanda ortaya çıkan ürün ve kullanıcıları (oyuncular) arasında duygusal ilişkinin kurulmasında da rol oynadığı söylenebilir. Etkili yerelleştirme stratejileri kullanılarak erek dilde yeniden konumlandırılan bir oyun, oyuncuya sanki başlangıçta kendi ana dili ve kültürel bağlamına göre oluşturulmuş gibi hissettirir.

3.4. Yeni Teknolojik Gelişmelerin Uygulanması

Yapay zekâ ve makine öğrenimi oyun yerelleştirme süreçlerini dönüştürmektedir. Gerçek zamanlı çeviri algoritmaları, bağlamsal anlayış geliştirmeleri, otomatik kültürel hassasiyet taramaları (çeviri araçlarının içerisinde bulunan kalite kontrol modülleri bu işlevi yerine

getirebilecek biçimde kullanılabilir) özellikle aynı tür veya serideki oyunların çevirileri için faydalı olacaktır. Mevcut ders modülünde henüz kullanılmamış olmakla birlikte ileriki dönemlerde bu alana özelleşmiş dil modellerinin eğitilmesi için planlamalar yapılmaktadır⁷.

4. OYUN YERELLEŞTİRMESİNDE BÜTÜNLEŞİK YETKİNLİK EKOSİSTEMİ

Oyun yerelleştirmesi, geleneksel dilsel sınırların ötesine geçen derin entelektüel anlayış, oyunların işleyişine dair temel teknoloji bilgisi ve yaratıcılığı aynı potada eritmeyi gerektirir. Bu alandaki profesyoneller, dili canlı ve dinamik bir sistem olarak derin, neredeyse sezgisel bir anlayışa sahip olmalıdırlar, bu sezgilerin anlık olarak işleyişi ise kullanılan araçlar sayesinde olacaktır, bu iki unsur birbirini tamamladığı sürece etkin biçimde işleyen bir süreç ortaya çıkabilir.

Teknolojik yetkinlik, gelişmekte olan bu alanda giderek daha hayati hale gelmiştir. Modern oyun yerelleştirmesi, temelde dilsel bir uğraş olarak görülebilecek teknolojik bir uygulamadır. Profesyoneller, karmaşık oyun motorlarını, metin görüntüleme teknolojilerini ve uluslararasılaştırma süreçlerini anlamalıdırlar. Geleneksel çeviri belleklerinin ve çeviri araçlarının çok ötesinde gelişmiş çeviri yönetim sistemleriyle çalışmak önem arz etmektedir. Teknolojik okuryazarlık, projeye dahil olanların dinamik, bağlama duyarlı olarak oyun metinlerini işlemesine, farklı yazı sistemlerinde metin genişlemesini ve daralmasını yönetmesine ve yerleştirilmiş içeriğin oyunun teknik altyapısıyla sorunsuz entegrasyonunu sağlamasına olanak tanır.

Oyun yerelleştirmesinin disiplinler arası doğası, olağanüstü bilişsel esneklik de gerektirir. Dersi alan öğrenciler aynı anda birden çok rolü üstlenmelidirler; kısmen çevirmen, kısmen kültürel araştırmacı, kısmen teknoloji uzmanı ve kısmen yaratıcı yazardırlar. Anlatıları çözümler, oyun mekaniklerini anlar ve farklı kültürel arka plandan gelen oyuncular için kendilerine ait hissettiren deneyimleri yeniden inşa etmek ana amaç olmalıdır. Bu, teknik becerilerden fazlasını, derin analitik düşünmeyi ve yaratıcı problem çözmeyi gerektirir.

İş birliği, bu çeşitli becerileri bir arada tutan temel bir yetkinlik olarak karşımıza çıkar. Oyun yerelleştirmesi bireysel bir uğraş değil, geliştiricilerin, tasarımcıların, ses sanatçıların (bahsi geçen projelerde uygulama denenmiş ancak kullanılmamış olmakla birlikte), kültürel danışmanların ve teknoloji uzmanlarının yer aldığı karmaşık bir ekosistemdir. Teknik ekipler karmaşık dilsel zorlukları algılayabilmeli, çevirmenler teknolojik kısıtların ve olanakların farkında olmalı ve proje yöneticileri bütünlüğü sağlayabilmelidirler. Oyunlar giderek daha karmaşık ve yaygın küresel ürünler haline gelirken bu tür bir bütünsel yetkinlik yaklaşımı, küresel dijital iletişimin gelişen doğasını da yansıtacaktır

4.1. Doki Doki Edebiyat Kulübü! Olay Örgüsü ve Araç Kutusu

Doki Doki Edebiyat Kulübü (*Doki Doki Literature Club! Steam'de*), Team Salvato tarafından geliştirilen ve ilk olarak 2017 yılında yayımlanan interaktif bir görsel romandır. Başlangıçta flört simülatorü olarak sunulan oyun, tür beklentilerini hızla altüst ederek karmaşık bir psikolojik korku

⁷ Bu konuya paralel olabilecek şekilde yapılan Türkçe edebiyat çevirilerinde çevirmen üslubunun yeniden üretilmesi üzerine Profesör Doktor Mehmet Şahin tarafından Boğaziçi Üniversitesi'nde yürütülen *Edebî Makine Çevirisi Yoluyla Çevirmenlerin Üslubunu Yansıtan Çeviriler Üretme ve Yeniden Çeviriler Oluşturma* başlıklı proje incelenebilir, aynı zamanda konuyla ilgili bir makale için (Gürses vd., 2024)

deneyimine dönüşür. Anlatı, çocukluk arkadaşı Sayori'nin isteği üzerine bir edebiyat kulübüne katılan bir lise öğrencisi (başkahraman) etrafında şekillenir. Kahraman kulüpte, her biri farklı ilgi alanlarına ve kişiliklere sahip diğer üç kadın üyeye (Natsuki, Yuri ve kulüp başkanı Monika) etkileşime girer.

Başkahraman bu karakterlerle ilişki kurdukça, oyun git gide rahatsız edici unsurlar ortaya koyarak üyeler arasındaki derin psikolojik sorunları açığa çıkarır. Oyunun olay örgüsü yapısı, karakterlerden biri olan Monika'nın oyun dosyalarını (oyun oynayış deneyimini doğrudan etkilemektedir ve çeviri sürecinde de eksiltileli metinler olarak karşımıza çıkar) manipüle ederek karakterler arasında düzensiz davranışlara yol açtığı meta-anlatı tekniklerini kullanır. Oyun mekanikleri, oyuncunun faillik duygusunu bozar ve nihayetinde Monika'nın "dördüncü duvarı" yıkarak oyuncuyla doğrudan iletişim kurmasıyla sonuçlanır. Rahatsız edici anlatı, oyuncunun oyun içindeki geleneksel seçim ve kontrol mekaniklerinin sorgulamasına yol açar ve oyuncuların oyuna dahil olma biçimlerini buna göre şekillendirir.

Doki Doki Edebiyat Kulübü'nün yerleştirilmesi süreci hem oyunun dilsel içeriğinin hem de psikolojik temalarının dikkatle ele alınmasını gerektirmiştir. Proje yöneticisi aynı zamanda teknoloji danışmanı olarak rol almıştır ve kimi zaman programlama konusunda daha yetkin kişilerin desteğine başvurmuştur. Karakter setlerinin uyumsuzluğu nedeniyle oyuna dahil edilen kendi çeviri aracı yetersiz kalmıştır ve kimi durumlarda dışarıdan kodlama müdahalesi ile oyun çevirisi tamamlanmıştır. Bunların dışında proje yönetim araçları, çeviri araçları ve haricen terimce tutarlılığı için kullanılan paylaşımlı tabloları yerleştirme sürecinin parçası olmuştur.

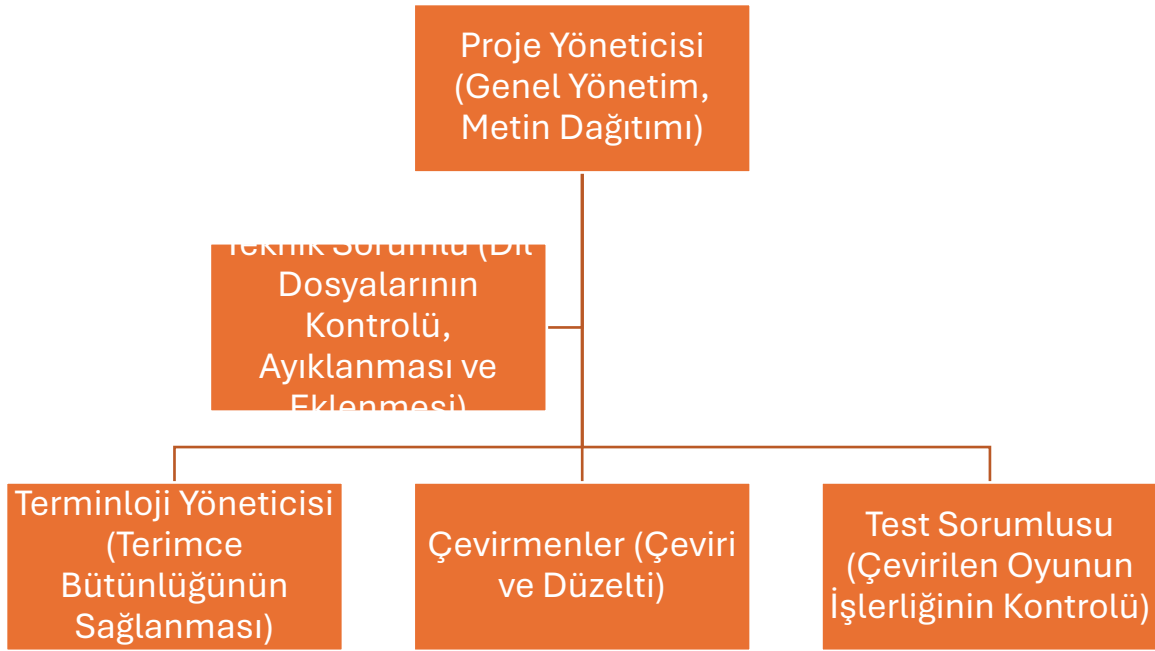
Yerleştirme süreci boyunca kültürel referansların uyarlanmasında, Japon okul kültürü, saygı hitapları ve şiir referansları gibi bazı kültürel unsurlar, hikâyenin kurgusuna sadık kalmak ve özgünlüğü korumak adına özenle ele alınmıştır. Oyun akıl sağlığı ve duygusal travma gibi hassas konulara değindiğinden, yerleştirmede doğruluk ile kültürel uygunluk arasında denge kurulmaya özen gösterilmiştir. Örneğin, karakterlerin ruh sağlığına ilişkin ifadeler veya atıflar, etkilerini azaltmadan kültürel olarak izdüşümlü olarak işlenmiştir.

Korku unsurlarının ve üst anlatının korunması ise teknik bilgi gerektiren başka bir aşama olarak karşımıza çıkmıştır. Oyunun korku unsurları, özellikle de oyun içi dosyaların manipülasyonu hem çevirinin bütünlüğünün hem de oyuncu deneyimiyle silinen ve üzerine yazılan dosyaların korunumu söz konusu olduğunda ayrıca zorlayıcı olmuştur. Çevirmenler, muhtemelen oyun üzerindeki temel etkiyi değiştirmeden belirli dosya adlarını, diyalog ipuçlarını veya sistem mesajlarını uyarlayarak, amaçlanan tedirgin edici atmosferin diller arasında bozulmadan kalmasını sağlamak için dil dosyalarını titizlikle takip ederek süreci tamamlamışlardır, yine de ilk karşılaşıldığı zaman oyunu erek dilde oynama deneyiminde hatalar (ekranın boş kalması veya ilgili metinlerin çağrılanması gibi) meydana gelmiştir.

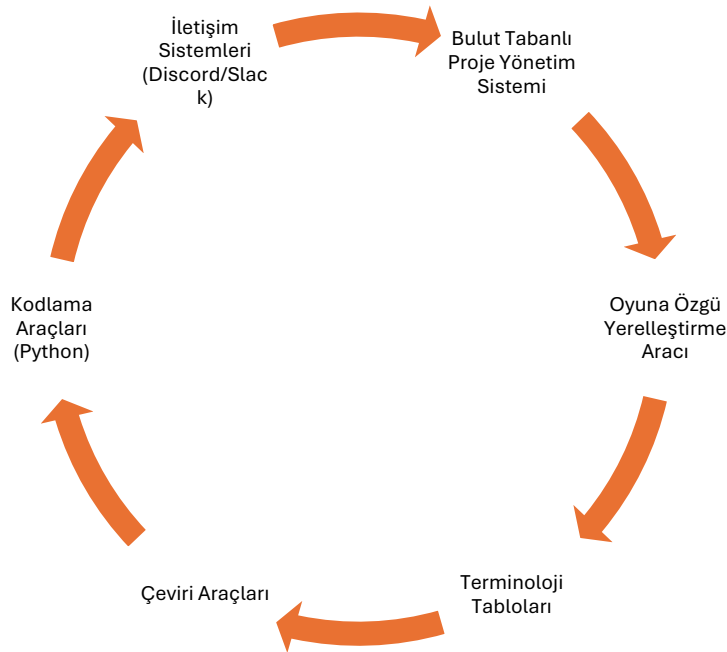
Oyun genellikle arayüz aracılığıyla oyuncularla doğrudan 'konuştuğundan' (örneğin, oyuncuların karşısında 'oyun dahilinde' çıkan hata mesajları veya sistem manipülasyonu), bu unsurların çevirisinde tutarlılık ve netlik sağlamak projenin bitirilmesi için dikkat edilmesi gereken detaylar haline gelmiştir.

Ders kapsamında yapılan bu yerleştirmenin hayran tabanlı olduğu göz önüne alındığında (bu oyunu proje olarak seçen öğrencilerin konuya, görsel romanlara, anime ve manga kültürüne

aşinalıkları bulunmaktadır ve oyunu İngilizce olarak daha önce oynamışlardır), hayran topluluğuyla etkileşim, kültürel olarak uygun yorumlara ilişkin içgörü sağlanabilmiştir, bu nedenle teknik sorunların oyunun kendi içerisinde bulunan metin ve hata manipülasyon mekaniklerinin, yerleştirmenin teknik sorunlarından farkları saptanabilmiş ve müdahale edilebilmiştir. Hayran-oyuncu-yerleştirciler çeviri sürecinde kendilerini beta testine dahil etmiş, yerleştirmenin kültürel hassasiyetleri veya izleyici beklentilerini karşılamak için ayarlanması gerekebilecek alanların belirlenmesine bu şekilde karar vermişlerdir, aşına oldukları grupların iletişim araçları da süreç boyunca kullanılmış, Discord gibi platformlar üzerinden fikir alışverişi yapılmıştır.



Şekil 1 Doki Proje Yönetim Aktörleri ve Görevleri



Şekil 2 Doki Araç Kutusu

4.2. Hades Olay Örgüsü ve Alet Kutusu

Supergiant Games tarafından geliştirilen Hades (*Hades Steam'de*), aksiyon tabanlı oyun mekaniklerini Yunan mitolojisinden esinlenen anlatı odaklı deneyimle harmanlayan *roguelike* bir oyundur. 2020 yılında piyasaya sürülen oyun, Tanrı Hades'in oğlu Zagreus'un Yeraltı Dünyası'ndan kaçıp Olimpos Dağı'na ulaşmaya çalışmasını konu alır. Yolculuğu Yeraltı Dünyası'nın düşman güçleri tarafından engellenir ancak kendisine benzersiz yetenekler veren ve savaş becerilerini artıran hediyeler sunan Olimpos tanrılarında destek alır. Zagreus prosedürel olarak oluşturulan (daha önceden belirlenmiş tasarımların aksine ana temayı koruyarak her defasında algoritmik olarak yeniden üretilen mekân tasarımlarına ve ilerleme süreçlerine işaret eder) bölümler boyunca ilerledikçe Thanatos, Nyx ve akıl hocası Achilles de dahil olmak üzere çeşitli mitolojik figürlerle karşılaşır ve her biri hikayesine ve karakterin gelişimine katkıda bulunur.

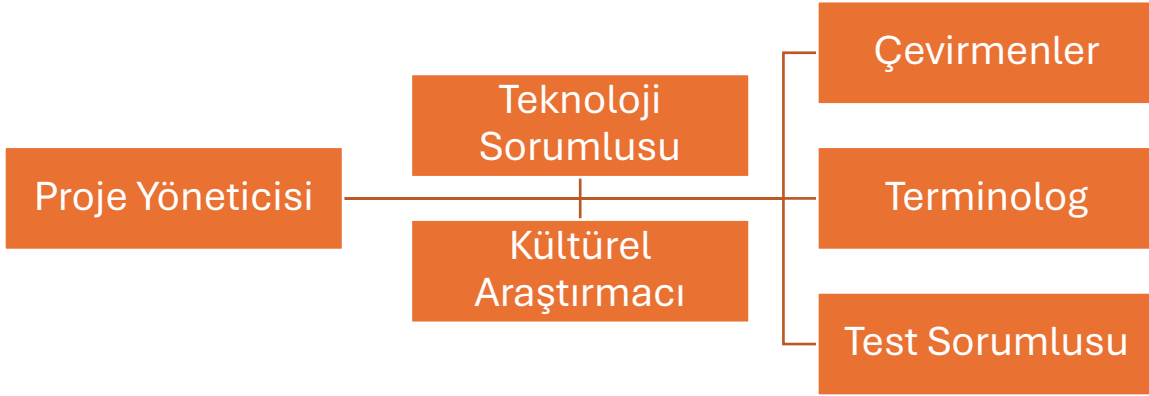
Anlatı, Zagreus'un tekrarlanan kaçış girişimleri ilişkileri ve geçmişi hakkında daha fazla şey ortaya çıkardıkça kademeli olarak gelişir ve ilerler. Her kaçış girişimi, ailesi ve kökeni hakkındaki anlayışına, özellikle de babası Hades ile olan gergin ilişkisine yeni katmanlar ekler. Oyunun hikayesi, savaştaki her başarısızlığın yeni bilgiler edinmek, ilişkiler kurmak ve yetenekleri geliştirmek için bir fırsat olduğu mekanikleriyle sorunsuz bir şekilde bütünleşir ve oyun ilerlemesinin karakter gelişimiyle uyumlu olduğu döngüsel bir anlatı deneyimi yaratır.

Projeyi seçen öğrenci ekibi, oyunu daha önce oynamış ve deneyimlemiştir, bu nedenle yalnızca diyalog ve metin çevirisini değil, aynı zamanda zengin mitolojik bağlamı ve karakter odaklı hikâye anlatımını yakalamak için gereksinim duydukları önbilgileri bulunmaktadır. Bu oyun yerelleştirmesi projesinde de teknik yetkinliğe sahip (oyun içerisinden dil dosyalarını ayıklayacak ve uygun biçimde tekrar yerleştirecek yetkinliklerden söz edilmektedir) teknik uzman bulunmaktadır. Bunun haricinde projenin işleyişini, terimce ve çeviri belleği yönetiminin koordinasyonu gerçekleşmiştir. Çeviri dosyalarının ortak bir merkezde depolanması, kaynak oyun içerisinden alınan dil dosyalarının çeviri araçları yordamıyla bölüştürülmesi, çeviri sonrasında tekrar oyuna eklenmesi süreçlerinin yanı sıra kültürel araştırmaların yapılması, ekibin bunlardan haberdar edilmesi ve dilsel tutarlılığın sağlanması gibi adımlar da izlenmiştir. Dil dosyalarına erişim için Python kullanılmış, proje süreci boyunca sürekli test edilerek metnin işlerliği denetlenmiştir

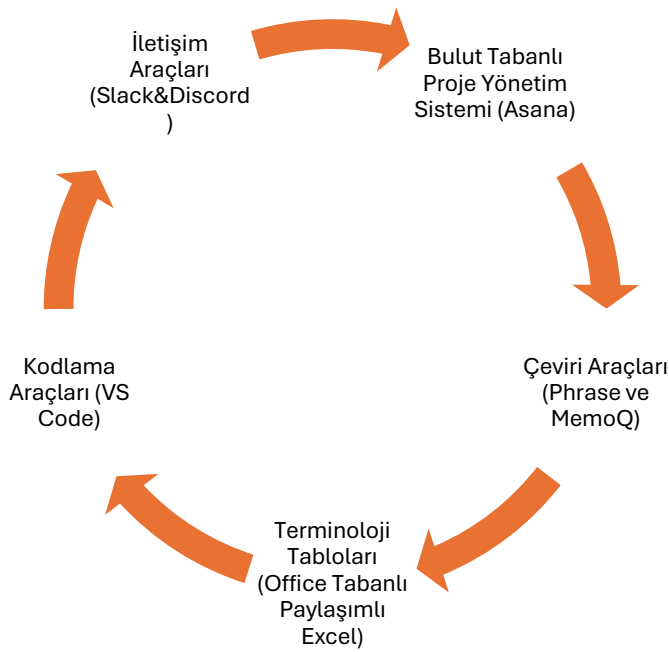
Hades büyük ölçüde Yunan mitolojisine dayandığından, mitolojik terimlerin, isimlerin ve kültürel referansların doğru bir şekilde aktarılması projede önemli rol oynamıştır, terimce yönetimi bölümün kullandığı bulut çeviri aracının terimce yönetim bölümünün yanı sıra ortak çalışma grubunda tutulan tablolarla da paylaşılmıştır. Çevirmenler, karakter isimlerinin, özelliklerinin ve ilişkilerinin mitolojik geçerliliklerini korumalarını sağlamak için Yunan mitolojisiyle ilgili araştırmalar için bir ekip üyesini görevlendirmişlerdir.

İlerlemede sürekliliğin sağlanması bu proje sürecinde karşılaşılan başka bir olgu olmuştur. Oyunun döngüsel yapısı, oyuncuların ilerlemelerine bağlı olarak yeni diyaloglar veya içgörülerle sık sık önceki sahnelere dönmeleri anlamına gelmektedir, burada oyun dosyalarındaki işaretlemelerin (zaman, mekan ve karakter değişkenleri ile birlikte) yapılarak yeniden dil dosyaları ile sağlıklı çalışmasını teknik uzman sağlamıştır. Yerelleştirmede, bu yinelemeler boyunca karakter gelişimi ve hikâyede süreklilik ve tutarlılık kritik önem taşıdığından test sürecinde konuya ayrıca

dikkat edilmiştir. Çevirmenler, karakter diyalogunun kahramanın yolculuğuyla uyumlu bir şekilde gelişmesini sağlamalı, ton veya duygudaki ince değişimleri vurgulamalıdır.



Şekil 3 Hades Proje Aktörleri



Şekil 4 Hades Alet Kutusu

4.3. Planescape: Torment Olay Örgüsü ve Alet Kutusu

Planescape: Torment (*Planescape: Torment: Enhanced Edition Steam'de*), Black Isle Studios tarafından geliştirilen ve 1999 yılında Interplay Entertainment tarafından yayınlanan, yayınlandığı dönem büyük beğeni toplayan bir rol yapma oyunudur. *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* çoklu evreninde geçen oyun, hikâye anlatımına getirdiği yenilikçi yaklaşımı ve hikâye odaklı RPG'ler üzerindeki derin etkisi ile tanınır ve benimsenir.

Oyunun ana hikâyesi, ölümsüz bir karakter olan “*The Nameless One*” etrafında şekillenir. Kahraman, her öldüğünde hafızasını kaybetmek gibi bir lanete sahiptir. Bu özgün anlatım, oyuncuyu kimlik, ölümlülük ve kefarete gibi karmaşık felsefi temaları keşfetmeye iter ve geleneksel fantastik RPG'lerden bu yönüyle belirgin biçimde ayrılır. Hikâyenin sorgulayıcı yapısı, oyuncuların varoluş ve kişisel sorumluluk üzerine derin düşüncelere sevk ederek türün tipik aksiyon odaklı yapısını genişletir ve ileri taşır.

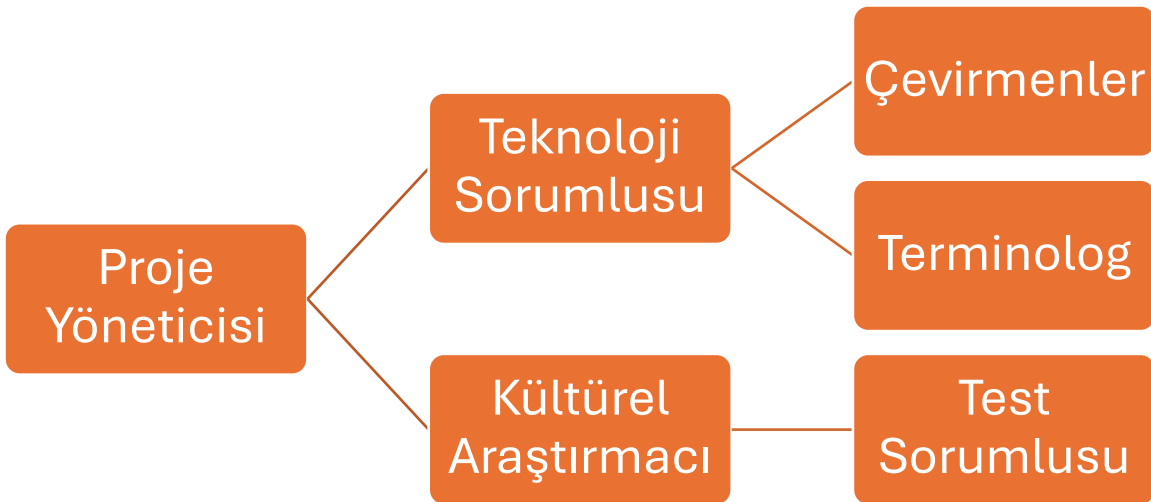
Chris Avellone liderliğinde geliştirilen oyun, 12 Aralık 1999'da Windows PC platformu için piyasaya sürülmüştür. Baldur's Gate oyununun da üzerinde tasarlandığı Infinity Engine oyun motoru ile geliştirilen oyun, bir dizi yenilikçi mekaniği de beraberinde getirmiştir. Oynanış, birçok dönemin RPG'sinin aksine salt dövüş ve çatışma yerine diyalog, karakter etkileşimi ve ahlaki karar almayı ön planda tutar. Hikâye derinliği ve oyuncu tercihleri üzerine kurulu bu sistem, dönemin oyunlarında eşi görülmemiş bir yenilik olarak dikkat çeker.

Oyun yayınlandığı dönemde eleştirel beğeni toplamıştır. 89/100 Metacritic puanına sahip olan oyun (*Planescape*, t.y.), hikâye derinliği ve olağanüstü yazım kalitesi nedeniyle övgü almıştır. Ticari başarısı böyle bir oyundan beklenenin altında kalmış olsa da zamanla kült klasik statüsüne ulaşmış ve ardından gelen hikâye odaklı RPG'lerin tasarımını etkilemiştir. Oyunun uzun vadeli etkisi, hikâye unsurlarının ikincil yardımcı özelliklerden ziyade temel oynanış mekanikleri olarak hizmet edebileceğini göstermesinde açıkça görülmektedir.

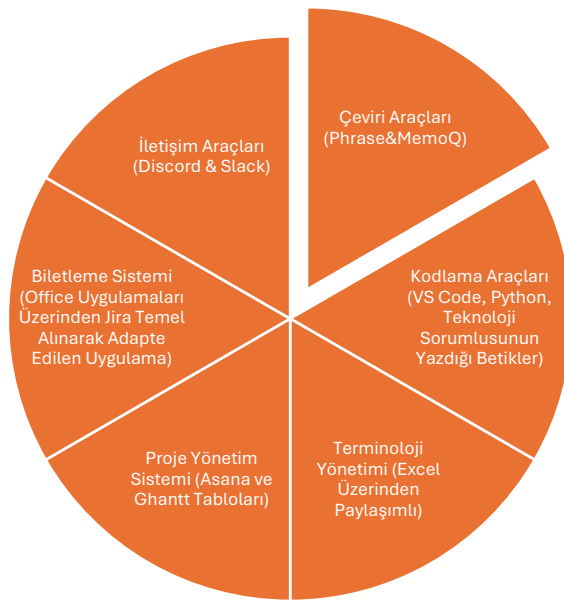
Bu oyunu yerelleştirme projesi kapsamında seçen öğrencilerin bir kısmı bu oyunu daha önce deneyimlemişlerdir, diğer ekip üyeleri ise türün diğer oyunlarına ve D&D sistemine aşinadır. Oyunun geliştirilmesi üzerinden geçen zaman nedeniyle dil dosyalarına ulaşımı en zor proje bu olmuştur. VS Code yardımıyla oyunun kaynak dosyalarına erişim sağlanarak kod satırları arasına yerleştirilmiş metinler bir betik yardımıyla (teknik sorumlu tarafından yazılmıştır) dışarı aktarılmış ve çevirilebilir hale getirilmiştir.

Süreç proje yönetim araçları kullanılarak takip edilmiştir, bunun dışında diğer örneklerde olduğu gibi yedekleme amacıyla ortak klasörlerde tablolar, dil dosyaları da kullanılmıştır. Terimce yönetimi ve hikâye anlatımının kültürel ve dilsel araştırma yapan proje sorumlularına iletilmesi ise Jira sisteminden esinlenilerek öğrencilerin kendi arasında geliştirdikleri bir biletleme sistemi ile yürütülmüştür. Buna göre çeviri sürecinde çevirmen rolüne sahip öğrenci, karşılaştığı teknik veya dilsel sorunu belli bir önem koduyla ortak çalışma alanındaki tablo üzerinden ilgili diğer takım arkadaşına iletmıştır. Çevirmenlerden gelen dosyaların oyuna entegrasyonunun zorluğu nedeniyle dosyaların sürekli güncel tutulması bu yerelleştirme projesi için ayrıca önemli olmuştur.

Masaüstü ve bulut tabanlı çeviri araçları oyunun yerelleştirme süresi boyunca dönüşümlü olarak kullanılmıştır. Terimce yönetimi de bu araçlar ve ortak alandaki tablolar ile ilerlemiştir. Projenin sonlandırılması ile ilgili oyun dosyaları güncellenmiş ve mevcut kurulu oyunların ilgili klasörlerindeki değişiklikler ile Türkçe dilinde işler hale getirilmiştir.



Şekil 5 Planscape Proje Aktörleri



Şekil 6 Planescape Alet Kutusu

SONUÇ

Bağımsız oyunlar, yaratıcılık, yenilik ve topluluk odaklı gelişimi somutlaştıran video oyun endüstrisinin kritik ve dinamik bir segmentini temsil eder. Eğlencenin ötesine geçerek, sanatsal ifade ve teknolojik deneyler için oldukça önemli platformlar olarak görev görürler. Bunlarla birlikte AAA tabir edilen büyük bütçeli oyunların ticari kaygılarla sıkı sıkıya korunan yapıları ve yerelleştirme süreçlerinin aksine, geliştiriciler ve oyuncular arasındaki bağ sayesinde bağımsız çevirmenler tarafından eğitim modüllerinde kullanılmak üzere kendilerine erişim daha olanaklıdır.

Oyun yerelleştirme ise salt dilsel çevirinin ötesine geçen karmaşık teknik zorluklarla dolu, çok yönlü bir profesyonel alan olarak karşımıza çıkar. Bu alandaki profesyoneller, dil, teknoloji ve

etkileşimli eğlence tasarımının karmaşık kesişiminden kaynaklanan önemli engellerle sıklıkla karşılaşılır. Bu nedenle eğitim sürecinde ele alınacak olan bu konunun proje temelinde, birbirinden farklı yetkinliklere sahip paydaşlar tarafından yürütülmesi faydalı olacaktır, fakat bunun için öğrencilerin çeviriye dair farklı edinçleri de edinmiş olmaları gerekmektedir.

En ciddi teknik zorluklardan biri, yerelleştirme uzmanlarının genellikle oyun geliştirme altyapısına dair sınırlı teknik bilgiye sahip olmalarından kaynaklanır, bu durum bu ders modülünde daha da belirgin hale gelmektedir. Özellikle kodlama gibi alanlarda ön bilgisi olan öğrencilerin sürece dahil olmaları işleyişi kolaylaştıracaktır, bu nedenle bölümlerin bu konularda dersleri sunmaları veya okulun diğer bölümleri ile iş birlikleri geliştirerek atölye çalışmaları düzenlemeleri zorlukların aşılmasında etkili olacaktır. Pek çok çevirmen, kodlama konusunda kapsamlı bilgiye sahip değildir ve bu durum, oyun motorlarının ve yazılım sistemlerinin temel mimari çerçevelerini anlamada önemli engeller yaratır. Bu teknik yetersizlik, dilsel açıdan doğru ancak oyunun teknik sınırlamalarıyla uyumsuz çevirilerin ortaya çıkmasına yol açabilir. Doğru dosyanın yalnız şekilde yerleştirilmesi ile oyunun tamamının çalışmaz hale gelmesi dahi olasıdır.

Yerelleştirme ekipleri ile ana oyun geliştirme süreçleri arasındaki yapısal ayırım, teknik zorlukları daha da belirginleştirir. Yerelleştirme profesyonelleri genellikle sürece geliştirme bittikten sonra dahil olurlar ve çeviri için anlamlı bir bağlam ya da programlama ortamının yapısına dair bilgi sağlanmaksızın, sonlandırılmış oyun içeriği kendilerine teslim edilir. Çevirmenler, metin yönlendirmesi, karakter genişliği varyasyonları ve farklı platformlar ve oyun motorları arasında ortaya çıkabilecek görsel uyumsuzluklar gibi karmaşık teknik hususlarla uğraşmak zorundadır. Derin teknik bilgi olmadan, bu tür ince ama kritik teknik detaylar, önemli yerelleştirme hatalarına neden olabilir. Yetersiz teknik bilgi, projelerin verimli bir şekilde yürütülmesini ve kalite kontrol süreçlerini önemli ölçüde zorlaştırabilir.

Bütün bu zorluklara rağmen, farklı yetilere sahip öğrencilerden oluşan ve proje mantığında işleyen bir oyun yerelleştirme dersi, oyunun gerektirdiği uygun alet kutusu kullanılarak etkili biçimde şekillendirilebilecektir. Diğer dersler ile desteklenen oyun yerelleştirme dersi ilgili öğrencin farklı dilsel ve teknolojik yetilerini geliştirmelerinde onlara yol gösterecek ve onları heveslendirecek bir araca da dönüşebilir. Eğlence sektörünün göz ardı edilemeyecek unsurlarından olan video oyun sektörünün uluslararası niteliği ve giderek artan ekonomik büyüklüğü düşünüldüğünde yeni ve birden çok yetkinliğe ihtiyaç duyulan bir uzmanlık alanı olarak karşımıza oyun yerelleştirme uzmanlığı çıkmaktadır. Bütün araç eğitimlerinin ve süreç yönetim teknolojilerinin amacının ise bu ders bağlamında öğrenciyi 'otomatik pilot'a bağlamak ve çeviriye teknolojiyi de kullanarak daha yetkin biçimde odaklanmasını sağlamak olmalıdır, bu nedenle de eğitim müfredatında çeviriyi kuşatan diğer edinçlerin bu dersi destekler nitelikte olması önem arz eder.

KAYNAKÇA

Abdülkadir Günyol (2020). "Türk oyun şirketi 168 milyon dolara Zynga'ya satıldı". <https://www.aa.com.tr/tr/ekonomi/turk-oyun-sirketi-168-milyon-dolara-zyngaya-satildi/1933379> (Erişim tarihi: 11.12.2024)

Abyss, Way of the (2023). "Unity: Development History and the Influence of This Game Engine on the Game Development.... Medium." https://medium.com/@wota_mmorpg/unity-development-history-

- and-the-influence-of-this-game-engine-on-the-game-development-36dc7a7a3b9d (Erişim tarihi: 14.12.2024)
- Alkan, Sinem Canım (2021). "Yerelleştirme ve disiplinlerarasılık". *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 23, 1119-1127.
- Arora, Krishan (2023). "Council Post: The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach. Forbes". <https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/>(Erişim tarihi:11.12.2024)
- Ashutosh (2024). "How Unreal Engine Is Revolutionizing the Gaming Industry". SDLC Corp. <https://sdlccorp.com/post/how-unreal-engine-is-revolutionizing-the-gaming-industry/>(Erişim tarihi: 11.12.2024)
- Bernal-Merino, M. Á. (2016). "Glocalization and co-creation: Trends in international game production". *Media Across Borders*. Routledge, 202-220.
- Brittany Alva (2023). "What makes a AAA game a AAA game?" <https://store.epicgames.com/en-US/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game> (Erişim tarihi: 11.12.2024)
- Canbaz, Emre (2024). Türkiye'de video oyun yerelleştirmesi eğitime ilişkin (betimleyici) bir araştırma. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 38, 1550-1563.
- Capellini, Thomas (2021). Crowdsourced translation in indie game localization. Case study: The community translation of Finding Paradise. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Cenevre: Cenevre Üniversitesi.
- Chandler, H. M., ve Deming, S. O. (2011). *The Game Localization Handbook*. Jones & Bartlett Publishers.
- Czech, D. (2013). "Challenges in video game localization: An integrated perspective". *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 1, 3-25.
- Dijital Oyun Tasarımı Programı Bulunan Tüm Üniversiteler | YÖK Lisans Atlası. (t.y.). <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans-bolum.php?b=18004> (Erişim tarihi: 11.12.2024)
- Doki Doki Literature Club! Steam'de. (t.y.). https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/(Erişim tarihi: 11.12.2024)
- Erad, Dina (2018). *Video games as a propaganda tool: Representation of the USA*. Yayınlanmamış Master Tezi, Ankara: ODTÜ.
- Erbil, Mert (2017). *Video Game Localization Factors and Impacts on Digital Purchasing Behavior*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Freeman, G., Li, L., Mcneese, N., ve Schulenberg, K. (2023). Understanding and Mitigating Challenges for Non-Profit Driven Indie Game Development to Innovate Game Production. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-16.
- Freeman, G., ve McNeese, N. J. (2019). Exploring Indie Game Development: Team Practices and Social Experiences in A Creativity-Centric Technology Community. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 28(3), 723-748.
- Grabarczyk, Pawel (2016). Is every indie game independent? Towards the concept of independent game. *Game Studies*, 16(1), 1-26.
- Guerberof-Arenas, A., ve Toral, A. (2020). The impact of post-editing and machine translation on creativity and reading experience. *Translation Spaces*, 9(2), 255-282.

- Guerberof-Arenas, A., ve Toral, A. (2022). Creativity in translation: Machine translation as a constraint for literary texts. *Translation Spaces*, 11(2), 184-212.
- Gürses, S., Şahin, M., Hodzik, E., Güngör, T., Dallı, H., ve Dursun, O. (2024). Çeviribilim Çalışmalarında Çevirmenin Üslubu ve Makinenin Üslubu. *Çeviribilim ve Uygulamaları Dergisi*, 36, 100-124.
- Hades Steam'de.* (t.y.). <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/> (Erişim tarihi: 19.12.2024)
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., ve Msetfi, R. M. (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
- Havaldar, S., Singhal, B., Rai, S., Liu, L., Guntuku, S. C., ve Ungar, L. (2023). Multilingual Language Models are not Multicultural: A Case Study in Emotion. J. Barnes, O. De Clercq, & R. Klinger (Ed.), *Proceedings of the 13th Workshop on Computational Approaches to Subjectivity, Sentiment, & Social Media Analysis*, 202-214.
- How Stardew Valley Was Made by Only One Person — YouTube.* (t.y.). <https://www.youtube.com/>(Erişim tarihi: 11.12.2024)
- J. Clement (2024). *Topic: Video game industry.* Statista. <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>(Erişim tarihi: 11.12.2024)
- Jared Lindzon (2024). *The gaming industry is aiming for subscribers. Will gamers play along?* <https://www.bbc.com/worklife/article/20240130-the-gaming-industry-is-aiming-for-subscribers-will-gamers-play-along> (Erişim tarihi: 10.12.2024)
- Juego, Prakhar (2023). How Unreal Engine is Revolutionizing VR Game Development. *Medium.* <https://medium.com/@prakhar.l/how-unreal-engine-is-revolutionizing-vr-game-development-2773c402c0d2> (Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Karagöz, Selahattin (2019). *Amatörler, uzmanlar, kâşifler: Türkiye`de video oyun çevirileri ve yerelleştirme süreci*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Karagöz, Selahattin (2021). Indie game localization communities as spheres of interaction. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Ö9, 492-505.
- Lipkin, Nadav (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading...*, 7(11), 8-24.
- Loban, Rhett (2017). Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations. *Proceedings of DiGRA 2017 Conference.*
- Makai, Peter Kristof (2018). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. *Humanities*, 7(4), 1-14.
- Modlama:Çeviriler (2024). Stardew Valley Wiki. <https://tr.stardewvalleywiki.com/Modlama:%C3%87eviriler>. (Erişim tarihi: 12.12.2024)
- O'Hagan, Minako, ve Chandler, Heather. (2016). Game localization research and translation studies. *Border crossings: Translation studies and other disciplines.* Benjamins Translation Library. 309-330.
- O'hagan, Minako, ve Mangiron, Carme (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry* Benjamins Translation Library.

- Pajkovic, Niko (2023). What is an Indie Game? A Comprehensive Guide. *Toronto Film School*.
<https://www.torontofilmschool.ca/blog/what-is-an-indie-game/>(Erişim tarihi: 12.12.2024)
- PCCGamer (2014). *Planescape: Torment review*. Pcgamer. <https://www.pcgamer.com/planescape-torment-review/>(Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Peak Games: 1,8 milyar dolara ABD'li Zynga'ya satılan Türk oyun şirketi hakkında bilinenler (2020).
BBC News Türkçe. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52884384> (Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Peter Farago (2012). *Indie Game Makers Dominate iOS and Android* | Flurry.
<https://www.flurry.com/blog/indie-game-makers-dominate-ios-and-android/>(Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Planescape: Torment: Enhanced Edition Steam'de*. (t.y.).
https://store.steampowered.com/app/466300/Planescape_Torment_Enhanced_Edition/(Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Planescape: Torment Reviews*. (t.y.). <https://www.metacritic.com/game/planescape-torment/>(Erişim tarihi: 12.12.2024)
- Sayapina, Diana (2018). *Attracting Mobile Game Users in Foreign Markets: Case study: The Russian Mobile Game Market*. *Yayımlanmamış Lisans Tezi*. Helsinki: Metropolia Uygulamalı Bilimler Üniversitesi.
- Sin-Wai, Chan (2013). "Approaching Localization". *The Routledge Handbook Of Translation Studies*. Routledge, 347-362
- Stenros, J., Paavilainen, J., ve Mäyrä, F. (2011). "Social interaction in games". *International Journal of Arts and Technology*, 4(3), 342-358.
- Toftedahl, M., Backlund, P., ve Engström, H. (2018). "Localization from an Indie Game Production Perspective – Why, When and How?" *Proceedings of DiGRA 2018 Conference: The Game Is the Message*.
- Urueva, M., ve Uchaev, Y. (2023). "Gaming Goes IR: Reviewing Videogames in Diplomacy". A. Baykov ve E. Zinovieva (Ed.), *Digital International Relations*, Springer Nature, 345-364.
- Zahn, C., Leisner, D., Niederhauser, M., Roos, A.-L., Iseli, T., ve Soldati, M. (2022). "Effects of Game Mode in Multiplayer Video Games on Intergenerational Social Interaction: Randomized Field Study". *JMIR Formative Research*, 6(2), e29179.
- Zhou, Ping (2011). "Managing the challenges of game localization". *Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible*, 349-378.

Melek İlayda Sarı

Türk Romanında Bilimkurgu

(1996-2019)



Günce Yayınları

Oktay Yivli

Öykü Nasıl Okunur

modern öykü ve yöntem



Günce Yayınları

İPEK DEMİR

Türk Romanında Distopya

(1990-2019)



Günce Yayınları

Yazma Sanatı

Türkçe Doğru ve Etkili Yazma Teknikleri

Prof. Dr. Önder Göçgün



Günce Yayınları