

Gedik, K. & Göçen, G. (2026). Küresel video oyunlarında Türkçenin görünürlüğü: GTA 6'da dil desteğine ilişkin sosyal medya kullanıcılarının değerlendirmeleri. *International Journal of Language Academy*, 14 (3), 327-351.

Volume 14/September June 2026

p. 327-351

Article History:

Received

27/07/2026

Accepted

10/09/2026

Available online

30/09/2026

**KÜRESEL VIDEO OYUNLARINDA TÜRKÇENİN
GÖRÜNÜRLÜĞÜ: GTA 6'DA DİL DESTEĞİNE İLİŞKİN
SOSYAL MEDYA KULLANICILARININ
DEĞERLENDİRMELERİ**

**The Visibility of Turkish in Global Video Games: Social Media Users'
Evaluations of Language Support in GTA 6**

Kerim GEDİK¹

Gökçen GÖÇEN²

Öz

Dijital oyunlar, yazılımsal kodlar aracılığıyla eğlence ya da eğitim amaçlı oluşturulmuş, belirli hedef ve kurallara sahip sistemlerdir. Bu oyunların küresel kullanıcı kitlesine ulaşabilmesi, farklı dil seçeneklerinin sunulmasını önemli hâle getirmektedir. Dijital oyunlarda sunulan dil tercihleri, kullanıcıların içeriğe erişimini sağlamanın yanı sıra dillerin küresel dijital ortamlardaki görünürlüğü, prestiji ve temsili açısından da önem taşımaktadır. Bu çalışmada, yakın zamanda yayımlanması beklenen küresel ölçekte popüler video oyunu Grand Theft Auto VI'da (GTA 6) Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin Türk kullanıcıların değerlendirmelerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yaklaşımına dayanan çalışma, durum çalışması deseninde yürütülmüştür. Araştırma verilerine, X platformunda konuya ilişkin kamuya açık kullanıcı paylaşımlarının doküman incelemesi kapsamında ele alınmasıyla ulaşılmıştır. Veriler 30 Haziran 2026 tarihinde toplanmış ve 6 Şubat 2024-30 Haziran 2026 tarihleri arasında yayımlanan paylaşımlar incelemeye alınmıştır. Araştırma kapsamına alınan 592 kullanıcı paylaşımı içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Analiz sonucunda kullanıcı değerlendirmeleri 6 tema ve 20 alt tema altında toplanmıştır. Bulgular, kullanıcıların Türkçe

¹ Arş. Gör., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, kerimgedik07@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0004-2739-2558>

² Prof. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, ggocen@fsm.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-7552-8406>

dil desteğini yalnızca oyunun anlaşılmasını kolaylaştıran teknik bir özellik olarak değerlendirmediklerini; bu desteği eşit hizmet, tüketici hakkı, dilsel tanınma, görünürlük, prestij ve ana dilde oyun deneyimi gibi farklı boyutlarla ilişkilendirdiklerini göstermiştir. Ayrıca ortak etiketlerin kullanılması (hashtag), kampanya çağrıları ve şirket hesaplarının etiketlenmesi yoluyla bireysel taleplerin kolektif bir dijital dil aktivizmine dönüştüğü belirlenmiştir. Buna karşılık sınırlı sayıda kullanıcı tarafından Türkçe dil desteğinin gerekli görülmediği ve dilsel erişimin bireylerin İngilizce öğrenmesi yoluyla sağlanması gerektiğinin savunulduğu da tespit edilmiştir. Sonuç olarak GTA 6'da sunulan dil seçeneklerine ilişkin kullanıcı değerlendirmelerinin yalnızca teknik ve ticari tercihler çerçevesinde şekillenmediği; aynı zamanda Türkçenin küresel dijital ortamlardaki görünürlüğü, tanınması ve temsiliyle ilişkilendirildiği ortaya konmuştur.

Anahtar Sözcükler: Dijital dil aktivizmi, GTA 6, durum çalışması, oyun yerelleştirmesi, Türkçe dil desteği.

Abstract

Digital games are systems created through software code for entertainment or educational purposes and designed around specific goals and rules. Reaching a global user base makes the provision of different language options increasingly important. Language options in digital games not only enable users to access content but also play an important role in the visibility, prestige, and representation of languages in global digital environments. This study aimed to examine Turkish users' evaluations of the absence of Turkish language support in Grand Theft Auto VI (GTA 6), a globally popular video game expected to be released in the near future. Adopting a qualitative research approach, the study was conducted using a case study design. The research data were obtained from publicly available user posts on X concerning the issue. The data were collected on June 30, 2026, and posts published between February 6, 2024, and June 30, 2026, were included in the analysis. A total of 592 user posts were analyzed using content analysis. The analysis yielded 6 themes and 20 subthemes. The findings indicated that users did not regard Turkish language support merely as a technical feature facilitating comprehension; rather, they associated it with equal service, consumer rights, linguistic recognition, visibility, prestige, and the experience of playing in one's native language. Furthermore, individual demands evolved into collective digital language activism through shared hashtags, campaign calls, and the tagging of company accounts. In contrast, a limited number of users considered Turkish language support unnecessary and argued that linguistic access should instead be achieved by learning English. Overall, users' evaluations of the language options offered in GTA 6 were shaped not only by technical and commercial considerations but also by the visibility, recognition, and representation of Turkish in global digital environments.

Keywords: Digital language activism, game localization, GTA 6, case study, Turkish language support.

GİRİŞ

Dillerin toplumsal yaşamdaki konumu, yalnızca konuşur sayıları ya da kullanıldıkları coğrafi alanlarla açıklanamaz. Bir dilin eğitimde, medyada, kültürel üretimde ve kamusal iletişimde ne ölçüde yer bulduğu, söz konusu dilin görünürlüğü ve kullanım alanları açısından önemli göstergeler sunmaktadır (Landry & Bourhis, 1997; Oruk, 2024). Dijitalleşmeyle birlikte bu kullanım alanlarına yeni ortamlar eklenmiş; dillerin görünürlüğü sosyal medya, dijital yayın platformları, mobil uygulamalar ve video oyunları gibi küresel dolaşıma sahip dijital ürünlerde de tartışılır hâle gelmiştir (Beyaz Özbey, 2022; Düzgün, 2025). Böylece bir dilin dijital ortamlarda ne ölçüde temsil edildiği, çağdaş dil kullanımının ve dilsel çeşitliliğin önemli meselelerinden biri olarak öne çıkmıştır.

Bu tartışmaların dikkat çekici alanlarından birini video oyunları oluşturmaktadır. Küresel video oyunları, farklı ülkelerden milyonlarca kullanıcıya ulaşan ve kullanıcıların uzun süreli etkileşim kurduğu dijital kültür ürünleridir (Bezgin, 2024; Yodovich vd., 2025). Bununla birlikte video oyunlarında kullanıcı deneyimi yalnızca görsel ve işitsel unsurlar üzerinden şekillenmemektedir. Oyun içi anlatının anlaşılması, görevlerin takip edilmesi, karakterler arasındaki ilişkilerin çözülmesi ve oyun dünyasının anlamlandırılması büyük ölçüde dil aracılığıyla gerçekleşmektedir (Weir vd., 2022). Bu nedenle oyunlarda

kullanılan ve desteklenen diller, kullanıcı ile oyun arasındaki etkileşimin temel bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir.

Video oyunlarının küresel pazarlara sunulması, oyun içeriklerinin farklı dil ve kültürlerle uyarlanması da beraberinde getirmiştir (Bernal-Merino, 2015; Pirrone & D'Ulizia, 2024). Oyun yerelleştirmesi olarak ele alınan bu süreç arayüzlerin, diyalogların, altyazıların ve çeşitli oyun içi unsurların hedef kullanıcı kitlesine uyarlanmasını kapsamaktadır (Gurbet Erol, 2023; Eryatmaz, 2025). Ancak küresel ölçekte yayımlanan her oyunun tüm dilleri desteklemediği ve dil seçeneklerinin oyunlara göre farklılaştığı görülmektedir (Zorrakin-Goikoetxea, 2025). Bu durum, hangi dillerin küresel dijital ürünlerde daha fazla görünürlük kazandığı ve hangi dillerin daha sınırlı temsil edildiği sorusunu gündeme getirmektedir. Dolayısıyla oyunlardaki dil seçenekleri, yalnızca çeviri ve yerelleştirme süreçlerinin teknik bir çıktısı olarak değil, dillerin dijital kullanım alanlarındaki konumuyla ilişkili bir olgu olarak da ele alınabilmektedir.

Küresel ölçekte dolaşıma giren dijital ürünlerde bazı dil seçeneklerine yer verilirken bazı dillerin desteklenmemesi, kullanıcıların dile ilişkin değerlendirmelerini görünür kılmaktadır (Ateş & Aytekin, 2022) ve bu değerlendirmeler dillerin dijital kullanım alanlarındaki konumuna yönelik olgunun anlaşılmasına fırsat vermektedir. Değerlendirmelerin sosyal medya ortamlarında açık bir biçimde ifade edilmesi ise araştırmacılara doğal biçimde oluşmuş geniş bir söylem alanını inceleme imkânı sunmaktadır.

Sosyal medya gibi doğal biçimde oluşmuş bu söylem alanında yapılan değerlendirmeleri anlamlandırmaya yönelik yapılan önceki araştırmalar incelendiğinde öğretmenlerin karşılaştıkları ekonomik sorunlar ve maaş artışı (Cantürk, 2021); özel kurumlarda ve devlette görev yapan öğretmenlerin karşılaştıkları sorunlar (Cantürk, 2023); öğretmenlikte kariyer başmakları (Tarakcı, 2023); Covid-19 (Abd-Alrazaq vd., 2020; Berkovic vd., 2020); seçimler ve siyasi davranışlar (Pablo vd., 2014); ürün, marka ve ticari işletmeler (Abrahams vd., 2012; Jansen vd., 2009); ilaçlar (Bozuyula, 2024); oteller (Özdemir vd., 2024); hisse senedi ve borsa (Ahuja vd., 2015; Daniel vd., 2017) gibi farklı alanlardaki olgulara yönelik kullanıcıların algısının tespit edilmesi amacıyla araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Alan yazınında video oyunu yerelleştirmesi teknik, çeviri ve ekonomik boyutlarıyla ele alınmış olsa da kullanıcıların yerelleştirme kararlarına yönelik algılarını sosyal medya söylemleri üzerinden inceleyen bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu bağlamda Türkçenin küresel video oyunlarındaki görünürlüğü dikkat çekici bir araştırma konusu oluşturmaktadır. Uluslararası ölçekte yayımlanan video oyunlarında Türkçe dil desteğinin bulunup bulunmaması, özellikle geniş kullanıcı kitlesine ulaşan yapımlar söz konusu olduğunda sosyal medya ortamlarında tartışılabilir. Kullanıcıların Türkçe dil desteğine ilişkin görüşlerini paylaşmaları, diğer kullanıcıların görüşlerine yanıt vermeleri ve konu etrafında farklı değerlendirmeler üretmeleri, oyunlarda Türkçenin kullanımının yalnızca teknik bir dil seçeneği üzerinden ele alınmadığını düşündürmektedir. Bu nedenle kullanıcı söylemleri, Türkçenin küresel dijital oyun ortamlarındaki konumunun nasıl algılandığını ve anlamlandırıldığını incelemek açısından önemli bir veri alanı sunmaktadır.

19 Kasım 2026 tarihinde yayımlanacağı açıklanan ve Rockstar Games tarafından serinin bugüne kadarki en geniş ve kapsamlı yapımı olarak tanıtılan Grand Theft Auto VI (GTA 6) oyununun ön sipariş sürecinin başlamasıyla birlikte oyunla ilgili teknik ve içeriksel ayrıntılar daha görünür hâle gelmiş (Xbox, 2026; Rockstar Games, 2026), oyunla sunulan dil seçenekleri kullanıcıların dikkat yönelttiği konulardan biri olmuştur. GTA 6 etrafında oluşan Türkçe dil desteği olmamasına yönelik tartışmalar, küresel video oyunlarında dilsel görünürlük meselesinin güncel ve dikkat çekici örneklerinden biri olmuştur. Böylece GTA

6 etrafında oluşan Türkçe dil desteği olmamasına yönelik tartışmalar, Türkçenin küresel dijital oyun ortamlarındaki konumunun nasıl algılandığını ve anlamlandırıldığını tespit etmek için bir veri kaynağı oluşturmuştur.

Bu veri kaynağı yalnızca bireysel kullanıcı değerlendirmeleriyle sınırlı kalmamış; kullanıcıların birbirlerine cevap verdikleri, farklı oyun ve dilleri karşılaştırdıkları ve Türkçenin küresel video oyunlarındaki yerine ilişkin görüşlerini ifade ettikleri geniş bir dijital söylem alanına dönüşmüştür. Bu yönüyle GTA 6 örneği, önceden araştırmacı tarafından oluşturulmuş bir tartışma ortamından ziyade kullanıcıların kendiliğinden ürettikleri ve sürdürdükleri doğal bir veri alanı olmuştur.

Küresel bir video oyununun desteklediği dillere bakıldığında dilsel çeşitliliğin yalnızca “çok dilli olma” üzerinden değerlendirilemeyeceği görülmektedir. Hangi dillerin desteklendiği, aynı dilin bölgesel çeşitlerinin ayrı seçenekler hâlinde sunulup sunulmadığı ve belirli konuşur topluluklarının dil seçenekleri içerisinde yer alıp almadığı, dijital görünürlüğün daha ayrıntılı biçimde tartışılmasını gerekli kılmaktadır. GTA 6’ya ilişkin güncel dil bilgileri incelendiğinde İngilizcenin yanı sıra Fransızca, Almanca, İtalyanca, Japonca, Korece, Lehçe, Brezilya Portekizcesi, Rusça, İspanyolcanın farklı bölgesel çeşitleri ve Çince gibi çeşitli dillere yer verildiği görülmektedir. Bunlara karşılık Türkçe, açıklanan dil seçenekleri arasında bulunmamaktadır (Xbox, 2026; Rockstar Games, 2026).

GTA 6’da desteklenen diller incelendiğinde dikkat çekici olan yalnızca Türkçenin dil listesinde bulunmaması değildir. Küresel bir dijital ürünün dil seçeneklerinin kullanıcılar tarafından görünür biçimde karşılaştırılabilir olması, bir dilin yokluğunun da kullanıcılar açısından fark edilebilir hâle gelmesini sağlamaktadır. Başka bir deyişle dijital dil seçenekleri menüsü, yalnızca oyuncunun hangi dili kullanacağını belirlediği teknik bir arayüz olmaktan çıkarak dillerin yan yana görülebildiği ve dolayısıyla karşılaştırılabildiği bir alan hâline gelmektedir. Bir kullanıcının kendi dilini bu listede görememesi, diğer dillere sunulan desteği de aynı anda görmesi nedeniyle dilsel görünürlüğe ilişkin değerlendirmelerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

İlgili oyun şirketinin yerelleştirme kararlarının nedenleri ayrı bir ekonomik ve sektörel inceleme konusu olmakla birlikte asıl üzerinde durulması gereken nokta, Türkçenin desteklenen diller arasında bulunmamasının kullanıcılar tarafından nasıl anlamlandırıldığıdır. Aynı olgu karşısında farklı kullanıcıların hangi söylemleri ürettikleri, hangi karşılaştırmalara başvurdıkları ve Türkçenin küresel dijital ortamlardaki konumunu nasıl değerlendirdikleri, dile yönelik toplumsal algının incelenmesine fırsat tanımaktadır. Bu sebeple GTA 6 etrafında oluşan tartışmalar, bir video oyunundaki dil seçeneğinin ötesinde Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğünün kullanıcı söylemlerine nasıl yansıdığını incelemek için güncel ve özgün bir araştırma bağlamı sunmaktadır.

Bu bağlamda araştırmada, Türkçenin küresel video oyunlarındaki görünürlüğü çerçevesinde GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin Türk kullanıcıların değerlendirmelerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin kullanıcı değerlendirmeleri hangi temalar altında toplanabilir?
2. GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin kullanıcı değerlendirmeleri hangi alt temalar altında toplanabilir?

Bu araştırmanın, Türkçenin küresel video oyunlarındaki görünürlüğüne ilişkin kullanıcı algılarını sosyal medya söylemleri üzerinden ortaya koyarak alan yazına katkı sunması beklenmektedir. Araştırmada kullanıcıların Türkçe dil desteğinin bulunmamasını yalnızca

bir oyun özelliğinin eksikliği olarak değil; dilsel eşitlik, tüketici hakkı, Türkçenin dijital görünürlüğü, ana dilde oyun deneyimi ve kültürel aidiyet gibi farklı bağlamlarda değerlendirdikleri gösterilmektedir. Bu yönüyle çalışma, video oyunlarının yerleştirilmesine yönelik kullanıcı taleplerinin hangi gerekçelere dayandığını ve bu taleplerin çevrim içi ortamlarda nasıl ifade edildiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca kullanıcıların kampanya çağrıları, şirket hesaplarını etiketleme ve ortak söylemler üretme gibi pratiklerinin incelenmesi, Türkçe dil desteğine yönelik taleplerin dijital aktivizme nasıl dönüştüğünün anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Böylece araştırma, dijital oyunlarda Türkçenin konumunu kullanıcı söylemleri üzerinden ele alarak Türkçenin dijital mecralardaki görünürlüğü, toplumdilbilim ve dijital dil aktivizmi alanlarının kesişiminde güncel veriler sunmaktadır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Türk kullanıcıların küresel ölçekte yayımlanan bir video oyununda Türkçe dil desteğinin bulunmamasına yönelik algı ve değerlendirmelerini inceleyen bu araştırma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kapsamında yürütülmüştür. Durum çalışması, araştırma konusu olan güncel bir durumun içinde gerçekleştiği bağlamdan ayrıştırılmadan ele alınmasını ve bu duruma ilişkin farklı anlam, görüş ve tepkilerin ayrıntılı biçimde incelenmesini amaçlamaktadır (Creswell ve Poth, 2018; Yin, 2018). Araştırmada ele alınan durum, GTA 6'da Türkçe dil desteğinin bulunmaması ile karşılaşan Türk kullanıcıların sosyal medya ortamlarında ortaya koydukları algı, tepki ve değerlendirmelerdir. Dolayısıyla GTA 6, araştırmada yalnızca bir oyun örneği değil; Türkçe dil desteğine ilişkin beklentilerin, eleştirilerin ve değerlendirmelerin somut olarak gözlemlenebildiği sınırlandırılmış bir inceleme bağlamını oluşturmaktadır. Araştırmanın verilerinin de bu özel durum etrafında kullanıcılar tarafından doğal sosyal medya ortamlarında üretilen paylaşımlardan oluşması, söz konusu durumun kendi bağlamı içerisinde incelenmesine olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda kullanıcıların GTA 6'da Türkçe dil desteğinin bulunmamasını nasıl anlamlandırdıkları, hangi gerekçeler üzerinden değerlendirdikleri ve bu değerlendirmelerde hangi ortak düşünce örüntülerinin ortaya çıktığı incelenmiş; bulgular Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğü, dilsel eşitlik ve ana dilde oyun deneyimine ilişkin beklentiler bağlamında değerlendirilmiştir.

Veri Kaynağı ve Çalışma Grubu

Araştırmanın ilk veri havuzunu "X" platformundan elde edilen 1019 kullanıcı paylaşımı oluşturmuştur. Veri temizleme sürecinde konu dışı paylaşımlar, yalnızca etiket içeren içerikler, tekrar eden yorumlar, bot hesaplara ait olduğu değerlendirilen gönderiler ve analiz açısından anlamlı söylem üretmeyen paylaşımlar veri setinden çıkarılmıştır. Bu işlem sonucunda analiz kapsamına alınan geçerli kullanıcı yorumu sayısı 592 olarak belirlenmiştir.

Kodlama sürecinde her bir yorum, içerdiği söylemsel anlamlara göre bir veya birden fazla alt tema altında kodlanmıştır. Bu nedenle analiz birimi kullanıcı yorumu olmakla birlikte frekans değerleri yorum sayısını değil temalara yapılan toplam kodlama sayısını göstermektedir. Başka bir ifadeyle 592 kullanıcı yorumundan toplam 900 kodlama birimi elde edilmiştir. Bazı yorumların aynı zamanda birden fazla söylem alanı içermesi, toplam kod sayısının analiz edilen yorum sayısından yüksek olmasına neden olmuştur.

Verilerin Toplanması

Durum çalışmalarında incelenen durumun farklı yönleriyle ortaya konulabilmesi amacıyla görüşme, gözlem, doküman, kayıt ve görsel-işitsel materyaller gibi çeşitli veri kaynaklarından yararlanılabilmektedir (Creswell & Poth, 2018; Yin, 2018). Bu araştırmada

incelenen durumun dijital ortamda ortaya çıkması ve kullanıcıların konuya ilişkin algı, değerlendirme ve tepkilerini doğrudan sosyal medya paylaşımları aracılığıyla ifade etmeleri nedeniyle veri kaynağı olarak kamuya açık sosyal medya kayıtlarından yararlanılmıştır. Bu kapsamda “X” platformunda kullanıcılar tarafından oluşturulan paylaşımlar, araştırılan duruma ilişkin doğal ortamında üretilmiş dijital kayıtlar olarak ele alınmıştır.

Veriler, “X” platformunda GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin tartışmaların yoğunlaştığı dönem esas alınarak 30 Haziran 2026 tarihinde toplanmıştır. Araştırma kapsamında 6 Şubat 2024 ile 30 Haziran 2026 tarihleri arasında yayımlanan paylaşımlar incelemeye alınmıştır. İncelenen duruma ilişkin paylaşımlara ulaşabilmek amacıyla “GTA 6 Türkçe”, “GTA 6 Türkçe altyazı”, “Türkçe dil desteği”, “Türkçe arayüz”, “Türkçe yama”, “Rockstar Türkçe” ve “#WeWantGTA6inTurkish” anahtar kelime ve etiketleri kullanılarak taramalar gerçekleştirilmiştir. Tarama sonucunda ulaşılan paylaşımlar araştırmanın amacı ve durumun sınırları doğrultusunda değerlendirilmiş; doğrudan GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin algı, beklenti, eleştiri veya değerlendirme içeren paylaşımlar veri setine dâhil edilmiştir. Böylece veri seti, araştırmada sınırlandırılan durumla doğrudan ilişkili sosyal medya kayıtlarından oluşturulmuştur.

Veri toplama sürecinde yalnızca kamuya açık paylaşımlar dikkate alınmıştır. Kullanıcı adları, profil bilgileri, hesap bağlantıları ve kullanıcıların kimliklerinin belirlenmesine imkân verebilecek diğer kişisel tanımlayıcı unsurlar veri setine aktarılmamıştır. Paylaşımlar, kullanıcı kimliklerinden bağımsızlaştırılarak araştırmanın konusu olan duruma ilişkin içerikleri bakımından ele alınmıştır. Bu doğrultuda araştırmada kullanıcıların kim olduklarından ziyade, GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasını nasıl algıladıkları, değerlendirdikleri ve bu duruma ilişkin görüşlerini nasıl ifade ettikleri üzerinde durulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde birbirini izleyen iki aşamalı bir süreç izlenmiştir. İlk aşamada X platformundan ulaşılan paylaşımlar doküman incelemesi kapsamında ele alınmıştır. Bu aşamada paylaşımlar araştırmanın amacı, kapsamı ve belirlenen ölçütler doğrultusunda sistematik biçimde incelenmiş; GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin doğrudan görüş, değerlendirme, beklenti ve tepki içeren dokümanlar belirlenmiştir. Araştırma sorularıyla doğrudan ilişkili olmayan, yalnızca haber ya da bilgi aktarımı yapan, tekrar niteliği taşıyan veya araştırılan duruma ilişkin kullanıcı değerlendirmesi içermeyen paylaşımlar kapsam dışında bırakılmıştır.

İkinci aşamada, doküman incelemesi sonucunda araştırma kapsamına alınan paylaşımlar içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. İçerik analizi, metinsel verilerde tekrar eden anlam birimlerinin sistematik biçimde belirlenmesini, benzer içeriklerin kodlar altında toplanmasını ve bu kodların kategori ve temalar hâlinde düzenlenmesini sağlayan bir analiz yöntemidir (Krippendorff, 2018; Schreier, 2012). Bu araştırmada içerik analizi, kullanıcıların GTA 6’da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin algı, görüş ve değerlendirmelerinde öne çıkan ortak içerik alanlarını ve tekrar eden temaları ortaya koymak amacıyla kullanılmıştır.

İçerik analizi sürecinde öncelikle araştırma kapsamına alınan tüm dokümanlar bütüncül biçimde okunmuş ve veri setine ilişkin genel bir çerçeve oluşturulmuştur. Ardından paylaşımlarda tekrar eden görüş, değerlendirme, beklenti ve tepkiler anlam birimleri hâlinde belirlenmiş ve bu birimlere karşılık gelen başlangıç kodları oluşturulmuştur. İlk kodlama sürecinde hak ve eşitlik, tüketici beklentisi, dijital aktivizm, kampanya çağrısı, Türkçenin görünürlüğü, ana dilde oyun deneyimi, Türkçe yama, maliyet ve İngilizce öğrenme gibi içerik alanlarının öne çıktığı görülmüştür. Kodlama süreci ilerledikçe benzer anlam taşıyan kodlar karşılaştırılmış ve ortak özellikleri doğrultusunda alt temalar altında

bir araya getirilmiştir. Birbiriyle ilişkili alt temaların bütünleştirilmesiyle ana temalar oluşturulmuş ve tüm dokümanlar bu tematik yapı doğrultusunda yeniden gözden geçirilmiştir.

Kodlama sürecinde kullanıcı paylaşımlarında öne çıkan görüş, değerlendirme, gerekçe ve beklentiler dikkate alınmış; benzer anlam taşıyan ifadeler ortak kodlar altında bir araya getirilmiştir. Bu süreçte kullanıcıların Türkçe dil desteğinin bulunmamasını hangi açılardan değerlendirdikleri, hangi gerekçeleri öne çıkardıkları ve bu değerlendirmelerin hangi ortak içerik alanlarında yoğunlaştığı belirlenmiştir. Elde edilen kodlar arasındaki benzerlik ve ilişkiler doğrultusunda alt temalar ve ana temalar oluşturularak kullanıcı algı ve değerlendirmelerinin genel yapısı sistematik biçimde ortaya konulmuştur.

Elde edilen kod ve temaların yorumlanmasında araştırmanın sosyodilbilimsel çerçevesinden yararlanılmıştır. Sosyodilbilim, dilin toplum içerisindeki kullanımını ve dil ile toplumsal, kültürel ve ekonomik yapılar arasındaki ilişkileri inceleyen bir alan olması bakımından araştırma bulgularının değerlendirilmesine kuramsal bir zemin sunmaktadır (Kasap, 2021). Dillerin kullanım alanları, görünürlüğü ve tercih edilme biçimlerinin toplumsal, kültürel ve ekonomik koşullardan bağımsız olmadığı dikkate alındığında, dijital ortamlar da bu ilişkilerin gözlemlenebildiği önemli sosyodilbilimsel bağlamlardan biri olarak değerlendirilmektedir (Danesi, 2020; Friedrich & Diniz de Figueiredo, 2016; Thurlow ve Mroczek, 2011).

Bu doğrultuda örneğin "*Lehçe var Türkçe yok.*" biçimindeki bir paylaşım, farklı dillerin oyun içerisindeki temsiline yönelik bir karşılaştırma ve Türkçe dil desteğine ilişkin bir değerlendirme olarak kodlanmıştır; ilgili tema yorumlanırken Türkçenin dijital ortamlardaki görünürlüğü ve göreceli konumu dikkate alınmıştır. Benzer biçimde "*İngilizce öğrenilmeli.*" yönündeki ifadeler, Türkçe dil desteği talebine yönelik alternatif bir değerlendirme olarak ele alınmış ve ilgili tema İngilizcenin küresel dijital oyun ortamlarındaki yaygın konumu bağlamında yorumlanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini artırmak amacıyla analiz sürecinde çeşitli önlemler alınmıştır. Öncelikle veri seti birden fazla kez okunmuş ve kodlama sürecinde tekrar eden anlam örüntüleri dikkatle belirlenmiştir. Kodlar oluşturulurken kullanıcı ifadelerinin bağlamı korunmuş; yorumlar sadece tekil ifadeler olarak değil Türkçe dil desteği tartışmasının genel söylem alanı içinde değerlendirilmiştir.

Tema ve alt temaların oluşturulmasında iç tutarlılığa dikkat edilmiştir. Aynı tema altında yer alan yorumların ortak bir anlam alanı oluşturmasına, farklı temalar arasında ise açık ayrımlar bulunmasına özen gösterilmiştir. Bulguların inandırıcılığını artırmak amacıyla her ana tema, doğrudan kullanıcı alıntlarıyla desteklenmiştir. Alıntılar, kullanıcıların söylemlerini temsil etme gücü dikkate alınarak seçilmiş ve K kodlarıyla anonimleştirilmiştir.

Kodlama güvenilirliğini sağlamak amacıyla veri setinden seçilen yorumlar araştırmacı dışında bir alan uzmanı tarafından da kodlanmıştır. Araştırmacı ve uzman kodlamaları karşılaştırılmış; kodlayıcılar arası uyum Miles ve Huberman'ın (1994) güvenilirlik formülü [Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) x 100] kullanılarak hesaplanmıştır. Yapılan hesaplama sonucunda kodlayıcılar arası uyum oranı %86 olarak belirlenmiştir. Bu oran, kodlama sürecinin güvenilir olduğunu göstermektedir. Görüş ayrılığı bulunan kodlamalar yeniden incelenmiş, ilgili yorumların hangi tema veya alt tema altında değerlendirileceği tartışılarak son kodlama yapılmasına karar verilmiştir.

Etik İlkeler

Araştırmada yalnızca kamuya açık sosyal medya paylaşımları kullanılmıştır. Kullanıcıların kimlik bilgileri, kullanıcı adları, profil görselleri, bağlantıları ve kişisel tanımlayıcı unsurları çalışmaya dâhil edilmemiştir. Yorumlar anonimleştirilerek K1, K2, K3 biçiminde kodlanmıştır. Araştırmada paylaşımların içeriklerinden yalnızca bilimsel analiz amacıyla yararlanılmış; kullanıcıların kimliğini açığa çıkarabilecek herhangi bir bilgiye yer verilmemiştir.

Sosyal medya verilerinin etik açıdan hassas bir alan oluşturduğu dikkate alınarak yorumlar bireyleri hedef gösterecek biçimde değil Türkçe dil desteğine ilişkin genel kullanıcı söylemlerini anlamaya yönelik olarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda araştırmada kişisel verilerin korunmasına, anonimleştirmeye ve kullanıcı mahremiyetine özen gösterilmiştir.

BULGULAR

GTA 6'da Türkçe Dil Desteğinin Bulunmamasına İlişkin Kullanıcı Değerlendirmelerinde Ortaya Çıkan Temalara Yönelik Bulgular ve Yorum

Bu bölümde GTA 6'da Türkçe dil desteği olmamasına ilişkin "X" platformunda paylaşılan kullanıcı yorumlarından hareketle Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğüne ilişkin kullanıcı algısını yansıtan temalara yer verilmiştir.

GTA 6'da Türkçe dil desteği olmamasına ilişkin kullanıcı algısını yansıtan temalar Tablo 1'de şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 1. GTA 6'da Türkçe Dil Desteği Olmamasına İlişkin Kullanıcı Algısını Yansıtan Temalar

Tema	f	%
Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi	282	31,33
Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem	251	27,89
Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji	181	20,11
Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi	96	10,67
Yerelleştirme Stratejileri	54	6,00
İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler	36	4,00
Toplam	900	100,00

Tablo 1'e göre Türkçe dil desteğinin bulunmamasına ilişkin kullanıcı algısını yansıtan toplam altı temaya ulaşılmıştır. Tablo genel olarak değerlendirildiğinde Türkçe dil desteğine ilişkin kullanıcı söylemlerinin oyun içi anlama kolaylığı ve teknik yerelleştirme beklentisinin ötesine geçtiği; dilsel eşitlik, dijital görünürlük, prestij, kimlik, aidiyet ve İngilizcenin baskın konumu gibi çok boyutlu sosyodilbilimsel anlam alanları içinde kurulduğu görülmektedir.

Elde edilen temalar içinde en yüksek oranın "Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi" temasına ait olması, kullanıcıların Türkçeyi küresel oyun endüstrisinde tanınması ve desteklenmesi gereken meşru bir dil olarak konumlandıklarını göstermektedir. Bu durum, Türkçe desteğinin kullanıcılar tarafından bireysel bir tercih olmanın ötesinde dilsel eşitlik ve hizmete erişim bağlamında değerlendirildiğine işaret etmektedir.

Temalar içinde ikinci sırada yer alan "Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem" teması, Türkçe dil desteği talebinin sosyal medya ortamında bireysel şikâyet düzeyini aşarak kolektif bir dil savunuculuğuna dönüştüğünü göstermektedir. Kullanıcıların kampanya çağrıları, şirketi etkilemeye yönelik söylemleri ve topluluk dayanışması vurguları, dijital platformların dilsel taleplerin görünür kılındığı ve ortaklaştırıldığı yeni kamusal alanlar olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda kullanıcılar, oyun tüketicisi rollerinin yanında Türkçenin dijital

oyun alanındaki temsili için söz üreten ve baskı oluşturan dilsel aktörler olarak da değerlendirilebilir.

Elde edilen temalar arasında “Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji” temasının üçüncü sırada yer alması, dil desteği tartışmasının Türkçenin dijital ortamlardaki statüsüyle yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Kullanıcıların Türkiye'nin oyun pazarındaki konumunu vurgulamaları, Türkçenin görünmezliğine dikkat çekmeleri ve diğer dillerle karşılaştırmalar yapmaları, bu talebin dilsel hiyerarşiler ve prestij algısı üzerinden de kurulduğunu göstermektedir. Bu açıdan Türkçe desteği, oyunun anlaşılmasını sağlayan bir seçenek olmasının yanında Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğünü yansıtan sembolik bir gösterge olarak anlam kazanmaktadır.

Daha düşük oranlarda temsil edilen kimlik, aidiyet, deneyim, yerleştirme stratejileri ve İngilizce merkezli karşıt söylemler ise tartışmanın tamamlayıcı boyutlarını oluşturmaktadır. Ana dilinde oyun deneyimi ve kültürel aidiyet vurguları, dilin kullanıcılar için iletişimsel işlevinin yanı sıra kimlik kurucu bir nitelik taşıdığını göstermektedir. Yerleştirme stratejilerine ilişkin söylemler, dil desteğinin ekonomik ve uygulamaya dönük yönlerine işaret ederken İngilizce merkezli karşıt söylemlerin düşük oranda kalması, veri setinde Türkçenin dijital oyunlarda görünür olmasına yönelik talebin daha baskın olduğunu düşündürmektedir.

GTA 6'da Türkçe Dil Desteğinin Bulunmamasına İlişkin Kullanıcı Değerlendirmelerinde Ortaya Çıkan Alt Temalara Yönelik Bulgular ve Yorum

Bu bölümde GTA 6'da Türkçe dil desteği olmamasına ilişkin “X” platformunda paylaşılan kullanıcı yorumlarından hareketle Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğüne ilişkin kullanıcı algısını yansıtan alt temalara yer verilmiştir.

GTA 6'da Türkçe dil desteği olmamasına ilişkin kullanıcı algısını yansıtan temalar ve alt temalar Tablo 2'de şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 2. GTA 6'da Türkçe Dil Desteği Olmamasına İlişkin Kullanıcı Algısını Yansıtan Temalar ve Alt Temalar

Tema	Alt Tema	f	%
Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi	Yerleştirmenin Sorumluluğu Eşitlik Söylemi Tüketici Hakkı	282	31,33
Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem	Şirketi Etkileme Çabası Kampanya Çağrıları Topluluk Dayanışması	251	27,89
Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji	Türkiye'nin Oyun Pazarındaki Konumu Türkçenin Görünmezliği Diğer Dillerle Karşılaştırma	181	20,11
Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi	Ana Dilinde Oyun Deneyimi Duygusal Bağlılık Kültürel Aidiyet	96	10,67
Yerleştirme Stratejileri	Öncelik Tartışmaları Türkçe Yama Çözümü Maliyet Tartışmaları	54	6,00
İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler	Türkçe Gereksiz Söylemi İngilizce Öğrenilmeli Bireysel Sorumluluk	36	4,00
Toplam		900	100,00

Tablo 2'ye göre Türkçe dil desteği olmamasına ilişkin kullanıcı algısını yansıtan 6 tema kapsamında toplam 20 alt temaya ulaşılmıştır. En çok alt temaya ulaşılan tema “Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem” olmuştur.

Araştırma bulgularını oluşturan temalar ile ortaya çıkan genel dağılım, Türkçe dil desteği talebinin kullanıcı söylemlerinde çok katmanlı bir sosyodilbilimsel mesele olarak kurulduğunu göstermektedir. Bulgular, Türkçenin dijital oyun alanındaki yokluğunun teknik bir eksiklik olarak değil dilsel eşitlik, prestij, temsil, kimlik ve kolektif dijital eylem bağlamında anlamlandırıldığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle temaların kendi içindeki alt tema dağılımlarının incelenmesi, kullanıcı söylemlerinde bu sosyodilbilimsel boyutların hangi gerekçeler, vurgular ve söylem biçimleri aracılığıyla üretildiğini daha ayrıntılı biçimde ortaya koyacaktır. Bu doğrultuda aşağıda her bir ana tema, ilgili alt temalar çerçevesinde ayrı ayrı ele alınmaktadır.

“Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi” temasına ilişkin alt temalar Tablo 3'te şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 3. “Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi” Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt tema	f	%
Yerelleştirmenin Sorumluluğu	151	53,55
Eşitlik Söylemi	73	25,89
Tüketici Hakkı	58	20,57
Toplam	282	100,00

Tablo 3'e göre “Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi” ana temasına ilişkin alt tema dağılımı incelendiğinde söylemlerin büyük ölçüde “Yerelleştirmenin Sorumluluğu” alt teması etrafında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu alt tema, 151 frekans ve %53,55 oranıyla ana tema içindeki en baskın söylem alanını oluşturmaktadır. Bu bulgu, kullanıcıların Türkçe dil desteğini oyun şirketlerinin inisiyatifine bırakılabilecek ikincil bir tercih olarak görmediklerini, yerelleştirme sürecinin doğal ve beklenen bir parçası olarak değerlendirdiklerini göstermektedir. K467'nin “*Bir Türkçe altıyazı eklemek zor olmamalı.*” ifadesi, Türkçe desteğinin kullanıcılar tarafından makul, uygulanabilir ve şirket sorumluluğu kapsamında görülen bir beklenti olarak anlamlandırıldığını ortaya koymaktadır. Benzer şekilde K247'nin “*Dünyada yaklaşık 100 milyon insan Türkçe konuşuyor. Bu kadar büyük bir oyuncu kitlesini görmezden gelmek yerine sesimizi duymanızı istiyoruz. GTA 6'ya Türkçe dil desteği istiyoruz. #WeWantGTA6inTurkish @RockstarGames @RockstarSupport*” şeklindeki paylaşımı, Türkçenin geniş bir konuşur ve oyuncu topluluğuna sahip olduğu vurgusu üzerinden şirketin yerelleştirme sorumluluğuna dikkat çekmektedir. Kullanıcının “Rockstar Games” ve “Rockstar Support” hesaplarını doğrudan etiketlemesi, Türkçe dil desteği talebinin genel bir yakınmanın ötesine geçtiğini ve şirketi doğrudan muhatap alan kamusal bir hizmet beklentisine dönüştüğünü göstermektedir. Paylaşımında kullanılan kampanya etiketi de bireysel talebin daha geniş bir kullanıcı topluluğunun ortak talebiyle ilişkilendirildiğine işaret etmektedir.

Yukarıda örnek olarak verilen söylemler, Türkçenin dijital oyun alanında meşru bir kullanıcı dili olarak tanınmasına yönelik güçlü bir beklentiyi yansıtmaktadır. Kullanıcılar açısından Türkçe desteğinin yokluğu, teknik bir eksiklikten daha kapsamlı bir anlam taşımakta ve Türkçe konuşan oyuncuların gereksinimlerinin yerelleştirme kararlarında yeterince dikkate alınmadığını düşündüren sembolik bir dışlanma biçimi olarak değerlendirilmektedir. Türkçenin konuşur sayısının ve oyuncu kitlesinin büyüklüğünün vurgulanması da yerelleştirme talebinin kişisel bir tercih olarak sunulmadığını, geniş bir topluluğun dilsel gereksinimi üzerinden temellendirildiğini göstermektedir.

İkinci sırada yer alan “Eşitlik Söylemi” alt teması, 73 frekans ve %25,89 oranıyla temsil edilmiştir. Bu alt tema, kullanıcıların Türkçe dil desteği talebini diğer diller, ülkelerin

nüfusları, pazar koşulları ve hizmet sunumu üzerinden karşılaştırmalı biçimde kurduklarını göstermektedir. K420'nin *"Türkiye'de satış var, Türkçe yoksa haksızlık."* ifadesi, Türkçe dil desteğinin bireysel bir istekten çok satış yapılan bir pazarda kullanıcılara eşit hizmet sunulması gerektiği düşüncesiyle temellendirildiğini göstermektedir. Bu bağlamda Türkçe, kullanıcı söylemlerinde bir iletişim aracı olmasının yanında dijital platformlarda diğer dillerle eşit görünürlüğe sahip olması beklenen bir dil olarak konumlandırılmaktadır.

Bu kapsamda K112'nin *"Polonya, Güney Kore, İspanya... Hepsinden daha büyük bir nüfusuz, GTA serisine ve RP kültürüne bayılıyor ama GTA 6'da yine Türkçe yok. Rockstar Games Türkiye pazarını görmezden gelmeye devam ediyor. Gerçekten çok yazık. #GTA6 #RockstarGames"* şeklindeki paylaşımı, Türkçe dil desteğinin bulunmamasını diğer ülke ve dillerle karşılaştırarak sorgulamaktadır. Bu kullanıcı, nüfus büyüklüğünü, GTA serisine duyulan ilgiyi ve Türkiye'deki rol yapma kültürünü Türkçe yerelleştirmenin gerekliliğini destekleyen ölçütler olarak sunmaktadır. Polonya, Güney Kore ve İspanya ile yapılan karşılaştırma, desteklenen dillerin belirlenmesinde kullanıcıların adil ve tutarlı bulmadıkları bir sıralama bulunduğu düşüncesini görünür kılmaktadır. *"Türkiye pazarını görmezden gelme"* ifadesi ise Türkçe desteğinin bulunmamasını teknik veya ticari bir kararın ötesinde Türkiye'deki oyuncu topluluğunun yeterince tanınmamasıyla ilişkilendirmektedir. Eşitlik söylemi bu yönüyle dilsel hiyerarşilere yönelik bir itiraz niteliği taşımakta ve Türkçenin küresel oyun endüstrisinde geri planda bırakılmasına karşı geliştirilen bir temsil talebini yansıtmaktadır.

"Tüketici Hakkı" alt teması ise 58 frekans ve %20,57 oranıyla üçüncü sırada yer almaktadır. Bu alt tema, Türkçe dil desteği talebinin ekonomik ve kullanıcı odaklı bir zeminde de gerçekleştirildiğini göstermektedir. K435'in *"Türkçe yoksa almıyoruz."* ifadesi, dil desteği beklentisinin doğrudan satın alma davranışıyla ilişkilendirildiğini ve kullanıcıların dilsel taleplerini tüketici tercihleri üzerinden görünür kıldıklarını ortaya koymaktadır. Kullanıcıların satın almama yönündeki tutumları, Türkçe desteğinin ürünün tercih edilmesini belirleyen hizmet unsurlarından biri olarak değerlendirildiğini göstermektedir.

Bu bağlamda K301'in *"Hem bütün taleplere, çabalara ve yüksek satışlara rağmen Türkçe dil desteği eklemiyorlar hem de oyunu dünyada en pahalıya Türkiye'de satıyorlar. Unutmadan; Çin ve Rusya'da oyun yasak. Ama GTA 6, bu 2 ülkenin dilini de destekliyor Türko"* şeklindeki paylaşımı, Türkçe dil desteğinin yokluğunu fiyatlandırma, satış miktarı ve diğer dillere sunulan destek üzerinden eleştirmektedir. Kullanıcı, Türkiye'deki yüksek satışlara ve oyunun yüksek fiyatına rağmen Türkçe desteği sunulmamasını, ödenen ücret karşılığında yeterli ve eşit hizmet alınamaması biçiminde değerlendirmektedir. Çin ve Rusya dillerinin desteklenmesine ilişkin karşılaştırma da şirketin dil tercihleri ile pazar koşulları arasındaki tutarsızlığa dikkat çekmek amacıyla kullanılmaktadır. Paylaşımın sonundaki *"Türko"* ifadesi ise Türkçe konuşan oyuncuların küresel oyun pazarındaki konumuna yönelik eleştiriyi ironik bir söylemle güçlendirmektedir. Bu noktada Türkçe desteği, kültürel ve sembolik boyutlarının yanında fiyat-hizmet dengesi, kullanıcı memnuniyeti ve tüketici hakkı bağlamında değerlendirilen bir unsur hâline gelmektedir.

"Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem" temasına ilişkin alt temalar Tablo 4'te şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 4. "Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem" Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt tema	f	%
Şirketi Etkileme Çabası	118	47,01
Kampanya Çağrılar	75	29,88
Topluluk Dayanışması	58	23,11

Toplam	251	100,00
--------	-----	--------

Tablo 4'e göre "Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem" ana temasına ilişkin alt tema dağılımı incelendiğinde kullanıcı söylemlerinin en fazla "Şirketi Etkileme Çabası" alt teması altında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu alt tema, 118 frekans ve %47,01 oranıyla ana tema içinde en yüksek görüşe sahiptir. Bu bulgu, kullanıcıların Türkçe dil desteğine ilişkin memnuniyetsizlik ve beklentilerini dile getirmenin yanında oyun şirketinin karar alma süreçlerini etkilemeye yönelik söylemler geliştirdiklerini göstermektedir. Sosyodilbilimsel açıdan bu durum, kullanıcıların dijital oyun alanındaki dil politikalarını pasif biçimde kabullenmediklerini; aksine Türkçenin görünürlüğüne artırmak amacıyla şirketlere yönelen bir baskı ve ikna dili ürettiklerini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle sosyal medya, kullanıcıların dilsel taleplerini görünür kıldıkları ve oyun şirketlerinin yerelleştirme politikalarına müdahil olmaya çalıştıkları bir dijital kamusal alan işlevi görmektedir.

"Şirketi Etkileme Çabası", bazı kullanıcı söylemlerinde satın almama çağrılarının ötesine geçerek kamusal yaptırım ve resmi müdahale taleplerine dönüşmektedir. K314'ün "*Gta 6 Türkçe dublaj ve dil desteği gelmiyorsa yasaklanmasını destekliyorum. Sadece GTA için değil diğer oyunlar için de geçerli olması lazım düşün iPhone telefon alıyorsun ama Türkçe siri ve yazı yok*" şeklindeki ifadesi, Türkçe desteğinin bulunmamasına karşı devlet müdahalesini ve ürünün yasaklanmasını meşru bir yaptırım seçeneği olarak sunmaktadır. Kullanıcının bu talebi GTA 6 dışındaki oyunları da kapsayacak biçimde genişletmesi, Türkçe dil desteğini tek bir oyuna ilişkin beklentiden çok Türkiye pazarında faaliyet gösteren teknoloji ve oyun şirketlerinin yerine getirmesi gereken genel bir yükümlülük olarak gördüğünü göstermektedir. "iPhone" örneği üzerinden kurulan benzetme de bir ürünün Türkiye'de satışa sunulması ile Türkçe hizmet sağlaması arasında zorunlu bir ilişki kurulduğuna işaret etmektedir.

Benzer biçimde K344'te de "*Bir vatandaş, Rockstar Games'i CİMER'e şikayet etti. 'Bizim elimizden bir şey gelmiyorsa devletimizin elinden gelir. GTA 6 Türkiye'den milyarlarca TL gelir elde edecek bir oyun olmasına rağmen Türkçe dil desteği sunmuyor. Türk oyuncular olarak bu durumun dikkate alınmasını ve gerekli girişimlerin yapılmasını talep ediyoruz. Cimere' Gereke: GTA 6'da Türkçe dil desteği bulunmaması.*" ifadelerine yer verilmiştir. Bu paylaşım, dijital ortamda dile getirilen talebin resmi başvuru mekanizmalarına taşındığını göstermektedir. "*Bizim elimizden bir şey gelmiyorsa devletimizin elinden gelir*" ifadesi, kullanıcıların bireysel ve topluluk temelli girişimleri yetersiz gördükleri noktada kamu otoritesini harekete geçirmeye çalıştıklarını ortaya koymaktadır. Oyunun Türkiye'den elde edeceği tahmin edilen gelir ile Türkçe dil desteğinin bulunmaması arasında kurulan karşıtlık ise şirketin ekonomik kazancına rağmen Türkçe konuşan kullanıcılara yeterli hizmet sunmadığı düşüncesini güçlendirmektedir. Böylece dilsel talep, sosyal medya paylaşımından resmi şikâyet uzanan çok katmanlı bir aktivizm pratiğine dönüşmektedir.

Tablo 4'e göre ikinci sırada yer alan "Kampanya Çağrılar" alt teması, 75 frekans ve %29,88 oranıyla temsil edilmiştir. Bu alt tema, Türkçe dil desteği talebinin bireysel paylaşımlar olmaktan çıkarak örgütlü, tekrar eden ve geniş katılımlı bir dijital çağrı biçimine dönüştüğünü göstermektedir. Kullanıcıların "#WeWantGTA6inTurkish" etiketi etrafında birleşmeleri, Türkçe altyazı talebinin çok sayıda paylaşım aracılığıyla görünür kılınmaya çalışıldığını ortaya koymaktadır. K68'in "*#WeWantGTA6inTurkish GTA 6'ya Türkçe altyazı istiyoruz.*" ifadesi, ortak bir kampanya dilinin kurulduğunu göstermektedir. Benzer biçimde K91'in "*GTA 6'yı ana dilimde Türkçe altyazı ve arayüz ile oynamak istiyorum. #WeWantGTA6inTurkish*" ifadesi, bireysel dil deneyimi talebinin hashtag aracılığıyla kolektif bir söylem alanına taşındığını ortaya koymaktadır.

Bu süreçte hashtag'in çok sayıda kullanıcı tarafından yinelenmesi ve dünya gündemine taşınması, Türkçe dil desteği talebinin dijital görünürlük stratejisiyle ilişkilendirildiğini

göstermektedir. Başka bir ifadeyle kullanıcılar, sosyal medya algoritmalarının görünürlük mantığından yararlanarak Türkçeye ilişkin taleplerini küresel oyun kamuoyunun ve şirketin dikkatine sunmaya çalışmaktadır. Bu nedenle hashtag kullanımı, sosyal medya görünürlüğünü artırırken Türkçe dil desteği talebinin ortaklaştırılmasını, dolaşıma sokulmasını ve gündemleştirilmesini de sağlayan kolektif bir dil aktivizmi pratiği olarak değerlendirilebilir.

Kampanya çağrılarında dikkat çeken bir diğer unsur, kullanıcıların taleplerini gerekçelendirme biçimleridir. K237'nin "GTA 6'da hiçbir şekilde Türkçe yok, bundan dolayı hashtag açtık; çünkü çok sayıda Türk oyuncuya sahip olmasına rağmen altyazı bile koymuyor." ifadesi, kampanyanın Türk oyuncu kitlesinin büyüklüğü ve buna rağmen Türkçenin dışarıda bırakılması üzerinden gerekçelendirildiğini göstermektedir. Böylece kampanya, duygusal tepkinin yanı sıra oyuncu kitlesinin sayısal büyüklüğüne ve pazar içindeki konumuna dayandırılmaktadır. Bu söylemde Türk oyuncular, sayısal varlıkları ve pazar içindeki konumları üzerinden dilsel görünürlük talebinde bulunmaktadır. Kampanya çağrıları bu yönüyle kullanıcıların Türkçeyi dijital oyun alanında tanınması gereken bir topluluk dili olarak konumlandıklarını göstermektedir.

Tablo 4'teki "Topluluk Dayanışması" alt teması ise 58 frekans ve %23,11 oranıyla üçüncü sırada yer almaktadır. Bu alt tema, kullanıcıların Türkçe dil desteği konusunda ortak bir aidiyet ve dayanışma zemini kurduklarını göstermektedir. Söylemlerde "biz" duygusunun öne çıkması, talebin bireysel oyuncu deneyiminden çok Türkçe konuşan oyuncu topluluğunun ortak beklentisi olarak kurulduğuna işaret etmektedir. K426'nın "Şahsen ben Türkçe dil desteği olmazsa 10tl olsun para vermeyi düşünmüyorum. Sadece yayıncıları izler geçerim bunu toplu bir biçimde yapmazsak sesimizi duyuramayız. Sadece bu oyuna özgü değil, genel olarak oyun firmaları bizi yok geçmemesi için bi fırsat GTA 6" şeklindeki paylaşımı, bireysel satın almama kararının kolektif bir eyleme dönüşmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Kullanıcı, ürünün düşük bir fiyatla sunulması durumunda dahi Türkçe desteği olmadığı sürece satın almama kararlılığını dile getirirken bu tutumun bireysel düzeyde etkisiz kalabileceğini de belirtmektedir. "Bunu toplu bir biçimde yapmazsak sesimizi duyuramayız" ifadesi, ekonomik tepkinin etkili olabilmesi için oyuncu topluluğunun ortak hareket etmesi gerektiği düşüncesini açık biçimde yansıtmaktadır. Talebin diğer oyun şirketlerini de kapsaması ise GTA 6'nın, Türkçe konuşan kullanıcıların göz ardı edilmesine karşı daha kapsamlı bir kolektif tepki geliştirmek için fırsat olarak görüldüğünü göstermektedir.

Sözü edilen dayanışmanın kullanıcıların kendi aralarındaki etkileşimlerden uluslararası oyuncu topluluklarına ve oyun medyası hesaplarına kadar genişlediği görülmektedir. K183'te kullanıcının, "TheGameVerse'in Türk oyuncu topluluklarının başlattığı #WeWantGTA6InTurkish kampanyasına destek verdiğini aktarması ve "Hey @RockstarGames, Türk arkadaşlarımla yanındayım. Onlar da GTA 6'yı Türkçe altyazılarla deneyimlemeyi hak ediyor." ifadesini paylaşması, Türkçe dil desteği talebinin uluslararası destek örnekleriyle güçlendirilmeye çalışıldığını göstermektedir. Bu örnek, başlangıçta yerel bir kullanıcı beklentisi olarak ortaya çıkan Türkçe talebinin daha geniş oyuncu topluluklarının desteğine açılan bir dilsel hak ve temsil meselesi olarak dolaşıma sokulduğuna işaret etmektedir.

"Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji" temasına ilişkin alt temalar Tablo 5'te şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 5. "Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji" Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt tema	f	%
Türkiye'nin Oyun Pazarındaki Konumu	89	49,17
Türkçenin Görünmezliği	69	38,12

Diğer Dillerle Karşılaştırma	23	12,71
Toplam	181	100,00

Tablo 5'e göre "Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji" ana temasına ilişkin alt tema dağılımı incelendiğinde kullanıcı söylemlerinin en fazla "Türkiye'nin Oyun Pazarındaki Konumu" alt teması altında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu alt tema, 89 frekans ve %49,17 oranıyla ana tema içinde ilk sırada yer almaktadır. Bu dağılım, kullanıcıların Türkçe dil desteği talebini Türkiye'deki oyuncu kitlesinin büyüklüğü, pazar değeri ve Türkçe konuşur topluluğunun nicel varlığı üzerinden temellendirdiklerini göstermektedir. K14'ün "*Türkiye'deki binlerce GTA hayranı olarak GTA 6'ya Türkçe altyazı istiyoruz! Hikâyeyi kendi dilimizde yaşamak istiyoruz. Büyük bir pazar, sesimizi duyuyor!*" ifadesi, Türkçe desteği beklentisinin hem ana dilinde oyun deneyimi hem de pazar görünürlüğüyle ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu söylemde kullanıcılar, Türk oyuncu topluluğunu şirket tarafından dikkate alınması gereken görünür bir pazar ve dil topluluğu olarak konumlandırmaktadır.

Bu ana tema içinde pazar vurgusunun Türkiye'deki oyuncu sayısını aşarak Türkçe konuşur sayısı üzerinden genişletildiği görülmektedir. K247'nin "*100 milyon Türkçe konuşan insanı görmezden gelmeyin.*" ifadesi, Türkçe dil desteği talebinin daha geniş bir konuşur topluluğu üzerinden gerekçelendirildiğini göstermektedir. Bu tür söylemler, Türkçenin dijital oyun alanındaki varlığının yerel bir pazar beklentisiyle sınırlandırılmadığını, geniş bir dil topluluğunun tanınma ve temsil talebi olarak da anlamlandırıldığını düşündürmektedir. Sosyodilbilimsel açıdan bu durum, dijital mecralarda bir dilin görünürlüğünün konuşur sayısı, kullanıcı topluluğunun büyüklüğü ve ekonomik karşılığıyla birlikte değerlendirildiğine işaret etmektedir.

Tablo 5'e göre ikinci sırada yer alan "Türkçenin Görünmezliği" alt teması, 69 frekans ve %38,12 oranıyla temsil edilmiştir. Bu alt tema, kullanıcıların Türkçenin küresel oyun ekosisteminde yeterince görünür olmadığına ilişkin algılarını ortaya koymaktadır. Türkçe desteğinin bulunmaması, kullanıcılar tarafından altyazı ya da arayüz eksikliğinden daha kapsamlı bir sorun olarak değerlendirilmekte; Türkçe konuşan oyuncu topluluğunun ve Türkçenin şirket tarafından yeterince dikkate alınmaması biçiminde yorumlanmaktadır. K326'nın "*GTA VI ve Türkçe Dil Desteği Çelişkisi: Rockstar Neden Bizi Görmezden Geliyor?*" şeklindeki ifadesi, bu görünmezlik algısını açık biçimde yansıtmaktadır. Burada "görmezden gelinme" söylemi, teknik bir eksiklikten çok dilsel tanınma ve sembolik temsil sorunu olarak öne çıkmaktadır.

K498'in "*Yapay zeka var artık ne kadar zor olabilir bu dil olayı ya umursamıyorlar Türk pazarını*" şeklindeki ifadesi de Türkçenin görünmezliğini teknik imkânsızlıktan ziyade şirketin ilgisizliğiyle ilişkilendirmektedir. Kullanıcı, yapay zekâ teknolojilerindeki gelişmelerin yerleştirme süreçlerini kolaylaştırdığı varsayımından hareketle Türkçe dil desteğinin bulunmamasını teknik zorluklarla açıklanamayacak bir durum olarak değerlendirmektedir. "*umursamıyorlar Türk pazarını*" ifadesi, Türkçenin yokluğunu bir dil seçeneğinin eksikliğinin ötesinde, Türkiye'deki oyuncu kitlesinin ve ekonomik pazarın dikkate alınmaması biçiminde anlamlandırmaktadır. Bu söylem, teknolojik olanakların artmasına rağmen Türkçenin dijital oyunlarda görünürlük kazanamamasının kullanıcılar tarafından bilinçli bir ihmal olarak algılandığını göstermektedir.

Tablo 5'teki "Diğer Dillerle Karşılaştırma" alt teması ise 23 frekans ve %12,71 oranıyla üçüncü sırada yer almaktadır. Bu alt temada kullanıcılar, Türkçenin desteklenmemesini oyunda yer verilen diğer dillerle karşılaştırarak değerlendirmektedir. K112'nin "*Polonya, Güney Kore, İspanya... Biz daha büyük bir nüfusuz ama yine Türkçe yok.*" ifadesi, dil desteği talebinin nüfus ve pazar büyüklüğü üzerinden karşılaştırmalı bir eşitlik zeminiyle kurulduğunu göstermektedir. Benzer biçimde K230'un "*Lehçe var Türkçe yok.*" ifadesi,

desteklenen diller ile Türkçe arasında sembolik bir karşılaştırma yapıldığını ortaya koymaktadır. Bu karşılaştırmalar, kullanıcıların Türkçenin yokluğunu bir tercih meselesinden çok diller arası hiyerarşi ve prestij sıralaması içinde değerlendirdiklerini göstermektedir.

Diğer dillerle karşılaştırma söylemlerinde zaman zaman dışlanma ve değersizleştirilme algısının daha belirgin hâle geldiği görülmektedir. K502'nin *"Oyunun yasaklı olduğu ülkelerin dili bile varken Türkçe'nin olmamasının mantıklı açıklaması yok! #WeWantGTA6inTurkish"* ifadesi, Türkçenin desteklenmemesinin kullanıcılar tarafından açıklanması güç bir ihmal olarak değerlendirildiğini göstermektedir. Benzer biçimde K483'ün *"Şu yapay zekâ teknolojisinde, bu kadar Türkçe beklentisi yapmamak, resmen Türk düşmanlığı! Ülkesinde yasak olan oyununuz için bile dil desteği vermeniz gerçekten çok komik!"* şeklindeki paylaşımı, Türkçe dil desteğinin bulunmamasını hem güncel teknolojik imkânlar hem de oyunun yasaklı olduğu ülkelerin dillerine sunulan destek üzerinden eleştirmektedir. Kullanıcının *"Türk düşmanlığı"* ifadesini kullanması, Türkçenin dışarıda bırakılmasının güçlü bir dışlanma ve değersizleştirilme duygusu ürettiğini göstermektedir. Oyunun yasaklandığı ülkelerin dillerinin desteklenmesine yapılan vurgu ise şirketin dil tercihlerinin kullanıcılar tarafından tutarsız ve adaletsiz bulunduğuna işaret etmektedir.

K326 tarafından dile getirilen *"GTA VI'da Türkçe dil desteğinin yer almaması sadece basit bir eksiklik değil; Rockstar Games'in yıllardır süren kronik bir pazar körlüğüdür. Duyurulan 13 dilin arasına Lehçe'yi bile sıkıştıran Rockstar neden bizi görmezden geliyor?"* biçimindeki söylem de Türkçenin yokluğunu şirketin süreklilik gösteren pazar ve dil politikalarıyla ilişkilendirmektedir. Burada *"pazar körlüğü"* ve *"görmezden gelme"* ifadeleri, Türkçe konuşan kullanıcıların hem ekonomik hem de dilsel varlıklarının şirket tarafından tanınmadığı yönündeki algıyı yansıtmaktadır. Bu ifadeler, Türkçe dil desteği talebinin oyunu anlama isteğini aşan bir boyut taşıdığını ve Türkçenin dijital oyun sektöründe hak ettiği statüye ve görünürlüğe sahip olmadığı düşüncesiyle beslendiğini göstermektedir.

"Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi" temasına ilişkin alt temalar Tablo 6'da şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 6. "Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi" Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt Tema	f	%
Ana Dilinde Oyun Deneyimi	49	51,04
Duygusal Bağlılık	39	40,63
Kültürel Aidiyet	8	8,33

Tablo 6'ya göre "Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi" ana temasında söylemler en fazla "Ana Dilinde Oyun Deneyimi" alt temasında yoğunlaşmıştır. Bu alt tema 49 frekans ve %51,04 oranıyla ilk sırada yer almaktadır. Bulgular, kullanıcıların Türkçe desteğini oyun anlatısına daha doğrudan katılmayı sağlayan bir deneyim unsuru olarak gördüklerini göstermektedir. K444'ün *"Milyonlarca Türk oyuncu hikâyeyi ana dilinde deneyimlemek istiyor."* ifadesi, özellikle hikâye odaklı oyunlarda ana dilin önemli görüldüğünü ortaya koymaktadır. K10'un *"Türkiye olarak GTA serisini çocukluğumuzdan beri çok sevdik... Oyunu daha iyi anlamak için Türkçe alt yazı ve arayüz istiyoruz."* ifadesi ise dil desteği talebinin anlama kolaylığının yanı sıra oyun serisiyle kurulan geçmişe dayalı bağla da ilişkili olduğunu göstermektedir.

K533'ün *"Yıllardır bu kadar bekledik, şunun şurasında bir alt yazıyı çok görmemeleri lazım artık, biz de kendi dilimizde tadını çıkararak oynamak istiyoruz sonuçta"* paylaşımı, Türkçe alt yazının oyundan alınan zevki ve anlatıya katılımı artıran bir unsur olarak değerlendirildiğini göstermektedir. *"Yıllardır bu kadar bekledik"* ifadesi karşılanmayan beklentiyi, alt yazının *"çok görülmemesi"* gerektiği vurgusu ise Türkçe desteğinin makul bir talep olarak görüldüğünü yansıtmaktadır.

“Duygusal Bağlılık” alt teması 39 frekans ve %40,63 oranıyla ikinci sırada yer almaktadır. K10 ve K533 örnekleri, GTA serisinin sadece tüketilen bir ürün değil, kullanıcıların kişisel geçmişlerinde yer edinen bir deneyim alanı olduğunu göstermektedir. Bu nedenle Türkçe dil desteği, kullanıcıların uzun süredir takip ettikleri oyun evreninde kendi dilleriyle yer alma isteğiyle ilişkilendirilmektedir. Ana dil, bu söylemlerde bilgi aktarımının yanı sıra yakınlık, özdeşleşme ve duygusal katılım sağlayan bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

“Kültürel Aidiyet” alt teması ise 8 frekans ve %8,33 oranıyla temsil edilmiştir. Türkçenin oyunda bulunmaması, bazı kullanıcılar tarafından dilsel kimliklerinin yeterince dikkate alınmaması şeklinde yorumlanmıştır. K511’in “*Türkçe olmayan oyunlara erişim engeli gelsin.*” ifadesi, bu algının güçlü bir tepkiye dönüşebildiğini göstermektedir.

K567’nin “*Benim dilimi yok sayan bi firmaya 80 dolar vermicem. Yetti artık dünya kadar oyun satıyorlar Türklere, baksa Türkçe dil desteği yok*” paylaşımında Türkçe desteğinin dilsel tanınmayla ilişkilendirildiği görülmektedir. “*Benim dilimi yok sayan*” ifadesi, Türkçenin bulunmamasının kimliğin görmezden gelinmesi olarak algılandığını göstermektedir. Oyuna ödeme yapılmayacağını belirtmesi ise bu algının satın alma davranışına yansımalarını ortaya koymaktadır.

K273’ün “*Mesela ben Türkçe olmayan oyunlara para vermek istemiyorum, Türkçe ekleyen firmalara ise bizi düşündükleri için para verip oyununu satın alıyorum. Düşünsenize ülkenize iPhone satıyorlar ama Türkçe dil desteği yok. O yüzden oyun korsana düşünce indirmek rahatsız etmiyor.*” ifadesi de Türkçe desteğinin “düşünülme” ve “değer verilme” göstergesi olarak algılandığını göstermektedir. Türkçenin varlığı tanınma ve önemsenmeyle, yokluğu ise dışlanma ve satın almaktan vazgeçmeyle ilişkilendirilmektedir. Böylece dil desteği, kullanıcı ile şirket arasındaki duygusal, sembolik ve ekonomik ilişkinin belirleyici unsurlarından biri hâline gelmektedir.

“Yerelleştirme Stratejileri” temasına ilişkin alt temalar Tablo 7’de şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 7. “Yerelleştirme Stratejileri” Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt Tema	f	%
Öncelik Tartışmaları	30	55,56
Türkçe Yama Çözümü	14	25,93
Maliyet Tartışmaları	10	18,52
Toplam	54	100,00

Tablo 7’ye göre “Yerelleştirme Stratejileri” ana temasında kullanıcı söylemleri en fazla “Öncelik Tartışmaları” alt temasında yoğunlaşmıştır. Bu alt tema, 30 frekans ve %55,56 oranıyla ilk sırada yer almaktadır. Bulgular, kullanıcıların Türkçe desteğin bulunup bulunmamasının yanında hangi yerelleştirme biçimlerine öncelik verilmesi gerektiğini de tartıştıklarını göstermektedir. K320’nin “*Dublaj istemiyoruz, altyazı ve arayüz istiyoruz.*” ifadesi, bazı kullanıcıların erişilebilirliği sağlayacak daha sınırlı ve uygulanabilir bir yerelleştirme talep ettiğini göstermektedir. Buna karşılık K462’nin “*Niye altyazı biz kullanıcı değil miyiz ülkede popüler oyunlardan birisi seslendirme de gelmeli*” paylaşımı, altyazının yanı sıra Türkçe seslendirme beklentisinin de bulunduğunu ortaya koymaktadır. “*Biz kullanıcı değil miyiz*” ifadesi eşit hizmet beklentisini, oyunun Türkiye’deki popülerliğine yapılan vurgu ise kapsamlı yerelleştirme talebinin kullanıcı ilgisiyle gerekçelendirildiğini göstermektedir. Dolayısıyla öncelik tartışmaları, altyazı ve dublaj arasındaki teknik bir tercihin ötesinde, kullanıcıların hangi hizmet düzeyini yeterli gördüklerine ilişkin farklılıkları yansıtmaktadır.

İkinci sıradaki “Türkçe Yama Çözümü” alt teması, 14 frekans ve %25,93 oranıyla temsil edilmiştir. K192’nin “*Umudum yok, PC’ye gelince Türkçe yama yapılır.*” ifadesi, resmi yerelleştirme beklentisinin zayıfladığını ve kullanıcıların çözümü topluluklar tarafından

hazırlanan Türkçe yamalarda aradığını göstermektedir. Bu durum, oyuncuların kendilerine sunulan dil seçeneklerini kullanan pasif tüketiciler olarak kalmadıklarını, kendi dilsel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla topluluk temelli çeviri pratiklerine yöneldiklerini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte Türkçe yamalar erişimi kolaylaştırırsa da Türkçenin resmi dil seçenekleri arasında bulunmamasından kaynaklanan görünürlük ve temsil sorununu ortadan kaldırmamaktadır.

“Maliyet Tartışmaları” alt teması ise 10 frekans ve %18,52 oranıyla üçüncü sıradadır. Kullanıcılar Türkçe desteğinin bulunmamasını şirket bütçesi, yerelleştirme maliyeti, satış geliri ve Türkiye’deki oyuncu kitlesi üzerinden değerlendirmiştir. K366’nın “GTA 6 gibi büyük bir projenin nasıl Türkçe dil desteği olmaz? Rockstar’ın buna bütçe ayırmamak gibi bir durumu söz konusu bile olamaz; hadi diyorum para yatırmak istemiyorsunuz, gönüllü çeviriye açık yapsanız sırf bunu yapmak için kapıda bekleyecek binlerce insan var.” ifadesi, maliyet gerekçesinin ikna edici bulunmadığını ve gönüllü çevirinin alternatif bir çözüm olarak görüldüğünü göstermektedir.

Benzer biçimde K34’ün “Sn. @* Bey, oyun sektörü vatandaşlarımızdan her yıl milyonlarca dolar kazanırken dil desteği eklemiyorlar. Toplasanız 1.000 dolar maliyeti olmayan arayüz altyazı çevirme işi için zorunluluk istiyoruz. Nasıl sosyal medyada veri barındırma, kimlik doğrulama şartı varsa”* paylaşımında, Türkiye’den elde edilen gelir ile çevirinin düşük olduğu varsayılan maliyeti karşılaştırılmaktadır. Paylaşımın bir yetkiliye yöneltilmesi ve dil desteğinin zorunlu hâle getirilmesinin istenmesi, meselenin şirket tercihinden daha kapsamlı bir biçimde kamusal ve yasal bir sorumluluk olarak değerlendirildiğini göstermektedir.

K294’ün “Oğlum Türkiye’de gayet GTA 6 nın alıcısı var. Steam verileri Türkiye’de genç oyuncu kitlesini doğruluyor, donanım da var gerekli zaten. Mesele bu değil. 2± milyar dolar bütçesi olan oyun, 2 kişilik ekibin Türkçe ekleme maliyetini mi umursar.” ifadesinde ise Türkiye’deki oyuncu kitlesi ve oyunun bütçesi üzerinden maliyet açıklaması sorgulanmaktadır. Oyunun yüksek bütçesi ile küçük bir çeviri ekibinin tahmini maliyeti arasında kurulan karşılaştırma, Türkçe yerelleştirmenin ekonomik bir yük oluşturmayacağı düşüncesini yansıtmaktadır. “Mesele bu değil” ifadesi de asıl sorunun maliyetten ziyade Türkçe pazarına verilen öncelik ve değer olarak algılandığını göstermektedir.

Maliyet tartışmalarında kullanıcılar şirketin bütçesini, Türkiye’den elde edilen geliri, oyuncu kitlesinin büyüklüğünü ve çeviri maliyetini karşılaştırarak Türkçenin dışarıda bırakılmasını ekonomik açıdan gerekçesiz bir tercih olarak değerlendirmektedir. Böylece maliyet söylemi, Türkçe konuşan oyunculara ve Türkiye pazarına verilen önceliğe yönelik bir eleştiriye dönüşmektedir.

“İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler” temasına ilişkin alt temalar Tablo 8’de şu şekilde gösterilebilir:

Tablo 8. “İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler” Temasına İlişkin Alt Temalar

Alt Tema	f	%
Türkçe Gereksiz Söylemi	20	55,56
İngilizce Öğrenilmeli	8	22,22
Bireysel Sorumluluk	8	22,22
Toplam	36	100,00

Tablo 8’e göre “İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler” ana temasında kullanıcı söylemleri en fazla “Türkçe Gereksiz Söylemi” alt temasında yoğunlaşmıştır. Bu alt tema 20 frekans ve %55,56 oranıyla ilk sırada yer almaktadır. Bulgular, bazı kullanıcıların Türkçe dil desteği talebini gereksiz, abartılı veya gerçekçi olmayan bir

beklenti olarak değerlendirdiklerini göstermektedir. K156'nın "Tüm derdimiz bitti, GTA 6'yı Türkçe istememiz kaldı..." ifadesi talebi toplumsal öncelikler karşısında önemsizleştirirken K221'in "Türkçe isteyenler ütöfik." sözü, bu beklentiyi gerçek dışı biçimde konumlandırmaktadır. Bu söylemler, İngilizcenin oyun alanındaki hâkimiyetini sorgulamak yerine Türkçe talebini değersizleştiren bir dil tutumunu yansıtmaktadır.

K313'ün "Kendi dilimizde oyun oynamak istediğimiz için linçleniyoruz? Ama linçleyen kişiler de bizle aynı dili konuşuyor?" ifadesi, Türkçe talebine yönelik karşı çıkışların aynı dil topluluğu içinden de üretildiğini göstermektedir. Bu durum, İngilizcenin baskın konumunun yalnızca şirket politikalarıyla değil kullanıcıların dil tutumlarıyla da yeniden üretildiğine işaret etmektedir.

Buna karşılık Türkçe talebini küçümseyen söylemlere itiraz eden kullanıcılar da bulunmaktadır. K335'in "Hayatımda gördüğüm en saçma argüman. Kimsenin İngilizce bilme zorunluluğu yok. Elin Rus'u Alman'ı da İngilizce oynasın o zaman onlara neden dil desteği çıkıyorlar? Kendi milletini aşağı görmüyorsan şöyle bir yorum yapmazsın. Ben Türk'üm Türkçe oynamak istiyorum, bu kadar basit" paylaşımı, İngilizce bilmenin zorunlu bir kullanıcı yeterliği olarak sunulmasına karşı çıkmaktadır. Diğer dillere sağlanan destekle yapılan karşılaştırma, Türkçe talebinin meşru ve eşitlik temelli bir beklenti olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır.

K471'in "Burda boş boş İngilizce öğrenin yazmayın. Oyun İngilizcemiz var zaten. Siz şu oyunun İspanyolca, Fransızca veya İtalyanca desteksiz çıktığını düşünebiliyor musunuz? O zaman onlar da birbirine İngilizce öğrenin o zaman der mi sizce? 2.2milyon kelimelik KDC bile Türkçe.." ifadesi de meselenin bireysel İngilizce yeterliğiyle açıklanmasına itiraz etmektedir. Kullanıcı, diğer dillere sağlanan yerelleştirmeyi örnek göstererek Türkçe talebinin dil bilmekten değil eşit tanınma beklentisinden kaynaklandığını savunmaktadır. KDC örneği ise kapsamlı oyunların da Türkçeleştirilebildiğini vurgulamaktadır.

"İngilizce Öğrenilmeli" alt teması 8 frekans ve %22,22 oranıyla ikinci sırada yer almaktadır. Bu söylemlerde çözümün şirketlerin Türkçe desteği sunması değil kullanıcıların İngilizce öğrenmesi olduğu savunulmaktadır. K122'nin "Gönül ister ki ikisi de Türkçe olsun ama fakir toplumların talep etmesi değil adapte olması ve gelişmesi gerekir. O yüzden İngilizce öğrenilmelidir." ifadesi, dilsel erişim sorumluluğunu şirketlerden kullanıcılara aktarmaktadır.

K513'ün "Türkçe altyazı yok, İngilizce öğreneceksiniz!" ifadesinde ise İngilizce, oyuna erişmenin zorunlu koşulu olarak sunulmaktadır. Buyurgan anlatım, Türkçe desteğinin yokluğunu sorgulamak yerine sorumluluğu doğrudan kullanıcıya yüklemektedir. Bu söylem, İngilizcenin küresel dijital kültürde zorunlu bir dilsel sermaye olarak konumlandırıldığını göstermektedir.

K123'ün "Gta 6 çıkana kadar İngilizce öğrenme işi... inşallah Türkçe gelir bakalım" paylaşımı daha ikircikli bir tutumu yansıtmaktadır. Kullanıcı, İngilizce öğrenmeyi bireysel bir çözüm olarak düşünürken Türkçe desteğine yönelik beklentisini de sürdürmektedir. Bu nedenle İngilizce öğrenme, burada Türkçeye karşı bir tutumdan çok resmî yerelleştirmenin yokluğunda geliştirilen bir uyum stratejisi olarak görülmektedir.

"Bireysel Sorumluluk" alt teması da 8 frekans ve %22,22 oranıyla temsil edilmiştir. K241'de Türkçe desteği bulunmadığı için oyunun yasaklanması gerektiği düşüncesine karşı çıkılması ve İngilizce öğrenemeyenlerin oyunu oynamaması gerektiğinin savunulması, dilsel erişim sorununun bireysel yeterliğe indirildiğini göstermektedir. Bu yaklaşımda Türkçe desteğinin bulunmaması kurumsal bir tercih değil, kullanıcının aşması gereken kişisel bir eksiklik olarak sunulmaktadır.

K335 ve K471'in ifadeleri ise bu bireysel sorumluluk söylemine karşı çıkararak İngilizce bilmenin Türkçe yerelleştirme talebini geçersiz kılmayacağını savunmaktadır. Böylece kullanıcı söylemlerinde İngilizceyi zorunlu oyun dili olarak kabul eden yaklaşımlar ile Türkçenin diğer dillerle eşit biçimde tanınmasını isteyen yaklaşımlar arasında belirgin bir dil ideolojisi çatışması ortaya çıkmaktadır

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma kapsamında GTA 6'da Türkçe dil desteğinin bulunmamasına yönelik sosyal medya kullanıcılarının ürettiği söylemlerden hareketle kullanıcıların Türkçenin küresel dijital kültürdeki görünürlüğüne ilişkin algıları incelenmiştir. Elde edilen bulgular, Türkçe dil desteği tartışmasının yalnızca oyunun anlaşılmasını kolaylaştıracak teknik bir yerelleştirme beklentisinden oluşmadığını; dilsel eşitlik, tüketici hakkı, dijital görünürlük, dilsel prestij, kimlik, aidiyet, kolektif eylem ve İngilizcenin hegemonik konumu gibi birbiriyle ilişkili anlam alanları etrafında şekillendiğini göstermiştir. Bu yönüyle GTA 6 örneği, küresel dijital ürünlerde tercih edilen dil politikalarının kullanıcılar tarafından nasıl anlamlandırıldığını ve bu politikaların toplumsal düzeyde hangi tartışmaları ortaya çıkardığını gösteren güncel bir örnek niteliğindedir.

Araştırmada “Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi”, “Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem”, “Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji”, “Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi”, “Yerelleştirme Stratejileri” ve “İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler” olmak üzere toplam 6 farklı temaya ulaşılmıştır.

En fazla öne çıkan “Bir Hak ve Eşit Hizmet Talebi” temasına ilişkin bulgular Türkçe dil desteği talebinin hak, şirket sorumluluğu, eşitlik ve tüketici ilişkileri üzerinden kurulduğunu göstermektedir. “Yerelleştirmenin Sorumluluğu” alt temasının belirgin biçimde öne çıkması, kullanıcıların Türkçeyi dijital oyun ekosisteminde dikkate alınması gereken meşru ve geniş bir kullanıcı kitlesine sahip bir dil olarak gördüklerine işaret etmektedir. “Eşitlik Söylemi”, Türkçenin diğer dillerle karşılaştırılması ve Türkiye pazarının nüfus ile oyuncu ilgisi bakımından değerlendirilmesi üzerinden güçlenmektedir. “Tüketici Hakkı” söylemi ise fiyatlandırma, yüksek satışlar, satın alma davranışı ve sunulan hizmetin kapsamı etrafında şekillenmektedir. Bu çerçevede Türkçe dil desteği Türkçenin dijital alandaki tanınırlığı, Türkçe konuşan kullanıcıların eşit hizmet beklentisi ve tüketici konumlarıyla ilişkili sosyodilbilimsel bir mesele olarak anlamlandırılmaktadır. Bu doğrultuda Türkçe desteğinin bulunmaması, kullanıcılar tarafından yalnızca bir çeviri eksikliği olarak değil Türkçenin ve Türk oyuncu topluluğunun küresel oyun kültüründe yeterince görünür ve değerli kabul edilmemesi biçiminde anlamlandırılmaktadır. Bu bulgu, oyuncuların özellikle yeterince temsil edilmeyen diller için şirketler üzerinde yerelleştirme baskısı oluşturabildiklerini ve bir oyuncu topluluğunun kültürel açıdan görünür hâle gelmesinin o topluluğun diline yönelik yerelleştirme beklentisini güçlendirdiğini belirten Fontolan vd.nin (2022) sonuçlarıyla örtüşmektedir.

Türkiye'nin oyun pazarındaki konumuna, Türk oyuncuların sayısına ve Türkçenin geniş bir konuşur kitlesine sahip olmasına yapılan vurgular da kullanıcıların dil desteği talebini meşrulaştırmak için nüfus ve pazar büyüklüğünden yararlandıklarını göstermektedir. Bununla birlikte bir dilin çok sayıda kişi tarafından konuşulması, o dilin dijital ürünlerde otomatik olarak destekleneceği anlamına gelmemektedir. Hintçe örneği bu durumun açıklanması bakımından dikkat çekicidir. Ethnologue'un (2025) yılına ilişkin toplam konuşur sayısı sıralamasında dünyanın en fazla konuşulan üçüncü dili olarak gösterilen Hintçe de Rockstar Games'in GTA 6 için açıkladığı desteklenen diller arasında yer almamaktadır. GTA 6'nın açıklanan dil seçenekleri arasında İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Rusça, Japonca, Lehçe, Korece, Basitleştirilmiş ve Geleneksel Çince, Meksika ve İspanya İspanyolcası ile Brezilya Portekizcesi bulunurken Türkçe ve Hintçe listede yer

almamaktadır. Bu durum, konuşur sayısı ile dijital temsil arasında doğrusal bir ilişki kurulamayacağını göstermektedir.

Dilsel büyüklüğün her zaman ekonomik olarak hedeflenen pazar büyüklüğüyle örtüşmemesi, yerleştirme kararlarının yalnızca konuşur sayısına dayanmadığını düşündürmektedir. Bir dilin desteklenmesinde ilgili bölgelerdeki satış beklentileri, kullanıcıların oyun ve platformlara erişimi, satın alma davranışları, yerleştirme altyapısı, teknik gereklilikler ve şirketin bölgesel stratejileri gibi farklı değişkenler etkili olabilir. Ancak Rockstar Games'in Türkçe ve Hintçeyi desteklenen diller arasına almama gerekçelerine ilişkin doğrulanmış bir açıklama bulunmadığından bu değişkenler şirketin gerçek karar nedenleri olarak değil dil desteği tercihlerinin neden yalnızca konuşur sayısı ile açıklanamayacağını gösteren analitik olasılıklar olarak değerlendirilmelidir.

Bununla birlikte kullanıcıların desteklenen diller listesini yalnızca ekonomik ve teknik kararların sonucu olarak okumadığı görülmektedir. Dil seçenekleri, kullanıcılar açısından hangi dillerin ve toplulukların küresel oyun kültüründe görünür, değerli ve yatırım yapılmaya uygun kabul edildiğini gösteren sembolik bir sıralamaya dönüşmektedir. Bu nedenle "Lehçe var, Türkçe yok" biçimindeki karşılaştırmalar, Lehçenin desteklenmesine yönelik bir itirazdan çok, Türkçenin neden dışarıda bırakıldığını anlamlandırma çabasını yansıtmaktadır. Kullanıcılar, nüfus veya pazar büyüklüğü bakımından Türkçeden daha sınırlı olduğunu düşündükleri bazı dillerin oyunda yer alırken Türkçenin bulunmamasını, şirketin Türk oyuncu topluluğuna verdiği değerin ve Türkçeye atfettiği dijital prestijini bir göstergesi olarak yorumlamaktadır.

Dolayısıyla buradaki temel tartışma, şirketlerin yerleştirme kararlarında kullandığı ekonomik ve stratejik ölçütlerle kullanıcıların dilsel eşitlik ve tanınma beklentileri arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Şirketler açısından desteklenen diller listesi ticari ve operasyonel bir tercih niteliği taşıyabilirken kullanıcılar açısından aynı liste, diller arasındaki görünürlük ve prestij hiyerarşisinin sembolik bir ifadesi haline gelmektedir. Bu yönüyle Türkçe dil desteği talebi, yalnızca konuşur sayısına veya pazar büyüklüğüne dayanan bir talep değil Türkçenin küresel dijital kültürde meşru, görünür ve eşit bir kullanıcı dili olarak tanınmasına yönelik daha kapsamlı bir sosyodilbilimsel beklenti olarak ortaya çıkmaktadır.

"Dijital Aktivizm ve Kolektif Eylem" teması kapsamında ortaya çıkan bulgular, kullanıcıların Türkçe dil desteği konusunda yalnızca talepte bulunan bireyler olarak kalmadıklarını; şirketi etkilemeye, ortak kampanyalar oluşturmaya, resmî başvuru kanallarını kullanmaya ve topluluk desteği üretmeye çalışan aktif dijital aktörlere dönüştüklerini göstermektedir. "#WeWantGTA6inTurkish" etiketi etrafında örgütlenen kitlesel paylaşım pratiği, satın almama çağrıları, CİMER'e yapılan başvuru, devlet müdahalesi talebi ve uluslararası destek örnekleri, Türkçe dil desteği talebinin sosyal medya ortamında farklı eylem biçimleri kazandığını ortaya koymaktadır. Türkçenin oyunlarda yer almasına yönelik beklenti böylece bireysel kullanıcı deneyiminin ötesine geçmekte; dijital alanda örgütlenen, görünürlük kazanan ve şirketlerin dil politikalarını etkilemeye yönelik sosyodilbilimsel bir eylem biçimine dönüşmektedir.

Kullanıcıların Türkçenin oyuna eklenmesi amacıyla ortak ve örgütlü bir söylem üretmeleri, mevcut dil tercihlerini etkilemeye ve değiştirmeye yönelik bir dil aktivizmi biçimi olarak değerlendirilebilir (Combs & Penfield, 2012). Özellikle ortak hashtag kullanımı, birbirinden bağımsız kullanıcıların paylaşımlarını aynı talep etrafında bir araya getirerek bireysel tepkilerin kolektif bir söyleme dönüşmesini sağlamıştır. Bu bulgu, hashtag'lerin ortak taleplerin dolaşıma sokulmasına, alternatif kamusal alanların oluşmasına ve kolektif eylemlerin görünürlük kazanmasına katkıda bulunduğunu gösteren Wonneberger vd.'nin (2021) sonuçlarıyla dolaylı olarak örtüşmektedir.

“Türkçenin Dijital Görünürlüğü ve Dilsel Prestiji” temasına ilişkin bulgular, Türkçe dil desteği talebinin kullanıcılar tarafından dijital alanda temsil, statü ve prestij meselesi olarak anlamlandırıldığını ortaya koymaktadır. Türkiye’nin oyun pazarındaki konumuna, Türkçe konuşur sayısına ve Türk oyuncu topluluğunun büyüklüğüne yapılan vurgular, Türkçenin küresel oyun ekosisteminde dikkate alınması gereken güçlü bir dil topluluğunun dili olarak konumlandırıldığını göstermektedir. Türkçenin görünmezliğine yönelik eleştirilerde teknolojik olanakların artmasına rağmen yerelleştirmenin yapılmaması şirketin ilgisizliğiyle ilişkilendirilirken diğer dillerle kurulan karşılaştırmalar, Türkçenin diller arası hiyerarşi içindeki konumunun sorgulandığını göstermektedir. Böylece Türkçe dil desteği tartışması, teknik bir yerleştirme beklentisinin ötesine geçerek Türkçenin dijital kültürdeki konumu, görünürlüğü, tanınması ve dilsel prestijyle ilişkili sosyodilbilimsel bir meseleye dönüşmektedir.

“Türkçe Kimlik, Aidiyet ve Oyun Deneyimi” temasına ilişkin bulgular, Türkçe dil desteği talebinin kullanıcılar açısından deneyimsel, duygusal ve kültürel boyutlar taşıdığını ortaya koymaktadır. “Ana Dilinde Oyun Deneyimi” ve “Duygusal Bağlılık” alt temalarının yüksek oranlarda temsil edilmesi, Türkçenin kullanıcılar için oyunu anlamının ötesinde oyunla daha yakın, yoğun ve anlamlı bir ilişki kurmanın aracı olarak görüldüğünü göstermektedir. “Duygusal Bağlılık” alt temasında GTA serisinin çocukluk, geçmiş deneyimler ve oyuncu hafızasıyla ilişkilendirilmesi, popüler dijital ürünlerin bireysel ve kolektif belleğin bir parçası hâline gelebildiğini göstermektedir. Kullanıcılar uzun süredir takip ettikleri bir oyun serisinin yeni yapımında kendi dillerinin yer almasını, oyunla kurdukları bağın tanınması olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda Türkçenin varlığı, “düşünüme” ve “önemsenme”; yokluğu ise “görmezden gelinme” duygusuyla ilişkilendirilmektedir. “Kültürel Aidiyet” alt temasının daha düşük oranda kalmasına karşın kullanıcı söylemleri, Türkçenin dijital oyun alanındaki varlığının kimlik, temsil, tanınma ve değer görme duygusuyla ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu çerçevede Türkçe dil desteği yalnızca teknik bir yerleştirme beklentisi değil ana dili, duygu, oyuncu hafızası, kültürel aidiyet ve dijital temsil ilişkileri içinde anlam kazanan sosyodilbilimsel bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Elde edilen bulgular, Bezgin’in (2024) dijital oyunların yalnızca bir eğlence aracı olmadığı; karakterler, görseller, anlatılar ve etkileşim biçimleri aracılığıyla oyuncuların duygusal bağ kurmalarına ve kültürel kimlikleriyle ilişki geliştirmelerine imkân tanıdığı yönündeki değerlendirmeleriyle örtüşmektedir.

“Yerleştirme Stratejileri” temasına ilişkin bulgular, Türkçe dil desteği talebinin kullanıcılar tarafından yerleştirme politikalarının kapsamı, uygulanabilirliği, şirket öncelikleri, topluluk temelli çözümler ve maliyet gerekçeleri üzerinden tartışıldığını göstermektedir. Öncelik tartışmalarında bazı kullanıcılar altyazı ve arayüz desteğini yeterli ve gerçekçi bir beklenti olarak görürken bazıları seslendirme dâhil daha kapsamlı bir Türkçe yerleştirme talep etmektedir. Türkçe yama çözümü, resmi desteğin yokluğunda kullanıcı topluluklarının kendi dilsel ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik alternatif üretim alanlarını görünür kılmaktadır. Maliyet tartışmalarında ise büyük oyun bütçeleri, Türkiye’den elde edilen gelirler ve çeviri giderleri arasında karşılaştırmalar yapılarak Türkçe desteğinin sunulmaması ekonomik bir zorunluluktan çok şirketlerin tercih ve öncelikleriyle ilişkilendirilmektedir. Bu çerçevede Türkçe dil desteği meselesi, yalnızca dilsel temsil veya kullanıcı deneyimiyle değil küresel oyun endüstrisinin yerleştirme stratejileri, ekonomik tercihleri, yasal sorumlulukları ve topluluk temelli dil üretim pratikleriyle bağlantılı bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

“İngilizcenin Baskın Konumunu Savunan Söylemler” temasına ilişkin bulgular, Türkçe dil desteği talebine karşı geliştirilen sınırlı fakat sosyodilbilimsel açıdan anlamlı bir söylem alanının bulunduğunu göstermektedir. Türkçeyi gereksiz gören yaklaşımlar, İngilizce öğrenme çağrıları ve bireysel sorumluluk vurgusu, İngilizcenin küresel oyun kültüründeki baskın konumunun bazı kullanıcılar tarafından doğal ve kaçınılmaz kabul edildiğine işaret

etmektedir. Buna karşılık K335 ve K471 gibi söylemler, İngilizcenin bu konumunu sorgulamakta; Türkçe talebinin İngilizce yetersizliğine indirgenemeyeceğini ve diğer dillerle eşit bir yerleştirme beklentisi taşıdığını savunmaktadır. Bu ana temanın tüm sınıflandırma içinde yalnızca %4,00 oranında temsil edilmesi, Türkçe desteğine karşı çıkan söylemlerin veri setinde baskın olmadığını göstermektedir. Bununla birlikte bu tema, İngilizcenin hegemonik konumunun kullanıcılar tarafından nasıl içselleştirildiğini, dilsel erişim sorumluluğunun nasıl bireye aktarıldığını ve bu yaklaşımlara karşı Türkçe merkezli karşı söylemlerin nasıl üretildiğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır.

Araştırmanın bütün bulguları birlikte değerlendirildiğinde GTA 6'da Türkçe dil desteğine yönelik tartışmanın iki temel söylemsel kutup etrafında biçimlendiği söylenebilir. İlk kutupta Türkçeyi eşit hizmet, dilsel hak, temsil, prestij ve aidiyet bağlamında değerlendiren kullanıcılar bulunmaktadır. İkinci kutupta ise İngilizcenin küresel konumunu doğal kabul eden, Türkçe desteğini ikincil gören ve dilsel erişim sorumluluğunu bireye yükleyen kullanıcılar yer almaktadır. Ancak bulgular, birinci söylemsel konumun veri setinde açık biçimde baskın olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar, dijital oyunların yalnızca eğlence ürünleri olmadığını; dil ideolojilerinin, kimliklerin, ekonomik ilişkilerin ve toplumsal güç mücadelelerinin görünür hâle geldiği kültürel alanlar olduğunu göstermektedir. Oyunlarda hangi dillerin desteklendiği, kullanıcılar açısından yalnızca teknik bir tasarım kararı olarak kalmamakta; hangi dil topluluklarının dikkate alındığını, hangi pazarların değerli görüldüğünü ve hangi dillerin küresel dijital kültürde temsil hakkı kazandığını gösteren sembolik bir tercihe dönüşmektedir. Bu nedenle küresel oyunlarda sunulan dil seçenekleri yalnızca teknik veya ticari kararlar olarak değil dil topluluklarının dijital kültürde ne ölçüde temsil edildiğini belirleyen sosyodilbilimsel tercihler olarak değerlendirilmelidir.

Yapılan araştırma, dijital oyunların çağdaş dil ideolojilerinin ve dilsel güç ilişkilerinin incelenebileceği önemli sosyodilbilimsel alanlar olduğunu göstermektedir. Çalışmanın temel katkısı, Türkçe dil desteği talebini yalnızca oyun yerelleştirmesi veya kullanıcı memnuniyeti çerçevesinde değil dilsel hak, dijital aktivizm, görünürlük, prestij ve hegemonya ilişkileri içinde bütüncül olarak ele almasıdır. Bu yönüyle araştırma, Türkçenin küresel dijital kültürdeki konumuna ilişkin tartışmalara kullanıcı söylemleri üzerinden güncel bir bakış sunmaktadır.

Sınırlılıklar

Araştırma, belirli anahtar sözcükler ve etiketler aracılığıyla ulaşılan sosyal medya paylaşımlarıyla sınırlıdır; bu nedenle farklı ifadeler kullanan bazı kullanıcıların görüşleri veri setine yansımamış olabilir. Kullanıcıların demografik özellikleri, İngilizce yeterlikleri, oyun alışkanlıkları ve satın alma davranışları bilinmediğinden, belirlenen söylemler ile kullanıcı özellikleri arasında doğrudan ilişki kurulamamıştır. Ayrıca çalışmanın yalnızca GTA 6'ya odaklanması, sonuçların diğer video oyunlarına ve oyuncu topluluklarına genellenmesini sınırlandırmaktadır. Rockstar Games'in yerleştirme kararlarının ekonomik ve kurumsal nedenleri araştırma kapsamı dışında tutulduğundan, şirket politikalarına ilişkin ifadeler doğrulanmış gerekçeler olarak değil, kullanıcı algıları ve söylemsel anlamlandırmaları olarak değerlendirilmiştir.

Öneriler

Gelecek araştırmalarda Türkçe dil desteğine yönelik kullanıcı söylemleri farklı oyunlar, türler ve şirketler üzerinden karşılaştırmalı olarak incelenebilir. Sosyal medya verileri; görüşme, odak grup ve anketlerle desteklenerek oyuncuların dil desteği beklentilerinin ardındaki deneyimsel, duygusal ve demografik etkenler daha ayrıntılı biçimde ortaya konulabilir.

KAYNAKÇA

- Abd-Alrazaq, A., Alhuwail, D., Househ, M., Hamdi, M., & Shah, Z. (2020). Top concerns of Tweeters during the COVID-19 pandemic: Infoveillance study. *Journal of Medical Internet Research*, 22(4), e19016.
- Abrahams, A. S., Jiao, J., Wang, G. A., & Fan, W. (2012). Vehicle defect discovery from social media. *Decision Support Systems*, 54(1), 87-97.
- Ahuja, R., Rastogi, H., Choudhuri, A., & Garg, B. (2015). Stock market forecast using sentiment analysis. In *2015 2nd International Conference on Computing for Sustainable Global Development (INDIACom)* (pp. 1008-1010)
- Ateş, E., & Aytekin, H. (2022). Küreselleşme sürecinde yaşanan dilsel ve kültürel değişimler ve topluma yönelik etkileri. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 28, 398-407. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1132599>
- Berkovic, D., Ackerman, I. N., Briggs, A. M., & Ayton, D. (2020). Tweets by people with arthritis during the COVID-19 pandemic: content and sentiment analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 22(12), e24550
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge.
- Beyaz Özbey, İ. (2022). Dijitalleşme, sosyal medya ve risk toplumu. *İmgelem*, 6(10), 141-158. <https://doi.org/10.53791/imgelem.1053815>
- Bezgin, Y. K. (2024). Oyun kültürü ve propaganda aracı olarak dijital oyunlar. *Folklor Akademi Dergisi*, 7(3), 1049-1059. <https://doi.org/10.55666/folklor.1495263>
- Bozuyula, M. (2024). Sentiment analysis of Turkish drug reviews with bidirectional encoder representations from transformers. *ACM Trans. Asian Low-Resour. Lang. Inf. Process*, 23(1), 1-17.
- Cantürk, G. (2021). Öğretmenlerin karşılaştıkları ekonomik sorunlar ve maaş artışı talepleriyle ilgili görüşleri: Twitter analizi. *Maarif Mektepleri Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 202-223. <https://doi.org/10.46762/mamulebd.991380>
- Cantürk, G. (2023). Özel öğretim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin ve devlet okullarındaki ücretli öğretmenlerin karşılaştıkları sorunlarla ilgili görüşleri: Twitter analizi. *International Journal of Education and New Approaches*, 6(1), 128-149. <https://doi.org/10.52974/jena.1264278>
- Combs, M. C., & Penfield, S. D. (2012). Language activism and language policy. In B. Spolsky (Ed.), *The Cambridge Handbook of Language Policy* (pp. 461-474). chapter, Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Danesi, M. (2020). *Language, society, and new media: Sociolinguistics today* (3rd ed.). Routledge.
- Daniel, M., Neves, R. F., & Horta, N. (2017). Company event popularity for financial markets using Twitter and sentiment analysis. *Expert Systems with Applications*, 71, 111-124.

- Düzgün, T. (2025). Dil ve kültürde görülen değişimler üzerinde sosyal medyanın etkisi. *Uluslararası Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/10.5281/zenodo.21066992>
- Eryatmaz, S. (2025). Oyun yerelleştirme dersine teknoloji temelli yaklaşımlar: MCBU oyun yerelleştirme dersi örneği. *Söylem Filoloji Dergisi, Çeviribilim Özel Sayısı II*, 418-437. <https://doi.org/10.29110/soylemdergi.1602081>
- Ethnologue. (2025). What is the most spoken language? 16 Temmuz 2026 tarihinde <https://www.ethnologue.com/insights/most-spoken-language/> adresinden erişilmiştir.
- Fontolan, M., Malazita, J. W., & Costa, J. P. D. (2022). Language, identity, and games: Discussing the role of players in videogame localization. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*, 22(3). https://gamestudies.org/2203/articles/fontolan_malazita_dacosta (open in a new window)
- Friedrich, P., & Diniz de Figueiredo, E. H. (2016). *The sociolinguistics of digital Englishes*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315681184>
- Gurbet Erol, Ç. (2023). *Çeviribilimde oyun yerelleştirmesi bağlamında oyun türleri ve farklılıkları*. Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sakarya.
- Jansen, B. J., Zhang, M., Sobel, K., & Chowdury, A. (2009). Twitter power: Tweets as electronic word of mouth. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(11), 2169-2188.
- Kasap, S. (2021). *Sosyodilbilim*. Akademisyen Kitabevi. <https://doi.org/10.37609/akya.507>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). SAGE Publications.
- Landry, R., & Bourhis, R. Y. (1997). Linguistic landscape and ethnolinguistic vitality: An empirical study. *Journal of Language and Social Psychology*, 16(1), 23-49. <https://doi.org/10.1177/0261927X970161002>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage
- Oruk, İ. (2024). Sosyal medya dili üzerine eleştirel bir bakış. *Uluslararası Filoloji Bengü*, 4(2), 135-145. <https://doi.org/10.62605/ufb.1581242>
- Özdemir, A. O., Giritli, E. B., & Can, Y. S. (2024). Sentiment analysis for hotel reviews in Turkish by using LLMs. *9th International Conference on Computer Science and Engineering (UBMK)*, Antalya, Türkiye, 210-214. <https://doi.org/10.1109/UBMK63289.2024.10773456>
- Pablo, Z. C., Oco, N., Roldan, M. D. G., Cheng, C., & Roxas, R. E. (2014). Toward an enriched understanding of factors influencing Filipino behavior during elections through the analysis of Twitter data. *Philippine Political Science Journal*, 35(2), 203-224.
- Pirrone, M., & D'Ulizia, A. (2024). The localization of software and video games: Current state and future perspectives. *Information*, 15(10), 648. <https://doi.org/10.3390/info15100648>

- Rockstar Games. (2026). *Grand Theft Auto VI*. <https://www.rockstargames.com/VI>
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. SAGE Publications.
- Tarakcı, H. N. (2023). Kamusal halkla ilişkilerde sosyal medya: Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretmenlikte kariyer basamakları çalışmasına ilişkin bir duygu analizi araştırması. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 50, 303-320. <https://doi.org/10.52642/susbed.1231033>
- Thurlow, C., & Mroczek, K. (Eds.). (2011). *Digital discourse: Language in the new media*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199795437.001.0001>
- Weir, N., Thomas, R., D'Amore, R., Hill, K., Van Durme, B., & Jhamtani, H. (2022). *Ontologically faithful generation of non-player character dialogues*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.10618>
- Wonneberger, A., Hellsten, I. R., & Jacobs, S. H. J. (2021). Hashtag activism and the configuration of counterpublics: Dutch animal welfare debates on Twitter. *Information, Communication & Society*, 24(12), 1694-1711. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1720770>
- Xbox. (2026). *Grand Theft Auto VI*. <https://www.xbox.com/tr-TR/games/store/grand-theft-auto-vi/9NL3WWNZLZZN>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Yodovich, N., Bagnall, G., Crawford, G., Gislam, C., & Stukoff, M. (2025). Video games in/as culture: The evolving cultural significance of video games. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 8, 339-355. <https://doi.org/10.1007/s41978-025-00184-6>
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2025). Explorative study on how indie developers approach game localization. *Digital Translation*, 12(1), 62-84. <https://doi.org/10.1075/dt.25006.zor>