



Contribution ID: 111

Tür: Oral Presentation

İnsan ve Yapay Zekâ Çevirisinde Kültürel Öğelerin İncelenmesi: 'Gokushufudou' Manga Hikayesi Türkçe Örneği

19 Aralık 2024 Perşembe 12:00 (30 dakika)

Toplumdan topluma farklılık gösteren kültür, birçok öğeden oluşmaktadır. Somut ve aynı zamanda soyut olabilen bu kültürel öğeleri (culture specific items), Peter Newmark 'Translation and Culture'(2001) başlıklı makalesinde ayrıntılandırmıştır. Newmark bu çalışmada 'çevresel unsurlar', 'gelenekler ve meşgaleler', 'sosyal hayat', 'kamu hayatı', 'kişisel hayat', ve 'kişisel tutkular' kategorileri altında kültürel öğeleri değerlendirmiştir. Edebi metinlerde çok sayıda bulunan bu öğeler, içeriksel özgünlük ve zenginlik kazandırmak amacıyla Japon çizgi roman türü mangalarda da bulunmaktadır. Kültürel öğelerden faydalanan Japon şirketleri 90'lı yıllarda kendi kültürlerini dünyaya tanıtip satış noktası haline getirmişlerdir. Bu doğrultuda hazırlanan ürünlerden biri olan mangalar, uzun süre boyunca çoğunlukla hayran çevirmen adı verilen amatör gruplar tarafından çevrilmiştir. Bu çevirmenler artan talepler doğrultusunda elektronik araçlara, dolayısıyla da yapay zekâ temelli sitemlere yönelmişlerdir. Otomatik manga çevirisi, çeviri sektöründe vazgeçilmez bir konuma gelmiştir. İnsan çevirisinin yanı sıra yapay zekâ tabanlı makine çevirisi, Japon kültürünü tanıtmak ve benimsetmek amaçlı kurgulanan manga hikayelerinin farklı kültürlere aktarımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada, Kousuke Oono'nun 'Gokushufudou'(Way of the House Husband / Ev Erkeğinin Yolu) isimli Japonca manganın Güneş Sargüney tarafından Türkçe çevirisi ve Code'n Such'ın geliştirdiği, yüz tanıma sistemi (facial recognition system), 'OCR'(optik karakter tanıma/ optical character recognition) ve makine çevirisi barındıran yapay zekâ temelli 'OneTranslate' uygulaması aracılığıyla tarafımda gerçekleştirilen Türkçe makine çevirisi bütünüce olarak ele alınacaktır. Japoncadan Türkçeye aktarımda, insan kaynaklı geleneksel çeviri ile makine çevirisi arasında Japon kültürüne ait doku karşılaştırarak benzerlikler ve farklılıklar gözlemlenecektir. Dolayısıyla 'Gokushufudou' hikayesinde yer alan kültürel öğelerin insan ve yapay zekâ aracılığıyla Türkçeye aktarımında başvuru stratejiler ışığında uygulanan iki farklı yöntemin sonuçları değerlendirilecektir.

Anahtar Sözcükler: kültürel öğeler, manga, insan ve makine çevirisi, Peter Newmark, yapay zekâ

Presentation language / Sunum Dili

TR (Türkçe)

Disciplines / Disiplinler

Translation Studies / Çeviribilim

E-mail / E-posta

burakozkaracahisar@gmail.com

ORCID ID

Institution / Affiliation / Kurum

Bağımsız Araştırmacı

Country / Ülke

Türkiye

Başlıca yazarlar:: Arsun Uras (İstanbul Üniversitesi); Burak Özkaracahisar (Bağımsız Araştırmacı)

Sunu yapanlar: Arsun Uras (İstanbul Üniversitesi); Burak Özkaracahisar (Bağımsız Araştırmacı)

Session Classification: Session 2.4 (Day 2)

Track Classification: Congist'24: Case Studies and Applications