

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN TÜRKÇENİN SÖZ VARLIĞINA ETKİSİNİN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Bilal ŞİMŞEK

Antalya, 2018

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN TÜRKÇENİN SÖZ VARLIĞINA ETKİSİNİN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Bilal ŞİMŞEK

Danışman
Doç. Dr. Bekir DİREKÇİ

Antalya, 2018

DOĐRULUK BEYANI

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum bu çalıřmayı, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dűşecek bir yol ve yardıma başvurmaksızın yazdıđımı, yararlandıđım eserlerin kaynakçalardan gösterilenlerden olduđunu ve bu eserleri her kullanımında alıntı yaparak yararlandıđımı belirtir; bunu onurumla dođrularım. Enstitü tarafından belli bir zamana bađlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptıđım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara katlanacađımı bildiririm.

..... / /

Bilal řİMřEK

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bilal ŞİMŞEK'in bu çalışması 20.07.2018 tarihinde jürimiz tarafından Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

İMZA

Başkan : Prof. Dr. Gıyasettin Aytaş
Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

Üye : Prof. Dr. Mehmet CANBULAT
Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

Üye (Danışman) : Doç. Dr. Bekir DİREKÇİ
Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

YÜKSEK LİSANS TEZİNİN ADI: Çevrimiçi Oyunların Türkçenin Söz Varlığına Etkisinin İncelenmesi

ONAY: Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunun tarihli ve sayılı kararıyla kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Ramazan KARATAŞ
Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ

Çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığına incelediğimiz bu çalışmanın alana yeni bakış açısı kazandıracakı düşünölmektedir. Bu bakış açısı doğrultusunda milyonlarca insanımızın ilgi duyduğu ve zamanının bir bölümünü ayırdığı çevrimiçi oyunların dilimize yansımaları ele alınmıştır. Çevrimiçi oyunlara ilgi duyan milyonlarca insandan biri olarak gözlemlediğim bu durum, araştırma konusu olarak seçilmiş ve bilimsel veriler ışığında ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Elde edilen bulguların yeni araştırmaların önünü açacağına ve onlara kaynak teşkil edeceğine inanılmaktadır.

Çalışmanın her aşamasında bana destek olan; bilgi birikimi, hayat tecrübesi, kişiliği ile her zaman örnek alacağım ve güvenini hep yanımda hissettiğim kıymetli danışmanım Sayın Doç. Dr. Bekir DİREKÇİ'ye en içten duygularıyla teşekkür ederim.

Yüksek lisans süresince bilgisinden faydalandığım değerli hocam Sayın Prof. Dr. Mehmet CANBULAT'a ve tez savunması jüri üyesi Sayın Prof. Dr. Gıyasettin AYTAŞ'a tezime sağladığı katkılardan dolayı şükranlarımı sunarım.

Tez yazımı süresince manevi desteğini esirgemeyen ve tezimle ilgili konularda bilimsel katkı sağlayan değerli mesai arkadaşlarım; Arş. Gör. Betül KOPARAN'a, Arş. Gör. Emine Ela KÖK'e, Arş. Gör. Emre KAYASANDIK'a, Öğretmen Merve AYVALLI'ya, Arş. Gör. Serdar AKBULUT'a ve değerli arkadaşım İbrahim Ethem UTKU'ya katkılardan dolayı teşekkür ederim.

Hayatımın her anında yanımda olan ve yaptığım seçimlerde beni koşulsuz destekleyen yegâne varlıklarım; annem Dilek ŞİMŞEK'e, babam Metin ŞİMŞEK'e, kardeşlerim Uğur ŞİMŞEK ve Burak ŞİMŞEK'e sonsuz şükranlarımı sunarım.

Bilal ŞİMŞEK

ÖZET

ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN TÜRKÇENİN SÖZ VARLIĞINA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

ŞİMŞEK, Bilal

Yüksek Lisans Tezi

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Türkçe Eğitimi Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Bekir DİREKÇİ

2018, 129 sayfa

Bu araştırma çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada, karma yöntem desenlerinden açımlayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Araştırmanın nicel boyutunda, çalışmanın evrenini 2017-2018 eğitim öğretim yılında Antalya'nın Konyaaltı ilçesine bağlı ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme, küme örnekleme ve seçkisiz örneklem yöntemleri kullanılarak belirlenen iki ortaokulda League of Legends oynayan 124, oynamayan 131 öğrenci olmak üzere 255 kişilik katılımcı grubu dâhil edilmiştir. Araştırmanın nitel boyutunu gerçekleştirebilmek için örneklem içerisinde League of Legends oynayan 20 öğrenciyle çalışma grubu oluşturulmuştur. Ayrıca çalışma grubu içerisinde belirlenen 10 kişilik bir grupla gözlem süreci gerçekleştirilerek grup üyelerinin araştırmaya yönelik görüşleri alınmıştır. Çalışmanın nicel boyutuna ilişkin veri toplama sürecinde Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu; nitel boyutuna ilişkin veri toplama sürecinde ise yarı yapılandırılmış görüşme formları ve gözlem notları kullanılmıştır. Öncelikle Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu örnekleme oluşturan katılımcılar üzerinde uygulanmış, ardından elde edilen veriler analiz edilmiştir. Analiz sonucunda oluşan bulguları derinlemesine açıklamak için çalışma grubu ile görüşmeler yapılmıştır. Araştırma süreci ve katılımcıların oyun içi iletişimleri araştırmacı dâhil 3 gözlemci tarafından gözlemlenmiş ve katılımcıların araştırmaya yönelik görüşleri alınmıştır. Nicel verilerin analizi için; bağımsız gruplar için t-testi, Mann Whitney U-testi, Kruskal Wallis testi ve çoklu regresyon analizi kullanılmıştır. Nitel veriler ise, içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Nicel verilerin analiz sonuçlarına bakıldığında League of Legends oynayan öğrencilerin sözcük bilgisi puanlarının oynamayan öğrencilere göre anlamlı bir fark gösterdiği görülmektedir. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları; oyun oynama süresi, oyun

tecrübesi ve yayın izleme süreleri değişkenlerinin durumlarına göre anlamlı bir farklılık gösterirken medya-sosyal medyada League of Legends'ı takip durumuna göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Katılımcıların oyun tecrübesi, haftalık oyun oynama süresi ve haftalık yayın izleme süresi değişkenleri sözcük bilgisi puanlarını anlamlı bir biçimde yordamakta; söz konusu değişkenler, katılımcıların sözcük bilgisi puanlarındaki toplam varyansın yaklaşık olarak %68'ini açıklamaktadır. Elde edilen nitel veriler ise nicel verileri destekleyici ve açıklayıcı niteliktedir. Nitel bulgular, yayınların ve League of Legends oynamanın yabancı kökenli ifadeleri öğrenme ile ilişkisini nedenleriyle ortaya koyarken medya-sosyal medya unsurlarının takip edilmesiyle yabancı kökenli ifadelerin öğrenimi arasında ilişki kurulamamıştır. Ayrıca katılımcıların, söz konusu yabancı kökenli ifadeleri sosyal çevrelerinde aktif olarak kullandığı tespit edilmiştir. Gözlemler ve araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri de elde edilen bulguları desteklemektedir.

Anahtar Sözcükler: Türkçe eğitimi, söz varlığı, sözcük öğrenimi, Çevrimiçi oyun, League of Legends.

ABSTRACT

EXAMINING THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON TURKISH VOCABULARY

ŞİMŞEK, Bilal

Master's Thesis

Department of Turkish and Social Sciences Education, Turkish Education Program

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Bekir DİREKÇİ

2018, 129 pages

This research aims to analyze the relation between online games and Turkish vocabulary. Explanatory sequential design, i.e. a mixed method design, was used in the research. Quantitatively, the target population of the study consisted of students attending secondary schools in Konyaaltı district of Antalya province in the academic year 2017-2018. Two secondary schools were determined by using cluster sampling method and random sampling method. The sample group of the study involved a total of 255 students, 124 of whom played League of Legends and 131 of whom did not play the game. To conduct the qualitative research, 20 students who played League of Legends were selected from among the sample group to form the study group and then 10 persons were determined from the study group and a survey was carried out to receive their opinions on the research. Vocabulary Knowledge Evaluation Form was used in the process where data were collected for the quantitative research, whereas semi-structured interview forms and survey notes were utilized in the process of data collection for the qualitative data. Initially, Vocabulary Evaluation Form was administered to the sample group and the data obtained were analyzed. For an in-depth analysis of the findings, interviews were conducted with the study group. Research process and participants' intra-game communication were observed by 3 observers, including the researcher and the opinions of the participants on the research were obtained. For the analysis of the quantitative data; independent samples t-test, Mann Whitney U-test, Kruskal Wallis test and multiple regression analysis were used. The qualitative data were analyzed by content analysis. Considering the analysis results of the quantitative data, it was seen that the vocabulary knowledge scores of the students who played League of Legends showed a meaningful difference as compared to those of the students who did not play the game. While the participants' vocabulary

knowledge scores demonstrated a meaningful difference by the variables of time spent gaming, game experience and duration of watching broadcasts, no meaningful difference was observed according to the variable of media/social media monitoring of League of Legends. Variables of game experience, time spent gaming weekly and duration of watching broadcasts per week predict meaningfully the participants' vocabulary knowledge. These variables represent approximately 68% of all the variables in the vocabulary knowledge scores of the participants. Obtained qualitative data support and explain the quantitative data. While qualitative data manifest the association of watching broadcasts and playing League of Legends to learning words of foreign origin together with its justifications, no correlation was found between media-social media monitoring and learning words of foreign origin. Furthermore, it was determined that the participants used these foreign words actively in their social circles. Observations and participants' opinions on the research also support the findings.

Keywords: Turkish education, vocabulary, vocabulary learning, online game, League of Legends.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	vi
TABLO VE ŞEKİL LİSTESİ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x

BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı ve Problemleri.....	7
1.2.1. Araştırmanın Problemleri	7
1.3. Araştırmanın Önemi	8
1.4. Araştırmanın Varsayımları	9
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	10
1.6. Tanımlar	10

BÖLÜM 2

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Sözcük	11
2.1.1. Tanımı ve Kapsamı.....	11
2.1.2. Sözcük Oluşturma.....	12
2.1.3. Sözcük-Gösterge İlişkisi.....	14
2.1.4. Sözcük-Kavram İlişkisi.....	14
2.1.5. Sözcük Edinimi.....	17
2.2 Söz Varlığı.....	18
2.2.1. Tanımı ve Kapsamı.....	18
2.2.2. Türkçenin Söz Varlığının Özellikleri	19
2.2.3. Söz Varlığının Geliştirilmesi ve Önemi.....	20
2.2.4. Söz Varlığı Gelişimini Etkileyen Faktörler	21
2.2.5. Yabancı Dillerin Türkçeye Etkisi	22
2.2.6. Söz Varlığının ve Temel Dil Becerilerinin İlişkisi	23

2.2.7. Söz Varlığının İçerdiği Ögeler.....	28
2.3. Dijital ve Çevrimiçi Oyunlar	40
2.3.1. Oyun Kavramı ve Dijital Oyunlar	40
2.3.2. Çok-Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar ve Rol Yapma Oyunları	45
2.3.3. League of Legends.....	46

BÖLÜM 3

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli	48
3.2. Evren, Örneklem ve Çalışma Grubu	50
3.2.1. Nicel Veriler İçin Evren ve Örneklem.....	50
3.2.2. Nitel Veriler İçin Çalışma Grubu.....	51
3.3. Veri Toplama Araçları.....	52
3.3.1. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu	52
3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-1.....	53
3.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-2.....	54
3.3.4. Gözlem Notları	54
3.4. Verilerin Toplanması.....	55
3.4.1. Araştırma Ortamı	56
3.4.2. Araştırmacının Rolü.....	56
3.5. Veri Analizi	57
3.5.1. Nicel Veri Analizi	57
3.5.2. Nitel Veri Analizi.....	57

BÖLÜM 4

BULGULAR

4.1. Nicel Bulgular	60
4.2. Nitel Bulgular	64
4.2.1. League of Legends Çevrimiçi Oyununun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişisine Yönelik Katılımcı Görüşleri.....	64
4.2.2. Gözlem.....	76
4.2.3. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşleri.....	83

BÖLÜM 5

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma	90
5.2. Öneriler.....	97
KAYNAKÇA	100
EKLER	114
Ek-1 Akdeniz Üniversitesi Etik Kurulu Onayı.....	114
Ek-2 İl Millî Eğitim Onayı	115
Ek-3 Veli İzin Formu	116
Ek-4 Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu	117
Ek-5 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-1	120
Ek-6 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-2	121
Ek-7 League of Legends Oyun İçi İletişim Örneği	122
Ek-8 League of Legends İle İlgili Sosyal Medya Hesaplarının Paylaşım Örneği	123
Ek-9 League of Legends İle İlgili Yayınlarda Kurulan İletişim Örneği	124
Ek-10 Katılımcılar Tarafından Kullanılıp Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formunda Yer Almayan Yabancı Kökenli İfadeler.....	125
Ek-11 Farklı Çevrimiçi Oyunlarda Kullanılan Yabancı Kökenli İfadeler	126
ÖZGEÇMİŞ	127
İNTİHAL RAPORU	129

TABLO VE ŞEKİL LİSTESİ

TABLO LİSTESİ

Tablo 3.1. League of Legends Oynayan Katılımcılara Ait Betimsel İstatistikler	51
Tablo 3.2. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nun Güvenirlik Analizi Sonuçları..	53
Tablo 4.1. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun Oynama Durumlarına Göre T-Testi Sonuçları	60
Tablo 4.2. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun Tecrübesine Göre T-Testi Sonuçları	61
Tablo 4.3. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Medya-Sosyal Medyada Oyunla İlgili Unsurları Takip Durumuna Göre T-Testi Sonuçları	61
Tablo 4.4. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre U-Testi Sonuçları	62
Tablo 4.5. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun İle İlgili Yayınları İzleme Durumlarına Göre Kruskall Wallis Testi Sonuçları	62
Tablo 4.6. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Yordanmasına İlişkin Regresyon Sonuçları	63
Tablo 4.7. League of Legends Çevrimiçi Oyunun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişisine Yönelik Katılımcı Görüşleri	66
Tablo 4.8. League of Legends ile İlgili Medya-Sosyal Medya Unsurlarından Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri	67
Tablo 4.9. Oyun İçi Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri	68
Tablo 4.10. Yayıncı Kaynaklı Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri	71
Tablo 4.11. Sosyal Çevrede Yabancı Sözcük Öğrenimine ve Kullanımına Yönelik Katılımcı Görüşleri	74
Tablo 4.12. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşleri	84

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 4.1. League of Legends Çevrimiçi Oyununun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişisine Yönelik Katılımcı Görüşlerinin Modeli	65
Şekil 4.2. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşlerinin Modeli	83

KISALTMALAR LİSTESİ

TDK: Türk Dil Kurumu

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

LOL: League Of Legends

TÜDOF: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Dil bireyin duygu ve düşüncelerini açığa vuran bir iletişim aracıdır. İletişimin gerçekleşmesi için bireylerin zihinsel becerilerinin üst düzeyde geliştirilmesi gerekmektedir. Bireyin duygu, düşünce, hayal ve isteklerini doğru ifade edebilmesi, zihinsel becerilerinin yanında dil becerilerinin de kazanılmasıyla gerçekleşmektedir. Zihinsel beceriler ve dil becerileri bireyin gelişim sürecinde kazanması gereken kritik unsurlardır. Bu sebeple birçok ülkede bireylerin dil becerilerinin gelişimini sağlamak için çağdaş yaklaşım ve yöntemlerden yararlanılmaktadır.

Ana dili eğitimi ile bireyin, aile ve yakın çevrede edindiği dili ve dil kullanma becerisini eğitim ortamlarında planlı bir şekilde geliştirebilmesi amaçlanmaktadır. Bu eğitim vasıtasıyla bireylerin sosyal hayatında ihtiyaç duyacağı iletişim, toplumun dinamiklerine göre düzenlenir. Bireye ana dilinde anlama ve anlatma becerilerini kazandırmak onu toplumsal hayata hazır hâle getirmektedir. Bu becerileri kazandırabilmenin temel şartı ise anlaşabilmektir. Anlaşmanın sağlıklı gerçekleşmesi öğrencinin temel dil becerilerinin geliştirilmesi ve söz varlığının zenginleştirilmesiyle gerçekleştirilebilir. Bu sebeple öğrencilerin kazanması gereken beceri ve alışkanlıklara önem verilmesi, uygun program, yöntem ve öğretim ortamlarının kullanılması gerekmektedir.

Öğretim ortamında öğrencilerin kazanması gereken genel dil becerilerinin (Türkçeyi doğru ve güzel ve etkili kullanma, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim kurma, problem çözme, araştırma, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik) yanında temel dil becerileri de bulunmaktadır (Maden, 2010). Bütün aşamaları birbiriyle ilişkili olan dil öğretimi; dinleme, okuma, konuşma, yazma ve dil bilgisi gibi alanlarda özelleşir. Temel dil becerileri içerisinde dinleme, kişinin ilk edindiği beceri olarak kabul edilmektedir. Dinlenen sözlü ürünler zihinde sınıflanır, anlam kazanır ve ilişkilendirilerek konuşma becerisi aracılığıyla ifade edilir. Konuşma ve dinleme becerileri arasında bu açıdan sıkı bir bağ vardır. Bu beceriler öğrencilerin okula başlamadan edindikleri beceriler olmanın yanında günlük hayatta en çok kullanılan beceriler olarak da karşımıza çıkmaktadır. Nalıncı (2000) konuyla ilgili

yapılan arařtırmalarda gnmzn % 50 ile % 80'lik blmnn iletiřim kurarak getiđini, iletiřim kurma zamanımızın ise ortalama % 45'inin dinleyerek, % 30'unun konuřarak, % 16'sının okuyarak ve % 9'unun yazarak geirildiđini belirtmektedir. Bunun yanında temel dil becerilerinin bireyin hangi ihtiyaına cevap verdiđi sorusundan hareketle bir ayrıma gidilmiř ve konuřma ile yazma becerileri anlatma; okuma ile dinleme becerileri ise anlama becerileri olarak sınıflandırılmıřtır. Gerek retici gerekse alıcı dil becerileri insanî iliřkilerin bařlaması ve yrtlmesinde etkili olmakta, bu becerilerin geliřim dzeyi iliřkilerin nasıl sonulanacađı hakkında ipuları vermektedir. Bu sebeple temel dil becerilerinin geliřim dzeyini artırmak iin farklı yntem ve teknikler kullanılmaktadır. Ancak bu becerilerin geliřtirilmesinde en nemli etkenlerden biri bireyin sahip olduđu sz varlıđı unsurlarıdır.

Dilin temel yapı tařları szcklerden oluřurmaktadır. Szckler nesne, kavram ve olayların sembolik gstergeleridir. Dıř dnyanın sembolleřtirilerek iselleřtirilmesine yarayan bu gstergeler, insanların dřnme yetilerinin yansımasıdır. nk insanlar, dıř dnyayı kavramlařtırarak algılamakta ve bu algılamının temelini de kavramların sembolik tasarımları olan szckler oluřurmaktadır. Bu szckler vasıtasıyla da anlama ve anlatma eylemleri gerekleřtirilmektedir. Temel dil becerilerinin her birinin sađlıklı kazandırılabilmesi iin ncelikle đrencilerin sahip olduđu sz varlıđı unsurlarının zenginleřtirilmesi ve dil becerileriyle sz varlıđı iliřkisinin kavratılması gerekmektedir.

Dinleme, anlamlandırma srecine dayalı bir beceridir. Birey bu srete iletilerin ierisindeki szcklerin anlamını kavrayarak iletiřim kurmaya alıřmaktadır. Szcklere hkim olmak ise anlamlandırmanın bařarılı bir Őekilde gerekleřmesini sađlamaktadır. Bu aıdan sz dađarcıđının zenginliđi, anlama becerisinin n kořullarından biri olarak grlmektedir. Diđer taraftan dinleme becerisi de sz dađarcıđı zerinde geliřtirici bir etkiye sahiptir. Birey dinleme sırasında dıř dnyadan edindiđi verilerle sz dađarcıđına yeni szck ve kavramlar kazandırmakla kalmaz, belleđinde yer alan szcklerin de tekrarını sađlayarak onların pasif konuma gelmesini engeller. Sz varlıđını zenginleřtirmenin dođal bir yolu olan dinleme becerisinin geliřtirilmesi iin dođru bir program, kazanımlara uygun metinler ve eřitli dinleme teknikleri kullanılmalıdır.

Okuma, szcklerin duyu organları vasıtasıyla algılanıp anlamlandırılması ve yorumlanmasına dayanan zihinsel bir etkinliktir. Gđř (1978), okumayı bir yazının

harflerini, sözcüklerini, imlerini tanımak ve bunların anlamlarını kavramak olarak tanımlamaktadır. Okuma temel olarak iletilerin anlamlandırılmasına dayanan bir süreçtir. Anlamlandırmanın gerçekleşebilmesi için de iletilerdeki sözcüklerin büyük bir çoğunluğunun bilinmesi esastır. Bu yönüyle tıpkı dinleme gibi okumanın da sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi bireyin söz varlığıyla ilişkilidir. Hızlı, doğru ve anlamlı bir okuma süreci okunan sözcüklerin tanınmasına ve söz varlığının zenginliğine bağlıdır. Bunun yanında birey okuma sırasında yeni sözcükler edinerek söz varlığını geliştirir ve canlı tutar. Kitap okumak öğrencilerin yeni sözcüklerle karşılaşip onları sözcük dağarcığına katmasının ve söz varlığını zenginleştirmesinin en etkili yollarından biridir. Akyol (2008) da okumanın gerçekleşebilmesini okuyucunun mevcut metindeki sözcükleri tanımaya bağlar. Sözcüklerin tanınması ve yeni sözcüklerin öğrenilmesi okuyucunun zihinsel sözlüğünü kullanarak iletilerin anlamını belirlemesine fırsat tanımaktadır. Öğrenci, okunan sözcükleri anlamlandırılırken sahip olduğu ön bilgileri kullanmaktadır. Eğer sözcük tanıma süreci yanlış ve yetersiz gerçekleşirse cümleler, paragraflar ve nihayet metin anlaşılacaktır. Bu noktada söz varlığı unsurlarının ve okuma becerisinin birbirinden ayrı düşünülmemeyecek iki temel unsur olduğu görülmektedir.

Bireyler duygularını, düşüncelerini ve hissettiklerini konuşma vasıtasıyla aktararak zihinsel ve sosyal etkileşim içerisine girmektedir. Konuşma; Bir dilin kelimeleriyle düşünceleri sözlü olarak anlatmaktır (TDK, 2018). Konuşma eyleminin de temelinde sözcükler bulunmaktadır. Sözcükler zihinde tasarlanan düşüncelerin göstergeleri olduğu için düşüncelerin aktarım süreci ancak göstergelerin seslendirilmesi ile gerçekleştirilebilir. Bireyler bazen düşüncelerinin karşılığı olan ifadeleri bulamaz ve bu ifadeler yerine beden dilini veya sessiz iletişim yöntemlerini kullanır. Ancak genellikle bu yöntemler bireyin düşüncelerini, sözcüklerin kullanıldığı bir konuşma kadar iyi aktaramaz. Düzgün ve etkili bir konuşmanın bireyin sahip olduğu söz varlığı unsurlarıyla bağlantılı olduğu gibi söz varlığının zenginleşmesi de konuşma becerisiyle bağlantılıdır. Okullarda öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik yapılan etkinlikler; onlara duygu ve düşüncelerini ana dilinin kurallarına uygun, doğru ve etkili bir biçimde anlatma yeteneği kazandırmayı hedeflemektedir. Sözlü iletişim becerisi gelişmiş bir öğrenci, soru soran, düşünen, düşündürülen ve etkin olan öğrencidir. Duygu ve düşüncelerini doğru, anlaşılır ve etkili bir biçimde anlatamamak, sınıfın etkinliğine karışmamak, özetle öğrenememek demektir (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 2004). Bu sebeple öğrencilerin konuşma

becerilerinin geliştirilmesine ve söz varlığının zenginleştirilmesine yönelik çalışmalar önem arz etmektedir.

Yazma, bireylerin konuşmalarını ve düşüncelerini yazılı olarak anlatmasıdır (Özdemir, 2006). Yazma da konuşma gibi bir aktarım kanalı olarak bireylerin kendini ifade etme yollarından biridir. Bireyler yazma eylemini gerçekleştirirken sözcükleri ve sözcüklerin sembolik işaretleri olan harfleri kullanmaktadır. Bireyin sözcük ve kavram bilgisi ne kadar çok olursa anlatımı o kadar güçlü ve sağlıklı olur. Bu noktada öğrenciler, genellikle kendilerini yazılı olarak anlatmakta zorlanmaktadır. Çünkü yazma becerisi diğer dil becerilerine göre daha yavaş gelişmektedir (Göğüş, 1978; Yalçın, 2002; Demirel ve Şahinel, 2006; Maltepe, 2006). Bu gelişimin sağlanması adına öğrencilerin söz varlığı unsurlarının zenginleştirilmesi hayati önem taşımaktadır. Söz varlığı unsurlarının zenginleştirilmesiyle gelişen bir anlatım yolu olan yazma, söz varlığının gelişimine de katkı sağlamaktadır. Konuşma becerisinde olduğu gibi, yazma becerisinde de anlatım için kullanılan sözcükler bireyin ileti dünyasından çıkarılarak işlevselleştirilmektedir. Bu sayede bireyin belleğindeki sözcük deposundan işe koşulan ve iletişim sürecindeki iletilerin oluşturulmasında kullanılan sözcükler aktif kalmaktadır. Bireyin kendini doğru ve amacına uygun olarak ifade edebilmesi ve iletişim kurabilmesi noktasında yazma en önemli araçlardan biridir. Söz varlığı unsurlarının ve yazmanın öğrencilerin kendini ifade edebilmesi, anlatma becerilerini ortaya koyabilmesi adına bir bütün hâlinde ele alınması ve gelişimlerinin bu çerçevede sağlanması gerekmektedir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda temel dil becerilerinin kazandırılmasının yanında söz varlığının geliştirilmesi de önemli bir yer tutmaktadır. Ayrıca öğrencilerin söz varlığının sistemli bir şekilde geliştirilmesi için "söz varlığı" başlığı altında kazanımlara yer verilmiştir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2018). Ancak sadece Türkçe Dersi Öğretim Programı kullanılarak hedeflenen kazanımların başarıya ulaşması oldukça zordur. Çünkü insan sosyal bir varlık olarak dış etkilere açıktır. Bu sebeple de Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda öğrenciler için hedeflenen söz varlığı gelişiminin dış etkilere maruz kalması kaçınılmazdır. Günümüzde Türkçenin söz varlığının en önemli sorunlarından biri yabancı dillerin olumsuz etkileri ve yabancı kökenli sözcüklerin dilimize kontrolsüz girişidir. Yabancı dillerin etkisinin artması, Türkçenin söz varlığını ve söz dizimi özelliklerini olumsuz yönde etkilemektedir (Akalın, 2003; Tosun, 2005; Özkan, 2008; Şuataman ve Kalafat, 2012; Sır,2013; Salman, 2015).

Yabancı kökenli sözcükler medya, sosyal medya, reklam panoları, işyeri isimleri gibi birçok yerde sıklıkla görülmekte ve varlığını sürdürmektedir (Akalin, 2017). Teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte yeni etki alanları açılmış ve bu konuda henüz yeterli sayıda araştırma yapılmamıştır. Bu etki alanlarından biri de dijital oyunlardır. Hayatımıza hızlı bir şekilde giren dijital oyunlar özellikle gençler arasında önemli bir yer edinmiştir. İnternetin yaygınlaşmaya başlaması ile birlikte çevrimiçi oyunların ortaya çıkması, dijital oyun kavramını bambaşka bir boyuta taşımıştır. Birey istediği mekânda, istediği saatte internet vasıtasıyla çevrimiçi oyunlara bağlanabilmektedir. Türkiye'de günde 39 milyon saat oyun oynandığı tahmin edilirken ülkemiz, sosyal oyun kategorisinde oyuncu başına düşen oyun oturumu süresinde 38,4 dakika ile dünyada birinci konumda yer almaktadır (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015). Ülkemizde yaklaşık 30 milyon kişinin aktif olarak dijital oyun oynadığı (Özistek, 2017; Teknolojioku, 2017) düşünüldüğünde bu durumun dile etkileri kaçınılmazdır. Dijital ve özellikle çevrimiçi oyunlar çoğunlukla yabancı dil temelli üretilerek piyasaya sürülmektedir. Türkçe dil seçeneği olan çevrimiçi oyunlarda bile yabancı kökenli sözcüklerin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir.

Çevrimiçi oyunlar günümüzde oldukça yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Büyük kitlelere hitap eden çevrimiçi oyunlar hem oyuncu sayısı hem de maddi olarak oldukça büyümüştür. Dünyada dijital oyun pazarı yaklaşık 100 milyar dolar bütçeyi aşarken Türkiye'de bu rakam 600 milyon dolar olarak açıklanmıştır (Özistek, 2017). SUPERDATA'nın (2017) yayımladığı rapora göre dünya üzerinde en çok para kazanan çevrimiçi oyun League of Legends'tır. TÜDOF'un (2012) yayımladığı rapora göre League of Legends adlı oyunun çevrimiçi olarak yayımlanan turnuvalarını yaklaşık 2 milyon kişi canlı izlemektedir. Bu rakamın ise günümüzde giderek yükseldiği tahmin edilmektedir. Ayrıca League of Legends, yaklaşık 30 milyon kişinin aktif olarak dijital oyun oynadığı (Özistek, 2017) Türkiye'de de en çok oynanan çevrimiçi bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır (Teknolojioku, 2017). Çevrimiçi oyun oynayan kişi sayısının ve bu sektöre harcanan paranın giderek artması reklam şirketlerinin de dikkatini çekmiştir. Turkcell (2015), gncnrkcll ile "LoL 3 te 3" adlı bir paket düzenleyip League of Legends oyuncularının dikkatini çekmeye çalışmıştır. Vodafone (2017) ise Freezone 5 te 5 paketini 26 yaş altı ve özellikle League of Legends oynayan kitleye yönelik piyasaya sürmüştür. Coca-cola (2015), Nescafe (2016), Ülker (2016), Burgerking (2017), THY (2017), Vestel (2017) gibi

büyük markalar League of Legends adlı çevrimiçi oyunun büyük kitlelerce oynandığını fark edip ülkemizdeki kullanıcılarına yönelik reklamlar, kampanyalar düzenlemiş ve sponsorluklar almıştır.

League of Legends Avrupa, Çin, Amerika, Güney Kore, Rusya, Brezilya gibi bölgelerde önemli yatırımlar yapmış ve farklı bölgelere de bu yatırımları kaydırmıştır. Türkiye genelinde 811 internet kafe ile “LOL cafe sistemi” anlaşması yapılmıştır (Tr.leagueoflegends, 2017). Oyunu kitlelere yaymak için turnuvalar düzenlenmiş ve turnuva maçlarının bazıları Digturk kanalından canlı olarak yayınlanmıştır (Tr.lolesports, 2017). Birçok reklam anlaşmasına imza atıp Türkiye’de yaşayan genç kitleyi oyuna çekmeyi hedefleyen League of Legends köklü spor kulüplerimizin de dikkatini çekmeyi başarmıştır. Her sene düzenlenen Türkiye Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi’nde Beşiktaş, Galatasaray Esports, 1907 Fenerbahçe Esport ve Bursaspor takımları halen mücadele etmektedir. Beşiktaş ve 1907 Fenerbahçe Esport takımları League of Legends Şampiyonluk Ligi mevsim finallerinde şampiyonluğa ulaşan takımlar arasına girmiştir (Tr.lolesports, 2017). Ayrıca Bahçeşehir Üniversitesi (2017) Türkiye’nin ilk espor bursu kapsamında, Riot Games tarafından hayata geçirilen Şampiyonluk ve Yükselme Ligi’nde mücadele eden oyunculara burs imkânı sağlamaya başlamıştır. Bu kapsamda Riot Games’in Türkiye müdürü Bora Koçyiğit (2017) dünya üzerinde yaklaşık 100 milyon kullanıcısı olan League of Legends’in Türkiye’de 3 milyondan fazla kayıtlı oyuncu tarafından oynandığını söylemektedir.

Özelde League of Legends’in genelde çevrimiçi oyunların Türkiye’de geniş kitlelere hitap ettiği görülmektedir. Ülkemizde milyonlarca oyuncuya ulaşan çevrimiçi oyunlarla ilgili literatürde çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmaların odaklandığı noktalardan biri de çevrimiçi oyunların olumsuz etkileridir. Ancak söz konusu çalışmalarda genellikle çevrimiçi oyunların şiddet eğilimine ve oyun bağımlılığına etkisi ayrıca diğer çevrimiçi riskler işlenmiştir (Kaya, 2013; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı,2014; Dönmez, 2015). Diğer yandan gençlerin çevrimiçi oyunlara yatkınlığı bu tarz oyunların bir öğretim aracı olarak kullanılabilmesi fikrini doğurmuştur. Bu fikirden hareketle ise çevrimiçi oyunların öğretim sürecinde kullanılmasıyla ilgili çalışmalar yapılmıştır (Güneş 2010; Tüzün, 2006). Ancak yapılan çalışmalar incelendiğinde çevrimiçi oyunların bireylerin söz varlığına etkisi üzerine herhangi bir çalışma yapılmadığı görülmektedir.

Ülkemizde 30 milyona yaklaşan dijital oyun kullanıcılarının (Özistek, 2017) kaçınılmaz bir şekilde yabancı dillerden etkilenmesi ve bu konuyla ilgili alinyazındaki boşluğun doldurulması için bu çalışmanın yapılması gerekli görülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın problem cümlesi; League of Legends oyununun, ortaokul öğrencilerinin söz varlığıyla ilişkisini incelemektir.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Problemleri

Bu çalışmanın genel amacı çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisini incelemektir.

1.2.1. Araştırmanın Problemleri

1. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends oynama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends tecrübesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarını takip etme sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends oynama sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends yayınlarını izleme sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
6. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları League of Legends ile ilgili; yayın izleme, oyun tecrübesi, oyun oynama süresi değişkenlerini yordamakta mıdır?
7. League of Legends ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarını takip etme durumlarının söz varlığı ile ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?
8. League of Legends oynama durumunun söz varlığı ile ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?
9. League of Legends ile ilgili yayın izleme durumlarının söz varlığı ile ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?
10. League of Legends çerçevesinde öğrenilen yabancı kökenli sözcükler sosyal çevrede nasıl kullanılmaktadır?
11. Gözlemlerden elde edilen veriler, nicel ve nitel bulguları desteklemekte midir?

12. Katılımcıların araştırmaya yönelik görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Türkçenin güncel sorunları ele alındığında ilgili literatürde birçok araştırma yapıldığı görülmektedir. Yapılan bu araştırmalar, farklı bakış açıları ortaya koymuştur. Günümüzde kullanılan mekân isimleri güncel sorunlar bağlamında değerlendirilen unsurlardan biridir. Bu konuda yapılan araştırmalar, yabancı kökenli sözcüklerin ve yabancı dillere ait gramer unsurlarının mekân isimleri üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır (Aydoğan, 2001; Şeyda, 2005; Sancak, Durukan ve Alver, 2008; Gaddar, 2014; Yaman ve Ekmekçi, 2016; Kara, 2017; Görgülü, 2017). Yabancı dillerin Türkçe üzerindeki etkilerini konu alan araştırmalarda ise, bu dillere ait gramer unsurlarının ve sözcüklerin dilimize girmekte olduğu vurgulanmış ve bu durumun dilimizde oluşturduğu sorunlar tartışılmıştır (Akalin, 2003; Tosun, 2005; Özkan, 2008; Şuataman ve Kalafat, 2012; Sır,2013; Salman, 2015). Bu sorunlar farklı mecralarda kendini göstermiş, yazılı ve görsel medyada da yabancı sözcüklerin yer edindiği ve bunların Türkçenin sesletim ve yazım kurallarına uygun olarak kullanılmadığı tespit edilmiştir (Hepçilingirler, 1998; Tezeren, 2000; Uzuner Yurt ve Aktaş, 2016). Son yıllarda ise teknolojinin ve internet kullanımının yaygınlaşması göz önüne alınarak bilgisayar ve genel ağ ortamlarında Türkçenin kullanımını betimlemeye yönelik araştırmalar yapılmış, bu ortamlardaki yazışmalarda Türkçenin bilinçsiz ve özensiz kullanıldığı tespit edilmiştir (Çomak, 2002; Kabadayı, 2006; Yıldırım ve Tahiroğlu, 2006; Yaman ve Erdoğan, 2007; Temur ve Vuruş, 2009; Akkoyunlu ve Soylu, 2011; Akbiyık, Karadüz, Seferoğlu, 2013; Aktaş ve Şentürk, 2014). Bu araştırmalara benzer olarak bilişim teknolojileri kullanımının ve dijitalleşen dünya ortamında kullanılan dilin Türkçe üzerindeki etkilerini ortaya koyan çalışmalar yapılmıştır (Karahisar, 2013; Gezgin ve Silahsızoğlu, 2016). Bu durumların oluşmasında ise ana dili öğretimine gereken önemin verilmemesi etkili olmaktadır (Kolaç, 2008; Bağcı, 2012).

İlgili literatür incelendiğinde dijital ve çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığı üzerindeki etkisine yönelik bir çalışma yapılmadığı görülmektedir. Türkiye'de günde 39 milyon saat oyun oynandığı tahmin edilirken ülkemiz, sosyal oyun kategorisinde oyuncu başına düşen oyun oturumu süresinde 38,4 dakika ile dünyada birinci konumda almaktadır (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015). Ülkemizde yaklaşık 30 milyon kişinin aktif olarak dijital oyun oynadığı (Özistek, 2017; Teknolojioku, 2017)

düşünüldüğünde bu durumun dile etkileri kaçınılmazdır. Bu sebeple araştırmanın amacı ve problemleri doğrultusunda League of Legends çevrimiçi oyunu sınırlılık kabul edilerek söz varlığımıza giren yabancı kökenli sözcükler tespit edilmiştir. Derinlemesine açıklama yapabilmek için bu sözcüklerin söz varlığımıza girdiği kanallar araştırılmış ve sonuçlar ortaya konulmuştur. Bu sonuçlar çerçevesinde, dilde karşılığı olduğu halde çevrimiçi oyunlardan öğrenilen yabancı kökenli sözcüklerin günlük yaşamda kullanıldığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin sosyal çevrelerinde, çevrimiçi oyunlardan dolayı veya istemli bir şekilde öğrendiği yabancı kökenli ifadeleri kullanmaları Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları (MEB, 2018) arasında yer alan “Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmalarının sağlanması”, “okuduğu, dinlediği/izlediğinden hareketle, söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarının; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerinin sağlanması” maddeleriyle uyuşmamaktadır. Ayrıca yeni programın (MEB, 2018) içerisinde “söz varlığı” başlığı altında kazanımların yer aldığı görülmektedir. Türkçeyi kurallarına göre öğrenmeyen, söz varlığı unsurlarımıza yeterli düzeyde sahip olmayan öğrencilerin dili doğru ve özenli kullanması oldukça güçtür. Bunun yanında çeşitli sınıf düzeylerinde yer alan “Konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.” ve “Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.” kazanımlarının aktarılabilmesi oldukça önemlidir. Çevrimiçi oyunlardan öğrenilen yabancı kökenli sözcüklerin günlük yaşamda kullanılabilir hale gelmesi öğrencilerin bu kazanımları tam manasıyla kazanamadıklarının göstergesidir.

Ortaya koyulan sebeplerle bu araştırma, alandaki söz konusu boşluğun doldurulması açısından önemli görülmektedir.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

1. Araştırma sürecinde kullanılan veri toplama araçlarını oluşturmak için alınan uzman görüşleri yeterlidir.
2. Veri toplama araçlarına verilen yanıtların doğru ve samimi olduğu varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırma Antalya ili Konyaaltı ilçesinde bulunan ve belirli örneklem yöntemleri (kümeleme, seçkisiz) kullanılarak seçilen iki ortaokulda öğrenim gören 5., 6., 7. ve 8. sınıf öğrenciyle gerçekleştirilmiştir.
2. Araştırma League of Legends çevrimiçi oyunuyla sınırlıdır.
3. Bu araştırmaya belirlenen ortaokullarda okuyan ve League of Legends oynayan 124, oynamayan 131 öğrenci katılmıştır.
4. Araştırmanın veri toplama araçları; Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu, yarı yapılandırılmış görüşme formları ve gözlem notları ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dil: Dil, insanlar arasında karşılıklı haberleşme aracı olarak kullanılan; duygu, düşünce ve isteklerin ses, şekil ve anlam bakımından her toplumun kendi değer yargılarına göre şekillenmiş ortak kurallarının yardımı ile başkalarına aktarılmasını sağlayan, seslerden örülü çok yönlü ve gelişmiş bir sistemdir (Korkmaz, 2003). Dil insanlar arasında iletişimi sağlayan, kendine göre kuralları olan doğal bir araç, seslerden örülmüş bir sistemdir (Kayasandık, Direkci, Yavuz ve Karasoy, 2017).

Ana dili: Başlangıçta anneden ve yakın aile çevresinden, daha sonra da ilişkili bulunulan çevrelerden öğrenilen, insanın bilinçaltına inen ve bireylerin toplumla en güçlü bağlarını oluşturan dildir (Aksan, 2007).

Söz varlığı: Bir dilin söz varlığı o dilin sözcükleri, deyimleri, kalıp sözleri, atasözleri, terimleri ve çeşitli anlam kalıplarının oluşturduğu bütündür (Aksan, 2006/b).

Sözcük: Bir ya da birden çok heceli söz öbeklerinden oluşan, tek başına kullanıldığında aynı dili konuşan kişiler arasında belli bir kavrama karşılık gelen, somut veya belli bir duygu ve düşünceyi yansıtan soyut yahut da somut ve soyut kavramlar arasında ilişki kurabilen dil birimidir (Korkmaz, 2003).

Çevrimiçi oyun: Bilgisayar ve bazı taşınabilir çoklu ortam aygıtları ile bir ya da birden fazla kişinin, genel ağa (internet) bağlanarak oynadığı bilgisayar oyunlarına "çevrimiçi oyun" denir (Türkçebilgi, 2017).

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Sözcük

2.1.1. Tanımı ve Kapsamı

Bireyin sosyalleşmesinde; isteklerini, duygu ve düşüncelerini açığa vurmasında kullandığı en etkili araç dildir. “Dil, insanlar arasında karşılıklı haberleşme aracı olarak kullanılan; duygu, düşünce ve isteklerin ses, şekil ve anlam bakımından her toplumun kendi değer yargılarına göre şekillenmiş ortak kurallarının yardımı ile başkalarına aktarılmasını sağlayan, seslerden örülü çok yönlü ve gelişmiş bir sistemdir.” (Korkmaz, 2003).

Banguoğlu (2007) dili, insanların duygu ve düşüncelerini anlatmak için kullandığı sesli bir işaret sistemi ve mükemmel bir iletişim aracı olarak tanımlamaktadır. İnsan hayatının önemli bir parçası olan dilin vazgeçilmezliğinin temelinde, insanın kendisini ve dış dünyayı ifade etmesine olanak sağlayan sözcükler bulunmaktadır. İnsanoğlu evrendeki varlıkları, eylemleri ve kavramları sözcükler vasıtasıyla adlandırmaktadır. Sözcük kavramı Türkçe sözlükte “Anlamlı ses veya ses birliği, söz.” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2005). İlgili literatürde sözcükle ilgili birçok tanım yapılmıştır:

Korkmaz (2003) sözcüğü, bir ya da birden çok heceli söz öbeklerinden oluşan, tek başına kullanıldığında aynı dili konuşan kişiler arasında belli bir kavrama karşılık gelen, somut veya belli bir duygu ve düşünceyi yansıtan soyut yahut da somut ve soyut kavramlar arasında ilişki kurabilen dil birimi olarak tanımlamaktadır. Vardar’a (2002) göre sözcük, bir ya da birden çok ses biriminin oluşturduğu, yazıda iki boşluk arasında yer alan, çoğu kez anlamsal bir birim oluşturan, söylemde belli bir biçimsel birlik sunan, çeşitli dizimsel kullanımlarında biçimce ya hiç değişmeyen ya da bir bölümüyle değişim gösteren eklemli ses ya da sesler öbeğidir. Doğan Aksan (2006a) ise sözcükleri, kavramları kendi başlarına söze dönüştüren anlamlı birimler olarak tanımlamaktadır.

Yapılan tanımlamalardan hareketle sözcükler, duygu ve düşünceleri aktarmayı sağlayan ve kavramlar arasında ilişki kurmaya yardımcı olan ögeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Dille düşünce arasındaki bağlantı sözcükler vasıtasıyla

gerçekleşmektedir. Bu sebeple sözcükler konuşulanları ve yazılanları anlamada, duygu ve düşünceleri karşı tarafa aktarmada önemli bir rol oynamaktadır.

Bireyin duygu ve düşüncelerini aktaran her ses dizesi sözcük olarak tanımlanamaz. Bayrav (1998) sözcüğün bazı ölçütlere göre sınırlandırılan bir birim olduğunu belirtmiş ve şu ölçütleri sıralamıştır:

1. Vurgu
2. Ögelerin arasına yabancı bir ögenin yerleştirilememesi
3. Ses uyumu
4. Kelime sayılamayacak bir ögenin ona bağlanması
5. Morfoloji bağlamaları, bitleştirme
6. Tek başına cümle olarak kullanılabilmesi
7. Bölümlerin bütünden çok kullanılması
8. Bölümlerin anlamı bütünün anlam parçaları olmaması

Bu ölçütler kullanılarak bir dildeki sözcük sınırları belirlenmeye çalışılmıştır. Bütün diller için uygun olabilecek bir sözcük tanımlaması oldukça zordur. Sözcük kavramı üzerine yapılan araştırmalar, belirtilen sınırların tespit edilmesine ve elde edilen bulguların dil eğitiminde kullanılabilmesine fayda sağlayacaktır.

2.1.2. Sözcük Oluşturma

İnsan yaşamının temel taşlarından biri olan dil dizgesi fiziksel, ruhsal ve anlam yönü olan üç boyutlu bir yapıdır. Konuşurken çıkarttığımız sesler ve havanın dalgalanmaları dilin fiziksel yönüdür. Sesler anlamı taşıyan bir kaptır ve anlamı konuşandan dinleyiciye ulaştıran birer köprüdür. Konuşanın karşısındakine gönderdiği birtakım sesler vasıtasıyla anlaşma gerçekleşir. Ancak gönderilen seslerin algılanması gerekmektedir. Bu da dilin ruhsal yönüdür (Gökberk, 2008).

Sesletme organları yani dudaklar, dil, damak ve gırtlak yapısı, ses telleri insanın birbirinden kolaylıkla ayırt edilebilen sesleri çıkarmasını sağlamaktadır. İşte bu sesler ünlüler ve ünsüzler olarak ikiye ayrılmaktadır. Sözcükler ise bu unsurların bir araya gelmesiyle oluşmaktadır (Erkman Akerson, 2000). Bu durum sözcüklerin biçimsel olarak nasıl oluştuğunu açıklamaktadır. Çotuksöken'e (2008) göre dil bir soyutlamadır. İnsan, dış dünyayı sözcükleri kullanarak anlamakta ve anlatmaktadır. Bu doğrultuda sözcükler üretilmekte, somut nesnelere ve soyut durumlar sözcükler vasıtasıyla adlandırılmaktadır. Özetle dış dünya sözcüklerle algılanmakta; bilgi,

düşünce ve tasarım gibi kavramlar da dil vasıtasıyla somutlaştırılmaktadır. Bu yüzden sözcükler oluşturulmakta ve oluşturulmaya da devam edilmektedir. Aksan (2006b) da zaman içerisinde dilde, toplumun gereksinimleri çerçevesinde yeni sözcüksel birimlerin ortaya çıkabileceğini söylemektedir. Teknolojik gelişmeler, zamanla oluşan kültür etkileşimleri gibi unsurlar da bir dilde yeni sözcükler oluşturma ihtiyacını doğurmaktadır.

Dil ve söz birbirine sıkı sıkıya bağlı olan iki unsurdur. Sözün anlaşılması için dil zorunludur. Dilin yerleşebilmesi için de söz temel şartlardan biri olarak görülmektedir. Tarihsel açıdan ele alındığında söz olgusu her zaman daha önce ortaya çıkmaktadır. Dilin evrimini sağlayan unsur sözdür. Dolayısıyla dil ile söz arasında sıkı bir bağlılık vardır (Saussure, 2001).

Ergin (1988), yeni bir sözcük oluşturma için üç farklı yolu olduğunu söylemektedir: Bir dil yeni kavramları karşılayabilmek için ya yabancı dillerden sözcükler alır ya sözcük grupları oluşturur ya da yeni gövdeler meydana getirir. Birinci yol olarak yeni gövde veya sözcük gruplarıyla karşılanamayan nesne ve hareketler için yabancı dillerden sözcük almaktır. Bu yol dilin kaidelerine ve gelişimine tam manasıyla uygun olmayıp sözcük hazinesine dış tesirlerle yeni bir sözcük katmaktan ibarettir. Diğer iki yol olarak görülen yeni gövdeler ve sözcük grupları oluşturmak dilin doğal zenginlik kaynaklarıdır. Sözcük grupları kavramları ve durumları birden fazla sözcük ile gövdeler ise tek bir sözcük vasıtasıyla karşılamaktadır. Türkçenin en doğal sözcük üretme yolu yeni gövdelerin teşkil edilmesidir.

Dildeki değişim ve gelişimler köklerin ekler ile birleşmesine dayanmaktadır. Dilimizin bu yapısı aynı zamanda dilin işleyişini ve sürekliliğini sağlayan bir özelliktir. Kökler ve eklerin belli kurallar etrafında bir araya gelmesiyle binlerce yeni sözcük meydana gelmekte ve dilin söz varlığı oluşmaktadır (Korkmaz, 2007). Mevcut dilde sözcük oluşturmak yerine yabancı dillerden de sözcükler alınabilmektedir. Alıntı sözcükler elbette doğaldır fakat bir sözcüğü olduğu gibi almak yerine dilimizin kurallarına uyarlamak daha uygun görülmektedir.

Bireyler arasındaki iletişimi, uzlaşmayı ve bilgi aktarımını sağlayan sözcükler eğitim ve öğretim alanında önemli konuma sahiptir. Bu faaliyetlerinin sağlıklı olarak yürütülmesinde ve amacına ulaşmasında öğrencilerin söz varlığının zenginleştirilmesi önem arz etmektedir.

2.1.3. Sözcük-Gösterge İlişkisi

Gösterge; bir nesnenin, anlamın, değerini tutan ve onların yerine kullanılan im demektir (Hengirmen, 1999). Birey, zihninde dünya üzerindeki varlıklar hakkında kavramlar oluşturmakta ve bu kavramları adlandırmaktadır. İşte bu kavramlar ve kavramlara takılan adlar dilsel göstergeyi oluşturmaktadır (Erkman Akerson, 2000). İnsan, evreni bir dizge hâlinde yorumlamaya çalışmaktadır. Çünkü birey, dünyayı karmaşık ve anlaşılabilir bir yapı olarak değil de idrak edip yönetebileceği parçalardan oluşan bir dizge olarak görmeyi arzulamaktadır. Bilimsel araştırmalar da dizgesel çalışmalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dizgesel düşünme yeteneği varlığını dil üzerinde de göstermektedir. Dil göstergelerinin oluşması bireyin etrafındaki nesne, eylem ya da davranışları sınıflandırıp adlandırmasıyla gerçekleşmektedir. Ancak her birey kendi sınıflandırmasını yapmak yerine içinde yaşadığı toplumun sınıflandırmalarını öğrenir ve uygular. Bu öğrenme sadece sözcük ve dil bilgisi kuralları değil, dilin kendi içindeki yapılaşmasını da kapsamaktadır (Erkman, 1987). Yani dil, varlığını toplumu meydana getiren üyeler arasındaki bir nevi sözleşmeye borçludur (Saussure, 2001). Her ad bir kavramın göstergesidir ve onun yerini tutmaktadır. Bu göstergeler, nesnelere, kavramların ve eylemlerin yerini tutmakla beraber her ortamda onlardan söz edilebilmesini ve tasarımlar yapılırken kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Bireyin düşünsel, duygusal ve kültürel evrimini gerçekleştiren de bu olgudur (Erkman Akerson, 2000). Öyleyse sözcükler bireylerin duygularını, düşüncelerini ve tasarımlarını aktarmak için ürettikleri yapay göstergeler olarak tanımlanabilir. Bu göstergeler vasıtasıyla dış dünya ayırt edilerek içselleştirilmekte, varlıklar ve olgular anlamlandırılmaktadır.

2.1.4. Sözcük-Kavram İlişkisi

Kavramlar, yaşantıların sonucu olarak ortaya çıkan ürünlerdir. Birey sürekli olarak çevresiyle etkileşim içerisinde. Bu süreçte çevresindeki çeşitli varlık, olay veya durumlarla ilgili yaşantılar geçirerek onları kendi içerisinde anlamlandırmaya çalışmaktadır. Yaşantıları arasında ilişkiler kurarak onları bir kategoride toplar ve her bir kategoriye adlandırır. Bireyin bu soyutlama vasıtasıyla ulaştığı bilişsel yapı, kavram olarak tanımlanmaktadır (Özçelik,1988).

Kavramlar bir toplumun ortak ürünüdür. Ortak kültürle yoğrulan tüm bireylerin zihinlerinde benzer kavramlar bulunmaktadır. Türkçe Sözlük'te (TDK, 2005) kavram

sözcüğü “Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı, mefhum, fehva, konsept, nosyon.” şeklinde tanımlanmıştır. Genel olarak, dildeki her sözcük yaşantılardan hareketle edinilmiş olan bir soyutlamanın, kavramın ve her kavram da bir sözcüğün karşılığıdır. Sözcük ile karşıladığı anlam bir bütünün parçaları olarak görülebilir. Sözcük kavramı, kavram ise sözcüğü çağrıştırmaktadır (Sever, 2004).

Aksan (1983), sözcüğü insanlar arasında bir uyuşma, anlaşma ürünü olarak tanımlamaktadır. Hangi kavramın hangi adı taşıyacağı konusu, nedensiz olmanın yanında rastlantısal ve uzlaşımaldır. Dil göstergesinin uzlaşımalsal bir nitelik taşıması, dilin doğuştan edinilmediğini ve toplum tarafından aktarılan bir iletişim aracı olduğunu göstermektedir (Kıran, 2002). Dil, bir uzlaşma sonucunda ortaya çıkarken sözcükler de bu uzlaşmanın ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyleyse sözcük bir düşüncenin, uzlaşımın, kavramın sesli olarak ifade edilmesi olarak tanımlanabilmektedir (Saussure, 2001).

Sözcükler; dilde var olan kavramların, olayların, nesnelere ve olguların ifade edilmesi ihtiyacından doğmuştur. Sözcüklerin kavramların niteliklerini karşıladığı düşünüldüğünde dil, kavram öğretiminde önemli bir rol oynamaktadır. Öğrenilen kavram sayısı arttıkça ve kavramların kapsamı genişledikçe, söz konusu kavramları ifade etmek için kullanılan söz varlığı da zenginleşmektedir. Bu açıdan bakıldığında sözcük ve kavram birbiri ile sıkı sıkıya bağlıdır.

Birey yaşam sürecinde, okul öncesi dönemde aile ve sosyal çevresinde okul çağında ise program çerçevesinde birçok sözcük ve kavram öğrenmektedir. Temel olarak kavram öğrenimi bir etkileşim ortamında gerçekleşmektedir. Bu sebeple dil, kavram öğrenmenin ön koşulu olarak görülebilir. Sözcük dağarcığının genişlemesinde bireyin öğrendiği kavram sayısı oldukça önemlidir. Kavram öğretimi noktasında çeşitli çalışmalar yapılmış ve kavram öğrenme yolları şu şekilde sıralanmıştır (Yıldız, Okur, Arı ve Yılmaz, 2006):

- 1) Şartlanma: Bir nesnenin adı o nesneyle ya da o nesnenin resmiyle öğrenilebilir. Nesne olmadığında o nesnenin adı olan ses, o nesneyi hatırlatır.
- 2) Aktarma: Kavram öğrenme temelde aktarmaya dayanır. Kavram öğrenmede aktarmadan yararlanmak için, kavramların hem benzerliklerine hem de aynılığına dikkat edilmelidir.

- 3) Bağlam: Daha önceden görülen ya da duyulan fakat anlamı bilinmeyen bir sözcüğün, metin içinde cümlenin genel anlamı da düşünülerek bağlamdan hareketle anlamının anlaşılabilmesidir.
- 4) Genelleme: Kavramların karşıladığı nesnelere benzer, farklı özelliklerinin verilmediği durumlarda genellemeyle kavram öğrenilir. Örneğin gaga kavramı. Bütün kuşların gagası vardır. Öğrenci, gagası olan canlıların kuş olduğunu öğrenir.
- 5) Belirginleştirme: Kavramlarda ortak öğeleri gruplandırıp, diğerlerinden ayrılmasını sağlayarak kavramı dikkat çekici hâle getirir.
- 6) Ayırt etme: Kavramın belli bir özelliğinin ayırt edilerek, ayırt edilmiş özelliğe sahip diğer nesne veya varlıklara genelleme yapılmasıdır. Örneğin gözün ayırt edici özelliği görmeye yarayan organ olmasıdır insan dışı diğer canlılara genellendiğinde balığın gözü, kuşun gözü gibi çoğaltılabilir. Bunların gözünün yapısı farklı olsa da gözün ayırt edici özelliğinden dolayı - görmeye yaradıkları anlaşılır.
- 7) Tanımlama: Bir kavramı başka sözcüklerle karşılayıp betimleyerek öğretir. Bir kavram, eksiksiz ve bütün nitelikleriyle tarif edilerek açıklanır. Bu bakımdan öğrenme bir bütün olarak gerçekleşir.
- 8) Anlamli hâle getirme: Kavramın diğer kavramlarla olan ilişkisinin bütün hâlinde ele alınmasıdır. Kavramları anlamli hâle getirmede kullanılan en etkili yöntemlerden biri de kavram haritalarıdır. Bu yolla bir kavramın diğer kavramlarla olan ilişkisi bütün hâlinde ele alınır.
- 9) Sınıflandırma: Genel bir kavramı farklı özelliklerine göre gruplandırmaktır. Örneğin ağaç genel kavramı, iğne yapraklı ağaçlar, geniş yapraklı ağaçlar alt kavramları gösterir. Bu sınıflandırma işi, bir kavramın herhangi bir özelliğinden hareket edilerek yapılabilir.

Kavram öğreniminin ardışık bir sırası vardır: İlk önce kavram özellikleri algılanır yani kavramın orijinali oluşturulur; ardından bu özellikler uyarıcılara kodlanır; objeler, kavramların çeşitlerine göre kodlanır; tecrübeler arttıkça, dünyadaki bilgiler sınıflara bölünür ve onları öğrenmek için çeşitli mantıksal kurallar sistematik olarak kullanılır. Böylece kavram öğrenimi tamamlanmış olur (Hulse' den akt: Ülgen, 2004).

2.1.5. Sözcük Edinimi

Sözcük edinimi bireyin doğuştan sahip olduğu bir dil yetisine bağlı olarak gelişir. Bu yeti insanı diğer canlılardan ayıran en belirgin özelliklerden biridir. Dil; sevinç ve acı gibi hislere yanıt veren, koşullandırılmış veya içgüdüsel basit bir refleks değildir. Bunun yanında yalnızca iletişim işlevi gören bir araç olarak da sınırlanamaz (Kıran, 2002).

Bireyin dil ile olan ilişkisi doğmadan önce başlayıp hayatı boyunca sürmektedir. Çocukluk döneminde bireyin dili çevre ile girdiği etkileşim sonucunda, hazır bulunuşluk düzeyi doğrultusunda gelişim göstermektedir. Bu gelişim sürecinde dil gelişiminin en önemli unsurlarından biri olarak sözcük edinimi görülmektedir. Morgan'a (2000) göre sözcük edinimi klasik koşullanma ve edimsel öğrenmenin birleşimiyle gerçekleşmektedir:

- a. **Klasik Koşullanma:** Bebekler dünyaya geldikleri andan itibaren anlamsız sesler çıkarmakta ve bu sesler giderek anlamlı sesler hâline dönüşmektedir. Bebeğin önceleri kendiliğinden çıkardığı sesler, bir süre sonra yerini belirli bir nesne için çıkarılan seslere bırakmaktadır. Bu süre zarfında bebek, sözcükleri anlamlandırarak kullanmaya başlamaktadır. Bu durum analiz edildiğinde taklit yapmaya dayalı bir koşullanma ile karşılaşmaktadır. Bebekler özellikle ebeveynlerinden duydukları sözcükleri tekrarlamakta ve onların konuşmalarını taklit etmektedir. Önceleri anlam taşımayan bu taklit konuşmaları sonraları bebeğin zihninde yapılanmaktadır. Ebeveyni bir nesneyi gösterip nesnenin adını seslendirdiğinde, bebek sadece nesnenin adını tekrar ederken zamanla o nesneyi gördüğünde adını söyleyebilecek duruma gelmektedir.
- b. **Edimsel Öğrenme:** Sözcük edinimi sırasında çocukların davranışları pekiştirildiğinde, edinim süreci daha başarılı bir şekilde gerçekleşmektedir. Çocuklardaki sözcük ediniminin bilimsel aşamalarında dikkat çeken bazı hususlar bulunmaktadır. Sözcükler ilk duyulduğunda duyuşal belleğe sonrasında ise kısa süreli belleğe alınmaktadır, ardından sözcükler uzun süreli belleğe atılırsa edinim gerçekleşmektedir. Uzun süreli belleğe aktarılmayan sözcüklerin edinimi gerçekleştirilememektedir. Sözcüklerin uzun süreli belleğe atılmasında tekrarın büyük bir önemi vardır. Yani tekrar eylemi, sözcük ediniminde en etkili faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bir sözcüğün öğrenilmesi, bilinmeyen bir kavrama ulaşma ya da kavram oluşturma işlemleriyle ilgili çeşitli görüşler bulunmaktadır. Huber (2008) çocukların dil edinim döneminde anlamını bilmedikleri sözcükleri; bildirişim durumu, bildirişim amacı, tümce yapısı gibi etmenlerin toplamından çıkardığını, yetişkinlerin de büyük oranda dil edinçlerini bu şekilde geliştirdiğini söylemektedir.

Okulda ana dili öğretimi gören bireylere, sezgisel olarak sahip oldukları dil bilgisi kurallarını bilinç düzeyine çıkarırken aynı zamanda temel dil becerilerini daha sağlıklı edinmeyle birlikte; bilinmeyen bir kavrama ulaşma ya da kavram oluşturma işlevi için etkin bir sözcük öğretimi gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu sebeple edinci edime dönüştürme sürecinde tüm dilsel olgular dikkate alınmalıdır.

2.2 Söz Varlığı

2.2.1. Tanımı ve Kapsamı

Söz varlığı bir topluluğun dünyayı kendi bakış açısına göre yorumlayarak oluşturduğu bir bütünün adıdır. Söz varlığı, yalnızca bir dilde bulunan seslerin birleşimiyle meydana gelen simgeler, kodlar veya sözcükler olarak değil, aynı zamanda o dili konuşan topluluğun kavramlar dünyasının, maddi ve manevi kültürünün, dünyaya bakış açısının ve bu bakış açısı etrafında şekillenen yaşam tarzının yansıtıcısı olarak algılanmalıdır (Aksan, 2006).

Söz varlığının tanımlanmasında yaşanan sıkıntılardan biri söz varlığı ile sözcük dağarcığı kavramlarının sıklıkla karıştırılmasıdır. Bu karışıklık zaman zaman anlamlandırma sıkıntısı yarattığı olduğu için her iki kavramın da tanımlanması uygun bulunmuştur. Söz dağarcığının tanımına bakıldığında “Bir dilde kullanılan veya bir kimsenin bildiği, kullandığı sözlerin bütünü, söz varlığı, vokabüler, kelime hazinesi.” (TDK, 2005) olarak tanımlanmakta, söz varlığı ise “Bir dildeki sözlerin bütünü, söz hazinesi, sözcük hazinesi, vokabüler, kelime hazinesi.” (TDK, 2005) olarak tanımlanmaktadır.

Dilbilim ve filoloji alanlarında yapılan çalışmalarda bir dilin sözcükleri, atasözleri, deyimleri, terimleri, yabancı dillerden gelme öğeleri, insanlar arasındaki ilişkilerde kullanılması gelenekleşmiş kalıp sözleri ve kalıplaşmış birtakım özdeyişler, bir bütün olarak söz varlığı adı altında ele alınmaktadır. Bir dilin söz varlığı, o dili

konuşan ulusun maddi ve manevi kültürünü, dünya görüşünü, yaşam koşullarını ve deneyimlerini de yansıtmaktadır (Aksan, 2002).

Bireyin yetiştiği ortamda hazır olarak bulduğu sözcükleri öğrenme ve kullanma amacı, yaşadığı çevrenin şartlarına göre farklılık göstermektedir. Birey kültür seviyesini artırmak, toplumla sağlıklı bir iletişim kurmak için söz varlığını geliştirme ihtiyacı duymaktadır. Bireyler birbirleriyle ve dış dünyayla kurdukları iletişimlerini; dış dünyanın algılanmasını, anlamlandırılmasını ve aktarılmasını sağlayan sözcüklerle ve bu sözcüklerin şekillendirdiği dinleme, konuşma, okuma, yazma etkinliklerinden oluşan temel dil becerileriyle sağlamaktadır. Bu yönüyle bireyler, yaşam evrelerindeki bütün düşünsel ve iletişimsel faaliyetlerini dış dünyanın ayrıştırılarak sembolleştirilmesini sağlayan sözcüklere borçludur. Söz varlığı insanların algılama, anlama, anlamlandırma, yorumlama ve aktarma yetisi kazandırma sürecinde önemli bir etkidir.

Kişisel söz varlığımız, anlamını bilip gündelik hayatımızda kullandığımız sözcüklerle ve anlamını az çok bilmekle beraber pek kullanmadığımız sözcüklerden oluşur (Beyreli, Çetindağ ve Celepoğlu, 2005). Karakuş (2000) çalışmasında bu durumların farklı terimlerle karşılandığını belirterek bir kişinin, konuşmalarında ve yazılarında anlamını bilerek kullandığı sözcüklerin toplamına “aktif sözcük serveti”; kişinin okuduğu ve işittiği zaman anlamını çıkarabildiği ancak kurduğu cümlelerde kullanmadığı sözcüklere ise “pasif sözcük serveti” dendiğini ifade eder. Aktif söz varlığı ile pasif söz varlığı arasındaki fark azaldıkça ana dili öğretimindeki başarının artması beklenmektedir.

2.2.2. Türkçenin Söz Varlığının Özellikleri

Türkçenin türetme olanakları, en eski metinlerde bile görülebilen bir söz varlığı zenginliğini ortaya çıkarmıştır. Renk adlarında, akrabalık kavramlarında ve doğaya ilişkin somut kavramlarda açıkça görülen bu zenginlik, soyut unsurlarda, birbirine çok yakın eş anlamlı ögelerde ve bir kavramı farklı yollardan dile getiren sanatlı kullanımlarda da kendini göstermektedir. Ancak dilde var olan bu zenginlik Osmanlı Türkçesi dönemindeki tutum nedeniyle; bilhassa soyut kavramlardaki daralma ve yabancılaşma vasıtasıyla giderek yitirilmiş ve yabancı ögeler büyük ölçüde dile yerleşmiştir (Aksan, 2007).

Türkçenin söz varlığıyla ilgili yapılan niceliksel değerlendirmelerin yanı sıra Aksan'ın nitelik açısından yaptığı değerlendirmenin de söz varlığını bütüncül olarak tanımak için önemli olduğu düşünülmektedir. Aksan (2006b), Türkçenin söz varlığını Köktürk döneminden yakın tarihe kadar değerlendirerek şu sonuçlara ulaşmıştır:

1. Türkçenin yapısından gelen güçlü türetme ve birleştirme yeteneği, ona somut ve soyut, çeşitli kavramları kolaylıkla oluşturma, ayrıntılara inen bir kavramlaştırma gücü vermiştir. Bu güç, en eski kaynaklarımız olan Köktürk metinlerinden bugüne, hiç eksilmeden süregelmektedir.
2. Türkler, değişik toplumlarla kurdukları ilişkiler sırasında yabancı dillerin etkisinde büyük ölçüde kapılarını açmış, çoğu zaman yabancı öğeleri kendi öz sözcüklerine yeğlemişlerdir. Bu nedenle birçok yerli öge kaybolup unutulmuş yabancıları yerleşmiştir.
3. Kavramlaştırma sırasında Türkçe en çok somut nesnelere, doğaya dayanmakta, böylece kavramları daha canlı olarak dile getirmektedir.
4. Türkçede ikilemelerin kullanışı, anlatıma güç veren bir yol olarak çok yaygındır. Bu nitelik ona, tek tek sözcüklerin yanı sıra ayrı bir “kalıplaşmış öğelerden oluşmuş söz varlığı” kazandırmıştır. Eşanlamlılarla kurulmuş ikilemelerin unutulmuş öğeleri ikilemelerde yaşamlarını sürdürmektedir.
5. Daha Köktürkçe döneminde Türkçe sözcüklerin geniş bir çokanlamlılık gösterdikleri göze çarpmakta, bu durum, dilin bir yazı dili olarak çok daha eskilere uzandığına tanıklık etmektedir.
6. En eski belgelerde bile eşanlamlıların sayıca çokluğu dikkati çekmekte, asıl ilginç olan, bunların bir bölümünü, birbirine anlamca çok yakın eşanlamlılar oluşturmaktadır.
7. Bugün Türkiye Türkçesi yazı dilinde unutulmuş, yitirilmiş birçok öge – başka dillerde de olduğu gibi- Türkçenin değişik lehçelerinde ve bugünkü Anadolu ağızlarında yaşamlarını sürdürmektedir.

2.2.3. Söz Varlığının Geliştirilmesi ve Önemi

Söz varlığı, bir dilde yer alan tüm sözcüklerin, ikilemelerin, deyimlerin, atasözlerinin, terimlerin, kalıp ifadelerin ve kalıplaşmış sözlerin tamamından oluşan bir bütündür. Söz varlığını oluşturan bu birlikler, sadece sözcüklerden ve sözcüklerin bir araya gelmiş anlamlarından daha büyük bir mana taşımaktadır. Bir dilin söz

varlığına; o dili konuşan toplumun geçmişi, maddi ve manevi kültürü, inançları, hayatı algılayış biçimleri, bireylerin birbiriyle iletişim şekillerine kadar birçok değer işlemiştir. Gelecek nesilleri yetiştirme noktasında hem bireysel bağlamda kişinin düşünce ufkunu ve iletişim becerilerini geliştirmesi açısından hem de toplumsal bağlamda maddi ve manevi kültürün aktarımını sağlaması bakımından, öğrencilerin söz varlığının zenginleştirilmesi hususuna önemle eğilmek gerekmektedir.

Bireyin söz varlığı ne kadar zengin olursa, duygu ve düşünce dünyası da o oranda geniş olur; çünkü insanlar kavramlar vasıtasıyla düşünürler ve kavramların birer göstergesi olan sözcükler aracılığıyla iletişim kurarlar. Wittgenstein'a göre dilin sınırları bireyin dünyasının sınırlarını göstermektedir (Hadot, 2009). Özetle duygu ve düşünceleri doğru ve sağlıklı bir şekilde, sözlü ya da yazılı olarak anlayabilmek ve aktarabilmek için zengin bir söz varlığına sahip olmak gerekmektedir.

2.2.4. Söz Varlığı Gelişimini Etkileyen Faktörler

Dil edinim süreci belli bir aşamaya kadar evrensel özellikler taşıyor olsa da, sonraki süreçlerde çocukların dil gelişimi, kullandığı ilk sözcükler, sahip olduğu sözcük sayısı, dilin kurallarını edinme hızı ve dili kullanımda nicelik ve nitelik yönünden birbirlerinden bireysel farklılık göstermektedir (Tüfekçioğlu, 2001). Bu farklılıklar zekâ, sosyal çevre, sağlık, eğitim gibi birçok etkenden kaynaklanabilir. Çocuğun dil gelişimi ve söz varlığının zenginliğini doğrudan etkileyen faktörlerden biri de sosyoekonomik şartlardır. Dil gelişimi ve söz varlığı üzerine yapılan araştırmalar, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan çocukların dil gelişimi, söz varlığı zenginliği gibi açılardan alt sosyoekonomik düzeyde yer alan çocuklara oranla daha başarılı olduklarını göstermektedir (Davaslıgil, 1980; Büyükkantarcıoğlu, 1992; Ünsal, 2005; İpek, 2006; Temur, 2006).

Dil kullanımı ile zekâ arasındaki ilişki tartışılan bir konu olmasına rağmen, dil gelişimi bir bakıma zekâ gelişimini yansıtmakta ve zekâ ile dil gelişimi arasında doğru bir orantı olduğu kabul edilmektedir. Yavuzer (1997), özellikle iki yaşından sonra dil ile zekâ gelişimi arasında sıkı bir ilişki olduğunu; normal ve normalin üstünde zekâyâ sahip olan çocukların dil becerilerinin gelişimi açısından diğer çocuklardan daha başarılı olduklarını vurgulamaktadır. Yavuzer'e (1997) göre çocuklar arasında oluşan bu farklılık; ailelerin çocuklarına ayırdıkları zaman, emek, eğitim aktiviteleri, farklı sosyal çevrelerle iletişim imkânları gibi değişkenlerden kaynaklanmaktadır. Eğitim,

kültür ve ekonomik açıdan üst düzeyde yer alan aileler çocuklarına daha verimli bir aile ortamı sunarak onların dil gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bee (1995), aileleriyle daha çok iletişim kuran, kendilerine çok kitap okunan çocukların dil gelişimlerinin daha iyi bir seviyede olduğunu söylemektedir.

Öğrencilerinin söz varlığını zenginleştirmede ve dil becerilerini geliştirmede oldukça önemli yeri olan diğer bir unsur da okuma alışkanlığıdır. Pek çok araştırmada da belirtildiği gibi özellikle küçük yaşlarda kazanılan okuma alışkanlığı ve çeşitliliği, bireylerin zihinsel, kültürel ve entelektüel gelişimini, sosyal olgunlaşmasını, eğitim-öğretim hayatlarını, eleştirel ve yaratıcı düşüncelerini olumlu yönde etkileyen faktörler arasında yer almaktadır (Alpay, 1990; Bamberger, 1990; Birkets, 2004; Aksaçlıoğlu ve Yılmaz, 2007). Okuma alışkanlığının yetersiz seviyede olması öğrencilerin söz varlığının ve dil becerilerinin gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir.

2.2.5. Yabancı Dillerin Türkçeye Etkisi

Günümüze gelene kadar Türkçenin söz varlığı unsurlarında her dilde olduğu gibi değişimler meydana gelmiş, yeni sözcükler dilimize girerken bazı sözcüklerin ölümü gerçekleşmiştir. Aksan (2002) da, yaptığı çalışmalarda çeşitli dönemlerde Türkçede bulunan yabancı kökenli sözcükleri saptamaya çalışmıştır. Köktürkçe evresinde yabancı öğelerin sayısı % 1'in altındadır. Uygur döneminde, yapıtların niteliklerine göre % 2-5 arasında değişmekte, en çok % 10-12'ye kadar çıkmaktadır. Karahanlı döneminin ünlü eseri Kutadgu Bilig'de sayı % 1,9; kimi yerlerdeyse % 1'den azdır. İki yüz yıl sonra yazılan Atabetü'l-Hakâyık'ta ise sayı % 20'ye, kimi yerlerde de % 26'ya kadar çıkmaktadır. Yunus Emre'de % 13, Âşık Paşa'nın Garibnâmesi'nde % 20, Dede Korkut Kitabı'nda, son sayfada % 17'dir; ancak öykülerin anlatılışı sırasında bu oran % 5,3'e düşmektedir. Mevlid'de % 26, Bâki'nin şiirlerinde % 65, Nef'i'de 60, Nâbi'de % 54'tür. Tanzimat döneminde Namık Kemal'de % 62, Şemsettin Sami'de % 64, Ziya Gökalp'te % 55 yabancı öge vardır.

Ediskun (2003), Türkçenin söz varlığı unsurlarının diğer dillere oranla daha fakir olduğunu iddia edenlere karşı durarak yüzyıllar öncesinden örneklerle Türkçenin zenginlik derecesini ve genişleme gücünü ortaya koymuştur: Dilimiz sözcük kapasitesi olarak çok zengin olduğu gibi, yeni sözcük türetmeye de oldukça elverişlidir. Tespit edilmemiş olan dil hazinelerimiz ortaya konuldukça ve sözcük türetme yollarına

başvuruldukça Türkçenin zenginlik derecesi ve genişleme kudreti daha açık bir şekilde anlaşılacaktır.

2.2.6. Söz Varlığının ve Temel Dil Becerilerinin İlişkisi

Dilin temel yapı taşları sözcüklerden oluşmaktadır. Sözcükler nesne, kavram ve olayların sembolik göstergeleridir. Dış dünyanın sembolleştirilerek içselleştirilmesine yarayan bu göstergeler, insanların düşünme yetilerinin yansımasıdır. Çünkü insanlar, dış dünyayı kavramlaştırarak algılamakta ve bu algılamının temelini de kavramların sembolik tasarımları olan sözcükler oluşturmaktadır. Bu sözcükler vasıtasıyla da anlama ve anlatma eylemleri gerçekleştirilmektedir.

Bireyin söz varlığının zenginleştirilmesi ailede ortamında başlamakta ve sosyal çevrede bu gelişim süreci devam etmektedir. Bireyin dünyaya geldiği andan başlayarak edindiği sözcük dağarcığı, program çerçevesinde yapılan ana dili eğitimiyle artarak gelişimini sürdürmektedir. Okullarda verilen Türkçe dersleri ile öğrencilere, sosyal hayatta kullanacağı ve sağlıklı bir iletişim için ihtiyaç duydukları dil eğitimi sağlanmalıdır. İlköğretim eğitimi alan veya almış bir bireyin okuduğunu ve dinlediğini sağlıklı bir şekilde anlayabilmesi; duygularını, düşüncelerini tam ve doğru olarak anlatabilmesi için yeterli düzeyde sözcük bilgisine sahip olması gerekmektedir. Bireyin sahip olduğu sözcük dağarcığı; öğrencilerin okuduklarını kolay ve doğru anlamalarına; konuşma ve yazma çalışmalarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun olarak kullanmalarına, eşanlamlı sözcükleri tanımalarına, sözlük ve yazım kılavuzundan yeterli ölçüde yararlanmalarına olanak sağlamaktadır (Aktaş ve Gündüz, 2004). Dolayısıyla temel dil becerilerinin her birinin sağlıklı kazandırılabilmesi için öncelikle öğrencilerin sahip olduğu söz varlığı unsurlarının zenginleştirilmesi ve temel dil becerileriyle söz varlığı ilişkisinin kavratılması gerekmektedir.

2.2.6.1. Dinleme/İzleme Becerisi

Dinleme, duyduğumuzu anlamak ve saklamak amacıyla dikkat harcamak (Sever, 2004) biçiminde tanımlanmaktadır. Dinleme anlamlandırma sürecine dayalı bir beceridir. Birey bu süreçte iletilerin içerisindeki sözcüklerin anlamını kavrayarak iletişim kurmaya çalışmaktadır. Sözcüklere hâkim olmak ise anlamlandırmanın başarılı bir şekilde gerçekleşmesini sağlamaktadır. Bu açıdan söz dağarcığının

zenginliđi, anlama becerisinin ön kořullarından biri olarak görölmektedir. Diđer taraftan dinleme becerisi de söz dađarcıđı üzerinde geliřtirici bir etkiye sahiptir. Birey dinleme sırasında dıř dünyadan edindiđi verilerle söz dađarcıđına yeni sözcük ve kavramlar kazandırmakla kalmaz, belleđinde yer alan sözcüklerin de tekrarını sađlayarak onların pasif konuma gelmesini engeller. Bireylerin çevresiyle kurduđu iletişim süresinin % 42'sinin dinlemeye dayalı olduđu (Sever, 2004) kabul edilirse bu becerinin ne derece önemli olduđu ortaya çıkmaktadır.

Dinleme bireyin kazandıđı ilk dil becerisi olarak karřımıza çıkmaktadır. Bu beceri sadece Türkçe derslerinde kazanılan bir beceri deđil bireyin yařamının her anında gerçekteřtirdiđi bir etkinliktir. Çevresiyle uyumlu ve dengeli iliřkiler kurmayı beceren bireyler göz önüne alındıđında, bu kiřilerin dinleyen ve dinlediđini dođru anlayabilen kiřiler olduđu görölmektedir. Umagan (2007) da konuřma, yazma, okuma ve dinleme etkinliklerinin arasında ilk sırayı dinleme becerisinin aldıđını belirtmektedir. Ancak Belet'e (2006) göre dinleme becerisinin kazanılması, bireyleri dinlediđini anlayan ve deđerlendirebilen bir konuma getirmemektedir. Dinlediđini anlama ve deđerlendirme becerilerinin kazanılması ana dili öđretimi çerçevesinde ele alınmalıdır. Güneř (2007) ise dinleme etkinliđini diđer temel dil becerilerinin arasında ilk öđrenme alanı olarak görmektedir. Çünkü dinleme etkinliđi bireyin dođumundan önce bařlamakta ve ömür boyu sürmektedir.

Dinleme becerisi yapılandırıcı dil yaklařımına göre geliřimsel ve etkileřimsel bir süreçtir. Bu becerinin zamana yayılması ve çeřitli ařamalara ayrılması geliřimselliđinin göstergesidir. Etkileřimsel olması ise dinleme etkinliđinin; konuřmacı, konuřmacının iletileri ve dinleme ortamının etkileřimi içinde yapılmasıdır. Bu açıdan dinleme etkinliđi çeřitli bilgilerin edinildiđi, becerilerin geliřtirildiđi karmařık bir süreç olarak karřımıza çıkmaktadır. Söz varlıđını zenginleřtirmenin dođal bir yolu olan dinleme becerisinin geliřtirilmesi için dođru bir program, kazanımlara uygun metinler ve çeřitli dinleme teknikleri kullanılmalıdır.

2.2.6.2. Okuma Becerisi

Okuma, sözcüklerin duyu organları vasıtasıyla algılanıp anlamlandırılması ve yorumlanmasına dayanan zihinsel bir etkinliktir. Göđüş (1978), okumayı bir yazının harflerini, sözcüklerini, imlerini tanımak ve bunların anlamlarını kavramak olarak tanımlamaktadır. Okuma temel olarak iletilerin anlamlandırılmasına dayanan bir

etkinliktir. Anlamlandırmanın gerçekleşebilmesi için de iletilerdeki sözcüklerin büyük bir çoğunluğunun bilinmesi esastır. Bu yönüyle tıpkı dinleme gibi okumanın da sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi bireyin söz varlığıyla ilişkilidir. Hızlı, doğru ve anlamlı bir okuma süreci okunan sözcüklerin tanınmasına ve söz varlığının zenginliğine bağlıdır. Bunun yanında birey okuma sırasında yeni sözcükler edinerek söz varlığını geliştirir ve canlı tutar. Kitap okumak öğrencilerin yeni sözcüklerle karşılaşip onları sözcük dağarcığına katmasının ve söz varlığını zenginleştirmesinin en etkili yollarından biridir. Akyol (2008) da okumanın gerçekleşebilmesini okuyucunun mevcut metindeki sözcükleri tanınmasına bağlar. Sözcüklerin tanınması ve yeni sözcüklerin öğrenilmesi okuyucunun zihinsel sözlüğünü kullanarak iletilerin anlamını belirlemesine fırsat tanımaktadır. Öğrenci okunan sözcükleri anlamlandırılırken sahip olduğu ön bilgileri kullanmaktadır. Eğer sözcük tanıma süreci yanlış ve yetersiz gerçekleşirse cümleler, paragraflar ve nihayet metin anlaşılabilir değildir.

Okuma belli kurallar çerçevesinde yazılmış iletişimleri, duyu organları vasıtasıyla algılayıp kavramak, anlamlandırmak, yorumlamak, düşünce yürütmek ve yargıya varmaktır. Öyleyse okuma, sadece kâğıt üzerindeki harflerin, sözcüklerin ve cümlelerin göz vasıtasıyla beyne gönderilmesi değil, aynı zamanda bu işaretleri anlamlandırma sürecidir. Okuma becerisi bu şekilde, bireyin sözcük hazinesini zenginleştiren bir eylem olarak karşımıza çıkmaktadır (Aktaş ve Gündüz 2004). Bireylerin günlük konuşmalarda kullandıkları sözcüklerin sayısı oldukça sınırlıdır. Ancak yazılı anlatımda ve özellikle sanat değeri taşıyan eserlerde kullanılan sözcük sayısı daha yüksektir. Birey böyle bir metni okurken daha önce edinmediği sözcüklerin anlamlarını ya sözlük vasıtasıyla ya da metnin akışından çıkararak sözcük hazinesini geliştirmektedir.

Güneş (2007) okumayı zihnin gelişimine en büyük katkıyı sağlayan öğrenme alanı olarak tanımlamaktadır. Okuma sürecinde; yazılanlar zihinsel kavramlara çevrilmekte, anlamlandırılmakta ve beyinde yapılandırılmaktadır. Bu nedenle okuma becerisinin geliştirilmesine Türkçe öğretiminde ayrı bir önem verilmektedir. Yavuzer (2001) okumayı, bir görsel motor semboller dizisini sözlü ya da sözsüz olarak ses dizilerine çevirme süreci olarak tanımlamaktadır. Bireylerin kitaplara duyduğu ilgi, okul öncesi dönemde dil ağırlık etkinliklerin çeşitliliğince ve zenginleştirilmiş deneyimlerle, hayatının ilk yıllarında başlamaktadır. Ona okunan öyküler, söylenen

şarkılar, mırıldanılan çocuk şiirlerinin tamamı çocuğun ana diline duyduğu ilginin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Yapılan bu etkinlikler de çocuğun okuma becerisinin temellerini oluşturmaktadır. Çocuğun okula başlamasıyla birlikte öğretim sürecinde; sözcük dağarcığını artırma, görsel-işitsel alıştırma, ses-sembol algılaması gibi dil mekaniklerine önem verilmelidir. Öğretmenin amacı, öğrenciye oldukça karışık bir beceriyi öğreneceğinin bilincine vardırmasıdır. Bu noktada söz varlığı unsurlarının ve okuma becerisinin birbirinden ayrı düşünülmemeyecek iki temel unsur olduğu öğrenciye hissettirilmelidir.

2.2.6.3. Konuşma Becerisi

Öğrenciler duygularını, düşüncelerini ve hissettiklerini konuşma vasıtasıyla aktararak zihinsel ve sosyal etkileşim içerisine girmektedir. Konuşma; Bir dilin kelimeleriyle düşünceleri sözlü olarak anlatmaktır (TDK, 2018). Konuşma eyleminin de temelinde sözcükler bulunmaktadır. Sözcükler zihinde tasarlanan düşüncelerin göstergeleri olduğu için düşüncelerin aktarım süreci ancak göstergelerin seslendirilmesi ile gerçekleştirilebilir. Bireyler bazen düşüncelerinin karşılığı olan ifadeleri bulamaz ve bu ifadeler yerine beden dilini veya sessiz iletişim yöntemlerini kullanır. Ancak genellikle bu yöntemler bireyin düşüncelerini, sözcüklerin kullanıldığı bir konuşma kadar iyi aktaramaz. Düzgün ve etkili bir konuşmanın bireyin sahip olduğu söz varlığı unsurlarıyla bağlantılı olduğu gibi söz varlığının zenginleşmesi de konuşma becerisiyle bağlantılıdır. Okullarda öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik yapılan etkinlikler, onlara duygu ve düşüncelerini ana dilinin kurallarına uygun, doğru ve etkili bir biçimde anlatma yeteneği kazandırmayı hedeflemektedir. “Sözlü iletişim becerisi gelişmiş bir öğrenci, soru soran, düşünen, düşündürülen ve etkin olan öğrencidir. Duygu ve düşüncelerini doğru, anlaşılır ve etkili bir biçimde anlatamamak, bir bakıma düşünmemek, sonuç olarak sınıfın etkinliğine karışmamak, özetle öğrenememek demektir” (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 2004).

Konuşma becerisi diğer iletişim becerileri arasında ayrı bir yere sahiptir. Dünyadaki bütün toplumlar yazılı bir dile sahip olmasa da sistemli bir konuşma dili kullanmaktadır. Zaten okuma ve yazma becerilerinin temelinde de konuşma becerisinin varlığı görülmektedir. Ertane Baydar (2003) da konuşma etkinliğinin en yaygın ve doğal anlaşma aracını olduğunu söylemektedir. Günlük iletişim sürecinde söylenenleri anlamak, dil ile ilgili etkinliklerin başında gelmektedir. Ancak, anlamının

değişik biçimleri bulunmaktadır. Konuşulanları doğru anlamak; anlatılmak istenen bilgi, duygu ve düşünceyi herhangi bir yanlışığa yol açmadan ve hiçbir şüpheli nokta kalmayacak biçimde, bütün boyutları ile kavramak demektir.

Konuşma becerisi, yazma becerisi gibi birtakım formüllerin ezberlenmesiyle değil uygulama yaparak geliştirilebilecek öğrenilecek bir etkinliktir. Bu sebeple yazılı ve sözlü anlatım etkinliklerinde, öğretmen sözlü anlatım için ayrı bir zaman ayırarak bütün öğrencilere çeşitli sınıf içi etkinliklerde yeteri kadar konuşma fırsatı tanınmalıdır. Öğrencilerin etkinliklere katılımını kısıtlayan sınıfların kalabalıklığı gibi sorunlar, öğrenci kümeleri oluşturularak ve çeşitli etkinlikler kullanılarak aşılabılır. Öğrencilerin kullandığı aktif sözcükler ve cümle kurma yetenekleri anlatım çalışmalarının kapsamını belirlemektedir. Bunun için öğrencilere kaydedilmiş ya da kameraya alınmış konuşmalar, konferanslar dinletilmeli ve konuşmalardan yaptıkları çıkarımlar üzerinde konuşturulmalıdır. Ayrıca öğrencilerin hayal gücünün geliştirilmesi için kullanılan metinlerin teması hakkında sözlü anlatım çalışmalarının yaptırılması uygun görülmektedir (Gündüz, 2007). Tüm bu etkinliklerin öğrencilerin söz varlığı ve konuşma becerisi üzerinde olumlu etki sağlayacağı düşünülmektedir. Bu sebeple öğrencilerin konuşma becerilerinin geliştirilmesine ve söz varlığının zenginleştirilmesine yönelik çalışmalar önem arz etmektedir.

2.2.6.4. Yazma Becerisi

Yazma, bireylerin konuşma ve düşüncelerini yazılı olarak anlatmasıdır (Özdemir, 2006). Yazma da konuşma gibi bir aktarım kanalı olarak bireylerin kendini ifade etme yollarından biridir. Bireyler yazma eylemini gerçekleştirirken sözcükleri ve sözcüklerin sembolik işaretleri olan harfleri kullanmaktadır. Kullanılan sözcük ve kavram ne kadar çok olursa anlatım o kadar güçlü ve sağlıklı olur. Bu noktada öğrenciler, genellikle kendilerini yazılı olarak anlatmakta zorlanmaktadır. Çünkü yazma becerisi diğer dil becerilerine göre daha yavaş gelişmektedir (Göğüş, 1978; Yalçın, 2002; Demirel ve Şahinel, 2006; Maltepe, 2006). Bu gelişimin sağlanması adına öğrencilerin söz varlığı unsurlarının zenginleştirilmesi hayati önem taşımaktadır. Söz varlığı unsurlarının zenginleştirilmesiyle gelişen bir anlatım yolu olan yazma, söz varlığının gelişimine de katkı sağlamaktadır. Konuşma becerisinde olduğu gibi, yazmada da anlatım için kullanılan sözcükler bireyin ileti dünyasından çıkarılarak işlevselleştirilmektedir. Bu sayede bireyin belleğindeki sözcük deposundan işe

koşulan ve iletişim sürecindeki iletilerin oluşturulmasında kullanılan sözcükler aktif kalmaktadır.

Yazma etkinliğinin amacı; yöntemi, konusu ve sınırları belirlenerek yazılacak bilgileri seçmektir. Seçilen bilgiler çeşitli zihinsel işlemlerden geçirilmek suretiyle düzenlenmektedir. Sıralama, sınıflama, ilişki kurma, analiz-sentez, değerlendirme vb. bu işlemlere örnek olarak verilebilir. Bu işlemler sonucunda sınıflanan bilgiler harflere, hecelere, sözcüklere ve cümlelere dökülerek aktarılmaktadır. Yazma, dil becerilerinin yanında zihinsel süreçlerle iç içe olması nedeniyle çok sayıda becerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Yazma etkinliği, öğrencilerin düşüncelerini genişletme, dili kullanma, bilgi birikimlerini zenginleştirme ve zihinsel sözlüklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin düşüncelerini aktarma, uygulama ve somutlaştırmasına izin veren bir süreçtir. Bu yönleriyle yazma etkinliği, öğrencinin zihinsel gelişimi açısından oldukça önemlidir.

Temel dil becerileri arasında yazma becerisi sonradan öğrenilen ve geliştirilebilen bir beceri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazma; duygu, düşünce, bilgi ve yaşantıların yazı vasıtasıyla aktarılmasıdır. Güneş (2007) de aynı doğrultuda yazmayı, beyinde yapılandırılmış bilgilerin yazıya dökülmesi olarak tanımlamaktadır. Yazma etkinliği söz varlığının zenginleştirilmesi ve edinilmiş söz varlığının aktif olarak kullanılmasının en belirgin yollarından biridir. Dolayısıyla bu becerinin sağlıklı bir şekilde gelişimine önem verilmeli, öğrencilerle çeşitli ve özendirici yazma uygulamaları yapılmalıdır. Bu sürecin de dinleme/izleme, konuşma, okuma, dil bilgisi ve söz varlığını geliştirici etkinliklerle desteklenmesi önem arz etmektedir. Bu çerçevede söz varlığı unsurlarının ve yazma becerisinin, öğrencilerin kendini ifade edebilmesi ve anlatma becerilerini ortaya koyabilmesi adına bir bütün hâlinde ele alınması ve gelişimlerinin bu çerçevede sağlanması gerekmektedir.

2.2.7. Söz Varlığının İçerdiği Ögeler

Doğan Aksan söz varlığının içerdiği ögeleri; temel söz varlığı, yabancı sözcükler, ikilemeler, deyimler, atasözleri, ilişki sözler, kalıplaşmış sözler, terimler ve çeviri sözler başlıkları altında incelemiştir (Aksan, 2006b; Aksan, 2002).

2.2.7.1. Temel Söz Varlığı

Temel söz varlığı, insan organ adları, esas hareketleri ifade eden fiiller, ihtiyaç duyulan nesnelere karşılık gelen sözcükler, sayı isimleri, akrabalık isimleri gibi sözleri kapsamaktadır. Birey için hayati önem taşıyan ve zaman içinde de çok az değişikliğe uğrayan bu sözcükler, çekirdek sözcükler olarak da adlandırılmaktadır. Deyimlerin ve terimlerin meydana gelmesinde temel söz varlığına ait sözcüklerin çok sık kullanıldığı görülmektedir (Şahin, 2006). Her dilde ana dilden gelen bir söz varlığı bulunmaktadır. Temel söz varlığı, üretim ve birleşim yollarıyla yeni oluşturulan sözcükler, yabancı dillerden alınan sözcükler, deyimler ve atasözleriyle birlikte bir dilin sözcük dağarcığını karşılamaktadır (Banguoğlu, 2007). Söz varlığı denilince akla ilk gelen unsur, bir dilin örüntüsünü oluşturan sözcüklerdir. Her ne kadar dilin diğer öğeleriyle farklı ilişkiler içinde bulunsun da sözcükler, özellikle somut kavramları yansıttığında zihinde tek başına bir tasarım oluşturabilmektedir. Hem kavram hem de ses yönü bulunan sözcükler kaynaşmış bir düşünce-ses bileşimidir (Aksan, 2007).

Temel söz varlığının oluşmasında etkili olan unsurlardan biri de kültürdür. Maddi kültür bilim dilinde flora ve fauna adı altında iki alt gruba ayrılmaktadır. Flora bireyin çevresinde yer alan ve onun hayatıyla yakından ilgisi bulunan bitkileri, fauna ise aynı çevrede bulunan hayvancılık ve tarımda fayda sağlayan hayvanları kapsamaktadır. Bu değerler her toplumda farklılık göstermektedir. Hayvancılıkla geçimini sağlayan biri için sığır çok önemlidir, bir balıkçı için ise en önemli şey balıklardır. Toplamların temel söz varlıkları bu ilgi ve ihtiyaçlar etrafında şekillenmektedir. Söz varlığını şekillendiren diğer unsurlar da manevi kültürü meydana getiren din, kutsal kavram ve kişiler, gelenek ve göreneklerdir (Aksan, 2006/b).

“Çekirdek sözcükler” veya “kalıt sözcükler” olarak da adlandırılan temel söz varlığı; her dilde kuşaktan kuşağa aktarılan, insanın hayatında birinci derecede öneme sahip olan, insana ve dış dünyaya ilişkin önemli kavramları yansıtan ve değişikliğe en az uğrayan sözcüklerdir. “El, kol, baş, göz, kulak” gibi organ adları, “su, buğday, ekmek, et” gibi temel besinler, “anne, baba, kardeş” gibi yakın akrabalık kavramları, “at, inek, koyun” gibi en yakınındaki hayvanlar, “almak, vermek, gelmek, gitmek, yemek, içmek” gibi en çok kullanılan eylemler, “bir, iki, üç, ... yüz, bin” gibi sayı adları bir dilin temel söz varlığını oluşturmaktadır. Temel söz varlığı bünyesinde bulunan sözcükler dilde en az değişen öğelerdir. Bin yıl boyunca bu varlığın yaklaşık

%19'unun deđiřtiđi, %81'inin de yařamını hala sŸrdŸrdŸđŸ ileri sŸrŸlmektedir (Aksan, 2007).

Temel sŸz varlıđının tespiti eđitim ve Ÿđretim alıřmaları iin Ÿnem arz etmektedir. Hazırlanan eđitim materyallerinde Ÿzellikle de ders kitaplarında TŸrkenin temel sŸz varlıđı dikkate alınmalı ve yař seviyesine gŸre Ÿđrencilerin edinmesi gereken temel sŸz varlıđını kapsayacak ders kitapları ve metinler hazırlanmalıdır.

2.2.7.2. Yabancı SŸzcŸkler

Toplumlar arasındaki kŸltŸr, siyaset, sanat ve ticaret gibi alanlarda kurulan iliřkiler, bu toplumların sahip olduđu sŸz varlıkları Ÿzerinde etkili olmaktadır. GŸnŸmŸzde toplumların diđer toplumlarla kurmuř olduđu bu iliřkiler dŸřŸnŸldŸđŸnde her dilde yabancı Ÿgelerin bulunması dođal bir durumdur. Zaman zaman toplumların kullandıđı diller arasında sŸzcŸk alıřveriři olmakta, bu sŸzcŸkler bazen deđiřim yařayarak dile girmekte bazen de var olan řekliyle kendine yer edinmektedir. Aksan (2007) bir dilden alınan yabancı Ÿgeleri iki bŸlŸm hâlinde incelemektedir:

- a) SŸzcŸkbilimde alıřılmıř terimleriyle yerleřmiř yabancı sŸzcŸkler: Bu sŸzcŸkler dilin kurallarına uydurularak alınmıř ve alıntı olduđunun farkında olunamayan sŸzcŸklerdir. Ÿrneđin Farsa kaynaklı duvar, kalıp, surat gibi sŸzcŸkler dilimize uyum gŸstermiřtir ve yabancı kŸkenli olduklarının farkına varılamamaktadır.
- b) Yerleřmemiř yabancı sŸzcŸkler: Dilin ses ve eđilim kurallarına uymadan alınan, yabancı kŸkenli olduđu anlařılan ve dođrudan alınan sŸzcŸklerdir. TŸrkedeki oksijen, lokomotif, devalŸasyon gibi.

TŸrkenin tarihi incelendiđinde, Ÿzellikle Uygur dŸneminden bařlayarak eviri Ÿgelerin varlıđı dikkat ekmektedir. TŸrkede bulunan eviri Ÿgelerin ođu, TŸrklerin İřlamiyet'i kabulŸnden sonra Arapa ve Farsadan girmiřtir. Bu Ÿgelerin arasında terimler, deyimler, atasŸzleri ve kalıp sŸzler de yer almaktadır. Edebiyat ve sanat metinlerinde, dinsel ve bilimsel kavramlarda Arapa ve Farsadan TŸrkeye giren yŸzlerce örnek bulunmaktadır. TŸrkenin sonraki dŸnemlerine bakıldıđında, yabancı dillerle iliřkilerin arttıđı her ađda bu tŸrden sŸzlerin de arttıđı gŸrŸlmektedir. Tanzimat'la birlikte Fransızcadan, II. DŸnya Savařı'ndan sonra da İngilizceden pek ok eviri Ÿge dilimize girmiř ve yerleřmiřtir (Aksan, 2006b).

2.2.7.3. İkilemeler

Anlatılmak istenen duyguyu, düşünceyi, durumu, olayı daha vurgulu ve etkili kılmak için kullanılan ikilemeler dilimizin önemli zenginliklerinden biridir. Karşıt anlamlı, eş anlamlı ya da ses benzerliği olan sözcükleri birlikte kullanarak oluşturulan ikilemeler anlatımı güçlendirmektedir. İkilemelerin kullanım amaçları; anlamı güçlendirmek, ifadeye zenginlik katmak, ses ahenginden faydalanarak devamlılık sağlamak olarak belirleyen Ulutaş (2007) ikilemeleri; yakın, ilişkili ya da karşıt anlamlı sözcüklerin belirli kurallar çerçevesinde, anlamı güçlendirmek maksadıyla bir araya getirilip tek bir sözcükmüş gibi anlam ifade edecek şekilde kullanılması olarak tanımlamaktadır. Karadağ (2013), ikilemelerin anlatımı güçlendirdiğini ve dikkat çekerek kalıcılığı arttırdığını vurgulamaktadır. Akyalçın (2007) ise ikilemeleri anlatıma varsallık, kıvraklık, güç ve şiirsellik katan öbekler olarak görmektedir. İkileme biçimindeki söz öbekleri dilimizin anlatım olanaklarını genişleterek güçlü, akıcı, şiirsel ve kıvrak bir anlatımın sağlanabilmesi adına önemli bir yer tutmaktadır. Aksan (2006b), ikilemeleri beş grupta ele almaktadır:

1. Değişik sözcük türlerinden aynı sözcüğün yinelendiği örnekler: Ad: Kapı kapı, sayfa sayfa; Sıfat: Koca koca, sarı sarı; Belirteç: Zaman zaman, yavaş yavaş; Ulaç: Geze geze, durup durup; Eylem: Durdu durdu, oturur, oturur; Ünlem: Of of, vay vay.
2. Değişik sözcük türlerinden eş anlamlı kurulanlar: Ad: Çarşı pazar, ev bark; Sıfat: Derme çatma, doğru dürüst; Belirteç: Açık seçik, sarmaş dolaş; Ulaç: Ezile büzüle, düşünüp taşınıp; Ortaç: Bitmiş tükenmiş, yenmez yutulmaz; Eylem: Ağlamış sızlamış, yazdı çizdi.
3. Değişik sözcük türlerinden ters anlamlılarla kurulanlar: Ad: Yer gök, ölüm kalım; Sıfat: Büyük küçük, erkekli kadınlı; Belirteç: İleri geri, er geç; Ulaç: Bata çıka, gidip gelip; Ortaç: Olur olmaz, gelen giden; Eylem: Durdu durmadı, istesin istemesin.
4. Yansımali ikilemeler: Yalnızca bir eylem, bir oluş, bir durum için kullanılanlar: horul horul (uyumak), tıpış tıpış (yürümek); derece gösteren farklı biçimleri olan yansımali ikilemeler: Çıtır çıtır-çatır çatır-çatır çutur, kıtır kıtır-katır katır-katır kutur; iki ögesi aynı seslerden kurulu yansımali ikilemeler: Şırıl şırıl, ciyak ciyak; bir ögesi farklı ün ya da ünsüzlerden kurulu yansımali ikilemeler:

Gacırcı gücür, şangır şungur; yansımali eylemlerden oluşmuş ulaçlarla kurulu ikilemeler: Hıçkırır hıçkırır, ıkına sıkına, oflaya puflaya.

5. Ön sesi “m” ile değiştirilerek yüklenen ikilemeler: okul mokul, araba maraba; özel adlarla kurulabilirler: Ayşe Mayşe, Ankara Mankara.

2.2.7.4. Deyimler

Deyimler, toplumların kültür aktarımına yardımcı olan ve dil zenginliğini ortaya koyan anonim söz varlığı unsurlarından biridir. Baş (2006) deyimleri, yeni bir anlamı karşılamak için gerçek anlamı dışına çıkan, bu yolla bir düşünceyi iki veya daha fazla sözle ifade eden kalıplaşmış söz grupları olarak tanımlamaktadır. Mert’e (2010) göre ise deyimler, her toplumun kültürel yaşantısı etrafında değişim gösteren ve mecazlı söylenişleriyle ilgi çeken söz değerleridir.

Deyimler, kullanıldığı dili konuşan toplumun ifadelerindeki gücünü ve başarısını, benzetmeye ve nükteye olan eğilimini ortaya koymaktadır. Deyimler, kimi zaman yüzyıllar boyunca hiç değişmeden kullanılırken kimi zaman da meydana geldiği sözcüklerde yaşanan değişimlerle kullanılmaktadır. Her dilde, somutlaştırma için kullanılan deyimler bulunmaktadır. Türkçede de deyimlerin bu özelliğinden yararlanılarak anlatımı zor olan durum ve olaylar çok ince benzetmelerle dile getirilmektedir. Yazı dilimizde altı bine yaklaşan, bölge ağızlarında beş bin beş yüz civarında olan deyimlerimizin büyük çoğunluğu ince, somut ve dikkat çeken bir anlatıma ulaşmıştır. Bir pire için yorgan yakmak, öküz altında buzağı aramak, saçını süpürge etmek, biti kanlamak, aba altından sopa göstermek, iğneyle kuyu kazmak bu türden yüzlerce örnekten sadece birkaçıdır (Aksan, 2006b).

Bir milletin tarihini, kültürünü, karakterini, değerlerini yansıtmaya bakımından oldukça önemli bir yeri olan deyimler, aynı zamanda bir dilin söz varlığı için de oldukça önemli bir yere sahiptir. Özdemir (2000) de deyimler aracılığıyla toplumsal yaşamı oluşturan kültürel örüntünün ve toplumsal ilişkilerin kavranabileceğini ifade etmektedir. Deyimler somutlaştırma kaygısı taşıyan, kısa ve özlü anlatım araçları olduğu gibi biçimsel yönden de kalıplaşmış sözler olarak görülebilir. Açıklanması güç durumlar, tanımlanması ve ifade edilmesi zor olan duygular deyimlerin somutlama özelliğiyle çarpıcı bir biçimde anlatılabilmektedir.

Ömer Asım Aksoy (1997), deyimlerin özelliklerini şöyle sıralamaktadır:

- a. Deyimler, kalıplaşmış söz öbekleridir. Bu nedenle bir sözcüğün yeri başka bir sözcükle yer değiştirilemez ya da bir sözcüğün yerine aynı anlamı verse bile başka bir sözcük getirilemez. Örneğin “ayıkla pirincin taşını”, deyimi “ayıkla bulgurun taşını” biçiminde söylenemez.
- b. Deyimler kısa ve özlü söz gruplarıdır. Örneğin “yol göstermek”, “dil dökmek” gibi.
- c. Deyimler en az iki sözcükten oluşur. Sözcük öbeği durumundaki deyimler: başı önünde, ağzı burnu yerinde gibi. Tümce durumundaki deyimler : “açtı ağzını yumdu gözünü” gibi.
- d. Deyimlerin bazıları gerçek, bazıları mecaz anlamlıdır. “Burnundan solumak” mecaz anlamlı, “ çoğu gitti azı kaldı” gerçek anlamlı deyimlerdir.
- e. Deyimlerin bazıları eş anlamlı, zıt anlamlı, yakın anlamlı olabilir.
Tepesi atmak, küplere binmek (çok sinirlenmek anlamında eş anlamlı)
Göze girmek, gözden düşmek (beğeni kazanmak ve kaybetmek anlamında zıt anlamlı)
Bir deri bir kemik, iğne ipliğe dönmek (çok zayıflamak anlamında eş anlamlı)
- f. Deyimler bir durumu veya kavramı karşılar, ders veya nasihat vermez. Örneğin “ küplere binmek” veya “etekleri zil çalmak” deyimleri sınırlı ve sevinçli olma durumlarını karşılar. Herhangi bir ders veya nasihat vermez.
- g. Kimi deyimler ait oldukları toplumların âdetlerini, inanışlarını, hayata bakış açılarını yansıtır. Aba altından değnek göstermek, beşik kertmesi, iyi saatte olsunlar gibi.
- h. Kimi deyimlerde tümce yapısı ve ana deyim değişmemek üzere çekimler ve adıllar değişebilir: Aşağı tükürsem (tükürsen, tükürse...) sakal, yukarı tükürsem (tükürsen, tükürse...) bıyık. Gözüme kestirdim (kestirdin, kestirdi...) Bana (sana, ona...) göre hava hoş.
- i. Kimi deyimler bölge farklılıklarından dolayı farklı sözcüklerle veya farklı şekillerde söylenebilir: Hoşuna gitmek (hoşuna gelmek), göz ucuyla (göz kuyruğuyla) gibi.
- j. Kimi deyimlerinde birkaç farklı şekli vardır: Baş başa gelmek / baş başa vermek, Bir arpa boyu gitmek/ bir arpa boyu yol almak

k. Bazı deyimler bir öyküye, bir olaya dayanır: Altından çapanoğlu çıkmak, ağzından baklayı çıkarmak, ye kürküm ye gibi.

l. Kimi deyimler eksilteli anlatım biçimidir. Yani bir ya da birkaç sözcüğü söylenmemiş söz öbeğidir. : Gözün aydın (gözünüz aydın olsun), laf aramızda (laf aramızda kalsın) gibi.

Fakat kimi deyimler de kalıp olarak eksilteli olmasa da cümle içinde kullanılırken eksilteli olarak kullanılabilir: Açtırma kutuyu, söyletme kötüyü (açtırma kutuyu), üzümü ye, bağını sorma (üzümünü ye) gibi.

m. Deyimler cümlenin farklı ögeleri de olabilir, cümlede farklı kelime türü olarak da kullanılabilir.

Üzüntüsünden ağzını bıçak açmıyordu.(ağzını bıçak açmamak, yüklem)

Damarıma basmadan konuşamaz mısınız? (damarına basmak, zarf tümleci)

O dik kafalı biridir. (dik kafalı, sıfat)

n. Kafiyeli deyimler de vardır: Anca beraber, kanca beraber, Havada bulut, sen onu unut, Yere bakan, yürek yakan gibi.

Deyimler hem sözlü hem de yazılı edebiyatımız açısından oldukça önemlidir. Sağladığı ses ahengi yoluyla hece ölçüsüne uyabilen esnek yapıları, içerisinde benzetme, kişileştirme, ad aktarması gibi sanatları bulundurmaları, akılda kalıcılığı ve dikkat çekiciliği sağlamaları açısından edebiyatımızın ve söz varlığımızın en kıymetli ögelerindendir.

2.2.7.5. Atasözleri

Atasözleri, eski tabiriyle darbimeseller, bir toplumun yüzyıllar boyunca yaşadığı deneyim, gözlem ve bunlardan hareketle doğan düşüncelere dayanan, genel kural ve düstur niteliği taşıyan veya bir doğruyu ortaya koyan, söyleyeni unutulduğu için halkın ortak malı sayılan; yargı bildiren kısa, özlü ve kalıplaşmış bir tümce değerindeki sözlerdir (Aktaş, 2004). Mert (2010) atasözlerini, toplumların yaşam tecrübeleri ile biçimlenen, belli bir düşünceyi, deneyimi, öğüdü az sözcük ile sunabilen söz değerleri olarak tanımlamaktadır. Yurtbaşı (2003) ise atalarımızın uzun süren deneyim ve gözlemleri sonucunda ortaya koydukları kurallar ve öğütler olarak tanımlamaktadır. Yapılan tanımlardan hareketle atasözlerine dair ortak olan noktalar, deneyimler ve yaşantılar sonucu ortaya çıkması ayrıca öğüt verici olmasıdır. Atasözleri uzun deneyimler sonucu ortaya çıktığı için her bireyin karşılaşılabileceği

durumları bilgece bir üslup kullanarak anlatmaktadır. Atasözleri, söz sanatlarının sıkça kullanıldığı ve cümle düzeyinde oluşturulan etkili anlatımlardır. Bu açıdan her atasözünün bir hüküm bildirdiği söylenebilir.

Atasözleri, aynı dili konuşan toplumun maddi ve manevi kültürünü, yaşam tecrübelerini ve yaşam koşullarını yansıtmaktadır (Aksan, 2002). Türk kültüründe atasözlerinin oldukça önemli bir yeri bulunmaktadır. Atasözleri, toplumun ortak düşünce, kanı ve tutumlarını yansıtarak bireylere yol göstermektedir. Bir atasözünü ortaya koyulan tutumun doğruluğu toplumun çoğunluğu tarafından kabul edilmektedir. Bireylerin arasında oluşan anlaşmazlıklarda bir atasözünü en büyük yargıdır (Aksoy, 1997). Atasözleri dilimizin gücünü, güzelliğini, kıvraklığını en net biçimde ortaya koymakla birlikte; meydana getirildiği toplumun görüşünü, duyusunu, düşüncesini, eleştirisini ve özlemini yansıtmaktadır. Bu sayede atasözleri, bir toplumun geçmiş yaşantıları ile bugünü arasında köprüler kurarak kültür aktarımını sağlamaktadır (Sertel, 2006).

Aksoy (1997), atasözlerinin özelliklerini şöyle açıklamıştır (Aksoy, 1997).

- a. Atasözleri kalıplaşmış sözlerdir. Bir atasözünün sözcükleri başkalarıyla değiştirilemez, söz diziminin şekli de bozulamaz. “Derdini saklayan derman bulamaz.” atasözünde ‘derman’ yerine ‘ilaç’ sözcüğü konulamayacağı gibi, “Çalma elin kapısını, çalarlar kapını.” atasözünü de “Elin kapısını çalma, kapını çalarlar.” şeklinde söylenemez.
- b. Atasözleri az sözcükle çok şey anlatır, kısa ve özündür, çoğu bir, iki cümleden oluşur: “Anasına bak kızını al, kenarına bak bezini al.”, “Hamama giren terler.”, “Besle kargayı, oysun gözünü.” gibi.
- c. Bazı atasözleri sosyal olayların uzun bir gözlem ve deneme sonucu nasıl olduklarını anlatır: “Komşunun tavuğu komşuya kaz görünür.”, “Minareyi çalan kılıfını hazırlar.”, “Parayı veren düdüğü çalar.” gibi.
- ç. Atasözleri doğa olaylarının oluşumunu da aktarır: “Mart kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır.”, “Kork aprilin beşinden, öküzü ayırır eşinden.” gibi.
- d. Atasözlerinin bir kısmı, toplumsal olayların oluşunu anlatırken insanlara ders de verir: “Ağlamayan çocuğa meme vermezler.”, “Öfke ile kalkan zıyan ile oturur.” gibi.

- e. Denemelere ve mantığa dayanarak doğrudan doğruya ahlâk dersi ve öğüt veren atasözleri de vardır: “Ayağını yorganına göre uzat.”, “Bugünün işini yarına bırakma.” gibi.
- f. Bazı atasözleri de bilgelik gösterilerek öğüt verir, yol gösterir. “Korkunun ecele faydası yoktur.”, “İş olacağına varır.”, “Ölüm ile oç alınmaz.” gibi.
- g. Bazı atasözleri de töreleri ve gelenekleri bildirir: “Kızını dövmezen dizini döver.”, Kız beşikte, çeyiz sandıkta.” gibi.
- ğ. İnanişları bildiren atasözleri de vardır: “Baykuşun kısmeti ayağına gelir.”, “Akacak kan damarda durmaz.” gibi.
- h. Bazı atasözlerinin birkaç şekli ya da bölgelere göre değışebilen şekilleri vardır: “Denize düşen yılanı sarılır.” atasözünün “Denize düşen yosuna sarılır.” şekli de kullanılır. “Keskin sirke kabına zarardır.” atasözü ise bazı bölgelerde “Keskin sirke küpüne zarardır.” şeklinde yaygındır.

Geçmiş tecrübelerin birikimini geleceğe taşımak, kültürün aktarımını ve bireylerin soyut düşünme becerilerinin geliştirilmesini sağlamak için atasözlerinin kullanımını önemlidir.

2.2.7.6. İlişki Sözleri (Kalıp Sözler)

Bir toplumun inançlarını, maddi ve manevi kültürünü yansıtan, gündelik hayatta sıklıkla kullanılan, belirli bir durum ya da olaylar karşısında anlatımı güçlendirmek için söylenen söz varlığı unsurlarından biri de ilişkili sözler, diğeri adıyla kalıp sözlerdir. Okuyan (2012), kalıp sözleri bir dili konuşan toplumun kültürüne ışık tutan, inançlarını, insan ilişkilerindeki ayrıntıları, gelenek ve göreneklerini yansıtan söz varlığı unsurlar şeklinde tanımlarken; Karadağ (2013), özellikle toplumun gündelik hayatında sıkça kullanılan, niyet ve temenni bildiren ve toplum tarafından kullanımını adet hâline gelmiş sözler olarak tanımlamıştır.

Her toplumun kendi kültürü etrafında oluşturduğu kalıp sözler bulunmaktadır ve bu kalıp sözler toplumun yaşantılarıyla ilgili pek çok konuda ipucu vermektedir. Çünkü bu sözler toplumun hafızasında yer alan ve konuşmalarda anlatımı kolaylaştırmaya yarayan renkli söyleyiş özellikleridir. Kalıp sözler toplumdan topluma, hem söyleyiş hem de kullanım özellikleri açısından farklılıklar göstermektedir (Bulut, 2012). Aksan (2002) kalıp sözlerin, bir toplumun bireyleri arasındaki ilişkilerde kullanılmasının adet hâline geldiğini, toplumun kültürünü yansıttığını,

inançlarına, insan ilişkilerindeki ayrıntılara, gelenek ve göreneklerine ışık tuttuğunu ve görgü kurallarından kaynaklanan sözlerle örtüştüğünü belirtmektedir. Dolayısıyla kalıp sözler toplumun sahip olduğu kültürün ayrılmaz bir parçası olarak görülmektedir.

Toklu (1995), Türkçedeki kalıp sözleri şöyle sınıflandırmıştır:

- a) Nezaket bildiren kalıp sözler
- b) Selamlaşmada kullanılan kalıp sözler
- c) Tanıştırmada kullanılan kalıp sözler
- d) Vedalaşmada kullanılan kalıp sözler
- e) Ricanın kibarca aktarılması
- f) İyi dilekleri anlatan kalıp sözler
- g) Belirli günler için iyi dilekleri iletmede kullanılan kalıp sözler
- h) Doğumu kutlamada kullanılan kalıp sözler
- i) Evliliği kutlamada kullanılan kalıp sözler
- j) İyi dilekleri ileten kalıp sözler (Geçmiş olsun dileklerini ileten ve hapşırınca kullanılan kalp sözler)
- k) Türk kültürüne özgü diğer bazı durumlarda kullanılan kalıp sözler
- l) Başsağlığı dileklerini ileten kalıp sözler
- m) Şükran duygularını ileten kalıp sözler
- n) Özür dilemede kullanılan kalıp sözler
- o) Yemek yerken ve içki içerken kullanılan kalıp sözler
- p) Konuşma sırasında kullanılan kalıp sözler
- q) Yönlendirme amaçlı kalıp sözler
- r) Gözdağı vermeye yönelik kalıp sözler
- s) Yatıştırmaya yönelik kalıp sözler
- t) Yorumlamaya yönelik kalıp sözler
- u) Şaşkınlığı belirten kalıp sözler
- v) Yadsımayı ve eleştirmeyi belirten kalıp sözler
- w) Kuşkuyu belirten kalıp sözler
- x) Umursamazlığı belirten kalıp sözler
- y) Gündelik olayları yorumlamaya yönelik kalıp sözler
- z) Batıl inançları yansıtan kalıp sözler
- aa) Olumsuz duyguları yansıtan kalıp sözler
- bb) İlişkinin kesilmek istendiğini belirten kalıp sözler
- cc) Küfür ve ilenmeler

dd) Farklı diğler durumlarda kullanılan kalıp sözler

2.2.7.7. Kalıplaşmış Sözler

Türkçenin söz varlığı içinde yer alan ögelerden biri de kalıplaşmış sözlerdir. Kalıplaşmış sözlere her dilde rastlamak mümkündür. Tanınmış kişilerin, sanatçıların, düşünürlerin belli bir olay etrafında söyledikleri ve dilden dile yayılarak evrenselleşen sözlerdir. Bu sözlere örnek olarak, Kanuni'ye ait "Olmaya devlet cihanda bir nefes sıhhat gibi" cümlesi verilebilir (Ünalın, 2010). Aksan (2006b) , kalıplaşmış sözlerin bir dilin söz varlığında ya aslı biçimiyle ya da çoğunlukla olduğu gibi çevri yoluyla yerleşmiş durumda görüldüğünü belirtmektedir. J. Caesar'ın "Sen de mi Brütüs?", Sinoplu Diogenes'in "Gölge etme, başka bir ihsan istemez(m)" sözleri, çevri yoluyla Türkçeye aktarılmış kalıp sözlere örnek olarak gösterilebilir.

2.2.7.8. Terimler

Söz varlığının diğler unsurlarından biri de terimlerdir. Terimler, ilim, teknik, sanat, ticaret, spor gibi özel alanlarda kullanılan, genellikle belirli bir tek kavramın, nesnenin, olayın veya durumun karşılığı olan sözcüklerdir (TDK, 2005). Topaloğlu (1989) terimleri, bilim, sanat, ticaret gibi alanlarda kullanılan kavramlara verilen özel bir ad olarak tanımlamaktadır. Korkmaz (2003) ise terimleri, dil bilgisi ve söz dizimi açısından dildeki sözcüklerden farklı görmese de anlam açısından daha karmaşık bulmaktadır. Terimler bir sözcük olarak görülse de bazı durumlarda tek başlarına bir cümle oluşturabilmektedir.

Zülfikar (1991) terimlerin genel özet şu şekilde sıralamaktadır:

- a. Terimler genel olarak tek anlamlı ögelerdir: Üçgen (geometri terimi), toplardamar (tıp terimi), çekim (dil bilgisi terimi) gibi.
- b. Terimler türetilirken, yeni beliren ya da yerlileştirilmek istenen kavramlar karşılanırken şu yollara başvurulmaktadır:
 - Dilin kendi ögelerine yeni anlamlar yükleme yoluyla: Köprü (dişçilik terimi), diş (marangozluk terimi) gibi.
 - Birleşme yoluyla: Tekel, bilgisayar, atardamar gibi.
 - Dilin unutulmuş, bazen de lehçe ve ağızlarında yaşayan ögelerinin yeniden canlandırılması yoluyla: Nicelik, nitelik, alan, tanık gibi.
 - Başka dillerden çeviriler yoluyla: Fizik ötesi, bilim kurgu, ısıölçer gibi.

- Dilin kendi kök ve ekleri ile türetme yoluyla: Saplantı, asalak, önlem gibi. Türetme yolu dillerin kendilerine yeterli bir kültür diline dönüştürülmesi için en geçerli ve en gerekli yoldur.
- c. Terimler bazı yönleri ile genel dilde kullanılan öteki sözcüklerden ayrılırlar. Terim dışında kalan herhangi bir sözcük bir cümlede, yanında bulunduğu sözcüklere göre anlamca ve görevce değişikliğe uğrayabilecekken, terimlerde böyle bir durum söz konusu olmaz. Terimlerin anlamları sabittir ve cümle içinde olsa bile değişik anlamlarda kullanılamaz.
- ç. Terimler halkın söz varlığında yer almaz ama halk ağzında kullanılıp da sonradan terim özelliği kazanmış sözcükler vardır. Öte yandan halk arasında çeşitli sanat erbabının (kuyumcu, demirci gibi) kullandığı, o sanata ait sözcükler terim sayılır.
- d. Gündelik dilde sık geçen bir sözcüğün terim olarak kullanılması söz konusu olabilir. Çünkü sözcüklerin temel, mecaz ve yan anlamlarının dışında bir de terim anlamları vardır. “Bunda benim bir suçum yok.” cümlesinde ‘suç’ sözcüğü ‘kabahat’ anlamındadır. Hukukun “kanunlara aykırı davranış, cürüm” diye tanımladığı ‘suç’ ise terimdir.

Dildeki terimlerin artışı o dilin bilim, sanat, edebiyat gibi alanlarda yaşadığı gelişime bağlıdır. Farklı alanlarda ortaya çıkan yeni buluşlar ve yeni kavramlar; dilde var olan sözcüklere yeni anlamların verilmesi, dilde yeni öğelerin oluşturulması veya yabancı dillerden yeni sözcüklerin alınmasıyla karşılanmaktadır. Bir toplumdan çıkarak dünya üzerine yayılan terimler, özgün şekilleriyle benimsenebileceği gibi, çeviri yoluyla da bir dile girebilir. Bilimde, sanatta, edebiyatta yani; yazın alanlarında ilerleme kaydeden ülkelerin sahip olduğu söz varlığı unsurları bu gelişmelere dair yeni kavramlar vasıtasıyla zenginleşmektedir (Aksan, 2002).

2.2.7.9. Çeviri Sözcükler (Çeviri Öğeler)

Dilimize farklı dillerden çeviri yoluyla giren sözcükler de söz varlığı unsurlarımız arasında bulunmaktadır. Başka dillerden dilimize giren yabancı kökenli sözcüklerin yanında, ihtiyaç duyulan kavramların çevirisi ile dilimize giren sözcükler de vardır. Diğer dillerle ilişki içerisinde olan dillerin sadece yabancı sözcükleri almanın dışında bazen o dilin kurallarını da alabildiği görülmekte ve bu alışverişin seviyesinin iki dil arasındaki ilişkiyle orantılı olduğu düşünülmektedir (Aksan, 2006b).

Aksan (2007) bir dile giren yabancı sözcüklerin yanı sıra, kavramların aktarılması yoluyla dile yerleşen çeviri sözcükler de olduğunu belirterek bu sözcükleri tam çeviri, yarı çeviri, bağımsız çeviri sözcükler ve anlamı etkilenenler olmak üzere dörde ayırmaktadır:

1. Tam çevirme sözcükler, çeviri sözcükler içerisinde en kapsamlı unsurlardır. Bu unsurlar yabancı dillerden alınan öğelerin aslına sadık kalınarak çevrilmesiyle alınmaktadır. Bu tür çevirilerle oluşturulan terim sayısı oldukça çoktur. Bazı özel söyleyişler veya terimler çoğu dile tam çevirmeye girmektedir. Örneğin demirperde (İng. iron curtain) ifadesi çoğu dilde kendini göstermektedir.
2. Yarı çeviri sözcükler, genellikle iki öğeli birleşik sözcük, tamlama, deyim gibi sözcük gruplarındaki bir sözcüğün çeviri yoluyla diğerinin ise olduğu gibi alınmasıyla oluşan çevirilerdir. Buna örnek olarak Farsça ve Türkçe bir sözcükten oluşan galip gelmek sözcüğü verilebilir.
3. Bağımsız çeviriler, yabancı dillerden aktarılan sözcüklerin, kısmen karşılanabilecekleri sözcüklerle çevrilmesinden meydana gelmektedir. Örneğin başyapıt sözcüğü dilimizde şah ve eser sözcüklerinin birleşmesi ile oluşan şaheser kavramı ile karşılanmaktadır.
4. Anlam etkilenmesiyle meydana gelen çeviri öğeleri, yabancı kökenli bir sözcükten yerli sözcüklerdeki anlamın değişmesi veya çeşitlenmesidir. Dilimizde eski dönemlerinden bu yana bulunan yıldız sözcüğü İngilizcedeki star sözcüğünden etkilenmiş, “ünlü bir sanatçı” anlamını taşımaya başlamıştır. Farsçada bulunan sitare sözcüğünün de aynı gelişmeyi yaşamaması dikkat çekicidir.

2.3. Dijital ve Çevrimiçi Oyunlar

2.3.1. Oyun Kavramı ve Dijital Oyunlar

Türk Dil Kurumu'nun hazırlamış olduğu çevrimiçi sözlükte “oyun” kavramının çok sayıda anlamı bulunmaktadır. Oyun sözcüğü; “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, “Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü”, “Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes”, “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe

dayanan her türlü yarışma”, “Şaşkınlık uyandırıcı hüner”, “Kumar”, “Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket”, “Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç” ve “Hile, düzen, desise, entrika” anlamları ile karşılanmıştır (TDK, 2018).

Oyun kavramının eğlence kavramıyla sıkı bir bağlantısı bulunmaktadır. TDK'nin çevrimiçi yayımladığı Güncel Türkçe Sözlük'te eğlence kavramı; “Neşeli ve hoşça vakit geçiren şey” olarak tanımlanmaktadır. Vaktini neşeli geçirmenin yollarından biri olan oyun hakkında Şentürk (2007) şu açıklamayı yapmaktadır: “Aklın, beden, hayal gücünün ve duyguların etkilerini içeren oyun, insanın kendi varlığında barındırdığı tüm yetenek, potansiyel güç ve eğilimlerin dışı vurumu olarak tanımlanabilir. Yaratıcı ve eğitici özelliği yanında sanat değeri bulunan oyunun arkasında sıkıntı vardır”.

Yörükoğlu (2008) oyunların bireylerin düşleriyle gerçeklik arasında bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Oyunlar yaratıcılığın temel kaynaklarından biri olarak görülmektedir. Resim çizimlerle, müzik notalarla, şiir sözcüklerle, dans ise hareketlerle oynanan bir oyun olarak düşünülebilir. Buradan hareketle oyunların gerçek dünyayla hayal dünyası arasında bir köprü olduğu söylenebilir. Sanatçının hayal dünyasındaki tasarımları şiir, resim, dans, tiyatro vasıtasıyla anlamlı ve anlaşılır hale gelir. Yörükoğlu bu cümlelerle oyunların çeşitli durumlarını yansıtmaktadır. Bazı bilim adamları oyunları çocukluk döneminde yapılabilen etkinlikler şeklinde tanımlarken, Yörükoğlu sanat dallarını da oyunların bir türü olarak görmektedir. Bu ifadelerden hareketle dijital oyun yazılımcıları da kendi hayallerini oyunlara aktaran bir sanatçı olarak görülebilir.

Madi'ye (2014) göre çocuklar gelişimlerine oyun oynayarak başlamaktadır. Oyunlar çocuklara sorgulama, düşünme, problem çözme, sosyalleşme ve keşfetme gibi becerilerin kazandırılmasında oldukça etkilidir. Oyunlar çocukların zihinsel gelişimleri adına yapılabilecek en uygun etkinliklerden biridir. Çocuklar oyunlar vasıtasıyla duyularından edindikleri bilgileri kullanmayı öğrenmekte, hareket etmekte ve dikkatini geliştirerek bilişsel gelişimlerinin temellerini atmaktadır. Yıldız'a (2006) göre birey yaşamı, gündelik hayatı ve sosyal çevreyi oyunlar vasıtasıyla tanımaktadır. Bu yönüyle oyunlar hayata ön hazırlık niteliği taşımaktadır.

Oyunlara çocuk gelişimi penceresinden bakan Yavuzer (1987), çocukların oyunlarla farklı karakterleri yaşadığını, duygu ve kaygılarını aktardığını ayrıca diğer nesne ve bireylerle kurdukları ilişkileri incelediğini vurgulamaktadır. Mangır ve Aktaş (1993) oyunların çocuğa doğal ve aktif bir öğrenme ortamı sağladığını söylemektedir.

Çocuklar paylaşmayı, yardımlaşmayı, diğer bireylere karşı saygı göstermeyi, cinsiyet rollerini, grup aktivitelerini, kendisinden yaşça büyük bireylere karşı saygılı olmayı ve bu tür sosyal gelişim aşamalarını oyunlar vasıtasıyla kazanabilmektedir (Durualp ve Aral, 2011). Oyun etkinlikleri çocukların grup şeklinde hareket etmeyi öğrendikleri eğlenceli bir metot olarak karşımıza çıkmaktadır (Aydın, 2010). Bu ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyunların, çocuklara yaşamakta olduğu toplumun kültür özelliklerini aktardığı söylenebilir. Öyleyse eğitsel ortamlarda oyunlardan oluşan etkinliklere verilen önem artırılmalı ve çocukların ya özgür bir şekilde ya da kazandırılması hedeflenen beceriler doğrultusunda oyun oynaması sağlanmalıdır (Çelebi Öncü, 2010). Yetişkin bireyler birçok yol kullanarak öğrenmeyi gerçekleştirebilir ancak oyun çocuklar için en uygun öğrenme yollarından biridir. Oyunlar, yaşam ortamını eğlenerek anlamlandırmayı ve sıkılmadan öğrenmeyi sağlamaktadır. Yani oyun; anlama, anlatma, kendini ve çevresini fark etme, kendini ifade etme sürecidir (Aydın, 2010). Oyunların etkilerini açıklayan Morrison (1998), yaptığı araştırmada erken çocukluk döneminde olan bir çocuğun gelişiminde oyunların katkılarını şu şekilde sıralamaktadır:

1. Kavramları öğrenme
2. Sosyal becerileri geliştirme
3. Fiziksel becerileri geliştirme
4. Gelecekteki yaşantıları kolaylaştırma
5. Konuşma becerilerini destekleme
6. Okuma-yazma becerilerini geliştirme
7. Yüksek benlik saygısına sahip olma
8. Yetişkin yaşamı ve rollerine hazırlanma

Günümüzde değişime uğrayan oyun türleri, sosyal etkileşimler noktasında da değişim geçirmiştir. Bireyler eskiden, aynı ortam içerisinde diğer fertlerle oyun

oynamaktayken günümüzde dijital yazılımlarla üretilen oyun türlerinin artmasıyla farklı ortamlarda bulunan insanlarla çevrimiçi bağlantı kurarak oyun oynayabilmektedir (Özhan, 2011). Bireyler dijital oyunlar vasıtasıyla oyun üreticilerinin koydukları kurallar çerçevesinde daha önce tanımadıkları kişilerle oyun oynayabilmekte ve iletişim kurabilmektedir.

Bilgisayar oyunları, monitör, fare veya klavye gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları aracılığıyla etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür. Bilginin ve teknolojinin senteziyle yapılandırılan dijital oyunlar, elli yılı aşan gelişme süreciyle bireylere; çevrimiçi ortamlarda iletişim kurma, duyuşsal ve davranışsal tepkilerini aktarma gibi olanaklar sağlayan medya formları olarak görülebilir. Son yıllarda internet uygulamalarının gelişmesiyle ön plana çıkan çevrimiçi oyunlar; oyunculara çeşitli kültürden bireylerle ortak bir çevrimiçi alanda, yönettikleri oyun karakterleri vasıtasıyla oyun oynarken iletişim kurma imkânı vermektedir. Böylece günümüzde yaşayan çocukların ve genç bireylerin karakterlerini sanal bir ortam yoluyla sunabilmesinin ya da farklı kişilik özelliklerini geliştirilmesinin önü açılmaktadır (Günay, 2011).

Güncel medya unsurlarının oyun ortamıyla bütünleştirilmesi dijital oyunlarla geleneksel oyunların farkı olarak görülmektedir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008). Binark ve Bayraktutan Sütçü (2008) gerçekleştirdikleri araştırmada dijital oyunların küresel ölçütte tüketicinin hayatına girdiğini ve farklı yaş gruplarına mensup bireylerin günlük hayatının büyük bir bölümünü ayırdığı unsurlar hâline geldiğini vurgulamaktadır. Dijital oyunları; birer oyun, interaktif birer yazılım, görsel işitsel temsil araçları, çeşitli derecelerde anlatı içeren kurmaca yapıtlar veya sosyal paylaşım ortamları gibi görmek mümkündür (Sezen, 2011). Bu ifadelerden hareketle dijital oyunların kullanım alanlarının oldukça çeşitli olduğu söylenebilir. Dijital oyunların çağımızda; eğlenceden eğitime, askeri uygulamalardan sağlık alanlarına ve araç simülasyonlarına kadar farklı alanlarda kullanıldığı görülmektedir (Bozkurt, 2014). Bunun yanında dijital oyunların eğitim ortamında kullanılmasının çeşitli avantajlar sağlamayacağı düşünülmektedir. Craft'a (2004, Aktaran: Bozkurt, 2014) göre oyuncular, sanal ortamla etkileşim içerisinde olarak gömülü bilgileri öğrenirken diğer taraftan da oyunda aşama kaydedebilmek için eleştirel düşünme yeteneğini geliştirir. Dijital oyunlarla oyuncular farklı rollere girerek deneme yanılma yoluyla problem çözme becerisini geliştiren deneyimler kazanmaktadır. Dijital oyunlar bu

özellikleriyle, bilim uygulamalarında ve diğer disiplinlerde öğretim ortamı olarak kullanılabilir.

2018 yılı ocak ayında Avrupa ve ABD’de en çok oynanan 10 dijital oyun listesi incelendiğinde; hepsinin çoklu oyuncularla çevrimiçi olarak oynandığı görülmektedir (newzoo, 2018).

1. League of Legends
2. Minecraft
3. Hearthstone: Heroes of Warcraft
4. Counter-Strike: Global Offensive
5. PlayerUnknown’s Battleground
6. World of Warcraft
7. Fortnite
8. World Of Tanks
9. Overwatch
10. Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Bu verilerden hareketle günümüzde, bireylerin çevrimiçi olarak etkileşim kurabilecekleri insanlarla birlikte oynamayı tercih ettikleri söylenebilir. Zira çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan ortalama bir oyuncunun haftalık rutin olarak görüştüğü 40-50 arkadaşı bulunmaktadır ki bu rakam normal sosyal bir insanın haftalık görüştüğü arkadaş sayısının 4-5 katıdır (TÜDOF, 2012).

Çok-oyunculu çevrimiçi oyunların dijital oyunlar arasında tercih edilmesinin sebebi olarak bireylerdeki sosyalleşme beklentisi ön plana çıkmaktadır. Gürçan, Özhan ve Uslu’ya (2008) göre; oynayanı eğlendirirken elde edilen başarıların ödüllendirilmesi, gelişme hissi verilmesi ve sosyalleşme ihtiyacının karşılanması, pasif olarak zamanın harcanması değil aktif bir şekilde katılımın sağlanması, başarının hissedilmesi oyunların gittikçe daha çok bireye ulaşmasını sağlamaktadır. Bu çerçevede sosyal medya araçlarından sosyal manada daha fazla imkân sunan ve bireylerin iletişim ihtiyaçlarını karşılayan çevrimiçi oyunların hızla yaygınlaştığı görülmektedir.

2.3.2. Çok-Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar ve Rol Yapma Oyunları

Çevrimiçi olma; bireyin internet sunucuları vasıtasıyla aktif halde bulunan bir elektronik cihazı kullanarak ortak ağ kapsamında yer alan farklı cihazlarla etkileşim içerisinde olmasıdır. Yalnızca bu ortak ağ üzerinden erişilerek oynanan dijital oyunlara çevrimiçi oyunlar denmektedir. Çevrimiçi oyunların oynanabilmesi için gerek duyulan yazılımlar bireylerin cihazlarında ya da internet sunucularında kurulu olmakta, aracı veya başlatıcı yazılımlarla da bu tür oyunlara erişim sağlanabilmektedir.

Çevrimiçi oyunların geleneksel video oyunları ile arasında bazı farklar bulunmaktadır. Teknik açıdan çevrimiçi oyunların geleneksel video oyunlarından ayrılan en önemli yanı, farklı çevrimiçi ağlar vasıtasıyla birçok kişinin aynı anda oyun oynayabilmesidir (Kim, Park, Kim, Moon ve Chun, 2002). Geleneksel video oyunları yalnızca birkaç ortak oyuncu arasında çok oyunculu oyunlara izin verirken çevrimiçi oyunlar internet üzerinden aynı anda dünya üzerindeki binlerce oyuncu tarafından oynanabilmektedir. Normal bir ortam ve zamanda çok oyunculu bir oyun organize etmek oldukça zorken çevrimiçi oyunların kullandığı yöntemlerle binlerce oyuncu aynı zamanda oyun ortamında buluşabilmektedir. Bu yönüyle, kitlesel bir topluluğun sadece çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla birlikte oyun oynayabildiği görülmektedir (Huh ve Bowman, 2008). Çok-oyunculu çevrimiçi oyunların üretilmesi yalnızca bir oyun üretimi değil aynı zamanda yeni bir topluluğun oluşturulmasıdır. Bu oyunlar günümüzde yalnızca oyun deneyimleri göz önünde bulundurularak üretilmemektedir. Birçok araştırmada bu oyunlar, sosyal etkileşim ve iletişim açısından ele alınmaktadır. En önemli noktalardan biri de bu sanal dünyanın yaratılmasında tasarımcıların ve oyuncuların birlikte çalışmasıdır (Ege ve Koullapis, 2011).

Çoklu çevrimiçi oyunları diğer bilgisayar oyunları ile karşılaştırıldığında oyuncuların yaptıkları zaman yatırımlarının, maliyet açısından daha yüksek olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncuların başarılı olabilmesi için, sanal karakterinin görevlerini tamamlaması, lonca tipi örgütlenmelere dâhil olması, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesi gerekmektedir (Binark, 2006). Yani çevrimiçi oyun oynayan oyuncular, hem oyunun tasarımının gerektirdiği mekaniklere hem de oyuncuların ürettiği veya gerçek hayattan oyuna aktarılan bazı kültürel ve toplumsal kurallara uyum sağlamalıdır.

Çevrimiçi oyunlarda oyuncular, amaçlarını gerçekleştirebilmek ve diğer bireylerin bir adım önüne geçebilmek için onlarla işbirliği yapmalıdır. Bu durum, sosyal topluluklarda dayanışmanın ve rekabetin bir arada olmasıyla özdeşleştirilebilir. Bireyler toplumun ayrışmasını istemezken toplumsal ortamda birlikte yaşadığı kişilerle rekabet içerisindedir. Bu sebeple bireylerin çıkarlarını korumak ve birlikte yaşama kültüründen uzaklaşmaması adına toplumsal ilişkilerinde hassas olması gerekmektedir (Karagöz, 2010).

Cedimağar (2008), çalışmasında 45 ülkeden 912 kişiyle çevrimiçi rol yapma oyunları üzerine yapılan bir araştırmanın sonuçlarına değinmektedir. Bu sonuçlara göre, çevrimiçi oyunlar düşünülenin tersine bireylerin sosyalleşmesini tetiklemektedir. Araştırmaya katılan oyuncuların üçte biri çevrimiçi oyun oynarken kendilerini daha rahat ifade ettiklerini belirtmektedir. Yüzde otuzu ise çevrimiçi oyunlarda kurdukları arkadaşlıkların gerçek hayatta kurduklarından daha iyi olduğunu söylemektedir. Ayrıca araştırmaya katılanların yüzde kırkı günlük hayatlarında konuşamadıkları birçok konuyu oyun arkadaşlarıyla rahatça konuşabildiklerini söylemiştir. Bu yönleri ele alındığında çevrimiçi oyunların toplum üzerinde oldukça etkili olduğu görülmektedir.

2.3.3. League of Legends

League of Legends, rol yapma oyunlarının öğeleriyle stratejik unsurları bir araya getiren rekabete dayalı çevrimiçi bir oyundur. Tasarımları ve oyun planıyla kendine özgü şampiyonlardan (oyun karakterlerinden) oluşan iki takım farklı haritalar üzerinde ve oyun modlarında mücadele etmektedir (League of Legends, 2018).

League of Legends'taki en büyük ve en çok tercih edilen harita, rakip üsse giden üç koridordan oluşan ve iki yarısı birbirinin çaprazı konumunda bulunan Sihirdar Vadisi'dir. Bütün koridorları üç kule ve bir inhibitör korumakta, merkezde ise iki kule bulunmaktadır. Haritanın iki yanında da kuvvetli güçlendirmelerin yer aldığı geniş ormanlık alanlar vardır. Haritanın tam ortasından geçen nehirde ise takımlara faydalı güçlendirmeler veren iki büyük canavar bulunmaktadır. İki takım da beş kişiden oluşmakta ve karşı takımın merkezini yok etmek amaçlanmaktadır. Her bir oyuncu kendine özgü becerileri olan şampiyonlar seçmektedir. Bu şampiyonlar bütün oyunlarda birinci seviyeden başladığı için her oyunda farklı bir şampiyon seçilerek çeşitli rollere girilebilir. Oyunda yer alan her şampiyon farklı bir yeteneğe sahip

olduğu için takım içerisinde farklı roller üstlenmektedir. Seçime sunulan yüzden fazla şampiyon olduğu göz önüne alınarak birçok takım kompozisyonu kurgulanmaktadır (League of Legends, 2018).

Rakip takımın merkezine ulaşmak için bulunan üç yola, koridor adı verilmektedir. Her koridorda bilgisayar tarafından belirli aralıklarla gönderilen minyon dalgaları bulunmaktadır. Oyuncular bu minyon dalgalarını öldürerek altın ve deneyim kazanmaktadır. Kazanılan deneyim puanları şampiyonların seviyesini yükselterek yeteneklerini kullanabilmesine olanak sağlamaktadır. Altın ise şampiyonların güçlenmesi için ihtiyaç duyulan eşyaların alınmasında kullanılmaktadır. Şampiyonlar güçlendikçe, kuleleri yıkıp rakip takımın merkezine ilerlenir. Bir koridorda bulunan inhibitör yıkıldığında o koridora daha güçlü minyonlar gelmeye başlar ve böylece rakip takıma kurulan baskı artar (League of Legends, 2018).

Koridorların dışında ormanlık bir bölge bulunmaktadır. Bu alanda öldürüldüğünde altın, deneyim ve güçlendirme veren canavarlar vardır. Oyunda kendiliğinden bulunan canavarların ve dalgalar hâlinde gelen minyonların dışında asıl amaç beş kişiden oluşan rakip takımın yenilgiye uğratılmasıdır. Ancak rakip takımında aynı amacı taşıması iki takımı da çeşitli stratejiler geliştirmeye itmektedir. Rakip takımın merkezini yok ederek oyunu kazanmak, takım oyununa ve haritanın farklı noktalarında bulunan görevlerin yapılmasına bağlıdır. Bunu başarmak için oyuncular farklı şampiyonların yeteneklerini öğrenebilir, yeni eşya düzenleri oluşturabilir ve yeni stratejiler geliştirebilir. Bu unsurlar da bireylerin oyuna olan bağlılığını artırmaktadır (League of Legends, 2018).

Oyuncular, oyuna gelişmiş bir eşleştirme sistemiyle yerleştirilmektedir. Her oyuncu bulunduğu ligin veya seviyenin durumuna göre bir eşleştirmeye tabi tutulmakta ve kendi düzeyindeki kişilerle oyuna girmektedir. League of Legends'ta Sihirdar Vadisi'nin yanı sıra tek koridoru bulunan, iki ucunda takımların merkezlerinin yer aldığı Sonsuz Uçurum ve küçük bir alana yatay olarak yerleştirilen Uğursuz Koruluk haritaları da bulunmaktadır (League of Legends, 2018). Bütün haritalarda oyunun kazanılması için esas olan şey takım uyumu ve bunun için gerekli olan takım içi iletişimdir. Bu sebeple oyuncular, gerek oyun içinde yazışarak gerekse iletişim araçları vasıtasıyla sesli iletişim kurarak League of Legends oynamaktadır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada, nicel ve nitel veri toplama tekniklerinin birlikte kullanıldığı bir model olan karma yöntem (Tashakkori ve Teddlie 2003; Creswell 2003; Hesse-Biber 2010) kullanılmıştır. Bu yöntem ne, nerede ve ne kadar gibi soruların sonucu olan sayısal verilerin yer aldığı, araştırmacının somut ve nesnel bilgilere ulaşmasını sağlayan (Yıldırım ve Şimşek, 2011) nicel araştırma yöntemi ile üzerinde araştırma yapılan kişilerin bakış açılarıyla olay, olgu, norm ve değerleri inceleyen (Ekiz, 2003) nitel araştırma yönteminin bir araya getirildiği, bütünleştirildiği veya harmanlandığı; keşfedici, çoğulcu, açıklayıcı ve yaratıcı bir araştırma yöntemidir (Johnson ve Onwuegbuzie, 2004).

Karma yöntemin seçilmesinin sebebi, araştırma problemi ile ilgili sorunların daha iyi anlaşılmasına ve açıklanmasına olanak tanınmasıdır (Türnüklü, 2000). Nicel ve nitel verilerin birbirlerini destekleyerek kullanılması, araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliğini artırmaktadır (Creswell, 2003). Yıldırım ve Şimşek (2011) de değişik yöntemlerin bir arada kullanılmasının toplanan verilerin ve bu verilerden hareketle yapılan açıklamaların doğruluğunun ve geçerliğinin saptanmasında önemli olduğunu ifade etmektedir. Bunun yanında karma yöntem, araştırmalarda yöntem ve veri çeşitlemesinin yapılabilmesine imkân sunmaktadır. Çeşitleme, bir araştırmada nicel ve nitel araştırma yöntemlerini, birden fazla veri kaynağını ve araştırma desenini bir arada kullanarak çalışma konusunun incelenmesine olanak sağlamaktadır (Tashakkori ve Teddlie, 2003; Bloor ve Wood, 2006; Cohen, Manion ve Morrison, 2007; Tashakkori ve Teddlie, 2008; Bryman, 2008).

Bu araştırmada, karma yöntem desenlerinden açıklayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Açıklayıcı sıralı desen; önce nicel verilerin toplanıp, analiz edildiği; elde edilen verilerin sağlam temellere oturtulması amacıyla nitel verilerin toplanıp, analiz edildiği bir süreçtir (Creswell ve Clark, 2007). Araştırmacı bu sürecin ilk aşamasında nicel veri toplama, bulguları analiz etme ve daha sonra bulguları kullanarak ikinci aşamayı planlamayı içeren iki proje aşaması kullanmaktadır (Creswell, 2003). Bu yaklaşıma göre nicel veriler ve sonuçlar araştırma probleminin

genel bir çerçevesini oluşturmaktadır. Bu genel çerçeveyi açıklamak için nitel veriler toplanarak daha fazla veri çözümlemesine imkân sağlanmaktadır (Creswell ve Clark, 2007). Önceliğin nicel verilerde olduğu ve nitel verilerin nicel verileri derinlemesine açıklamak için elde edildiği desende, verilerin analizi birbiriyle ilişkili olup çoğunlukla veri yorumlama ve tartışma bölümlerinde birleştirilmektedir (Baki ve Gökçek, 2012). Bu desenin amacı nicel bulguları, daha detaylı bir şekilde sunabilecek nitel veriler vasıtasıyla açıklamaktır.

Araştırmanın ilk aşaması olan nicel bölümde, ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama araştırmaları, grupların karakteristik özelliklerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Yapılan çalışma hakkında katılımcıların görüşleri alınarak araştırılan içerikle ilgili esnek ve geniş bir araştırma fırsatı sunmaktadır (Babbie, 2011). Tarama araştırmaları ölçülebilir değişkenlere ilişkin cevapların alınması; araştırmacının değişkenleri ve değişkenlere ait göstergeleri aynı anda çeşitli sorularla inceleyebilmesi açısından güçlü bir yaklaşım olarak görülmektedir (Neuman, 2007). İlişkisel tarama araştırmalarında değişkenler arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Buradan hareketle araştırmada; ilk olarak nicel veri toplama aracının oluşturulması hedeflenmiştir. Bu amaç doğrultusunda katılımcıların en çok takip ettikleri League of Legends yayıncıları ve bu oyunla ilgili sosyal medya hesapları tespit edilmiştir. Elde edilen verilerden hareketle oyun süreci, katılımcıların en çok takip ettiği yayınlar ve oyunla ilgili sosyal medya hesapları incelenerek ulaşılan yabancı kökenli ifadelerle veri toplama aracı oluşturulmuştur. Oluşturulan veri toplama aracı katılımcılara uygulanmış ve katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının; oyun tecrübesi, oyun oynama süreleri, yayın izleme süreleri ve medya-sosyal medyada oyunu takip etme sürelerine göre anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının söz konusu değişkenleri yordama durumları ortaya konulmuştur.

Araştırmanın nitel bölümü durum çalışması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Creswell'e (2003) göre durum çalışması, araştırmacının çoklu veri kaynakları içeren veri toplama araçlarıyla (gözlem, görüşme, doküman analizi ve raporlar) zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumun ayrıntılı olarak araştırıldığı ve bu durumlara bağlı gizlenmiş temaların açığa çıkarılmaya çalışıldığı nitel bir araştırma yoludur. Durum çalışmasında, ortam, bireyler, olaylar ve süreçler göz önünde bulundurularak bütüncül bir yaklaşımla bir veya birkaç duruma ilişkin etkenler üzerine derinlemesine araştırma yapılmakta, bu durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan

nasıl etkilendikleri tespit edilmeye çalışılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu bilgiler ışığında yapılan araştırmada, nicel bulgulardan hareketle hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme sorularının geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için uzman görüşlerine başvurulmuştur. Soruların amacına uygun, açık ve anlaşılır olup olmadığını tespit etmek amacıyla katılımcı profiline uygun beş öğrenciyle görüşülmüştür. Öğrencilerden gelen dönütler çerçevesinde gerekli düzeltmeler yapılmış ve nihai görüşme formu hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak katılımcılarla mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Alınan ses kayıtları çözümlenmiş ve elde edilen bulgular içerik analizine tabi tutulmuştur. Ayrıca süreç içerisinde araştırmacı dâhil 3 gözlemci sürekli not tutmuş ve oyun ortamında gözlemlenen katılımcıların araştırmaya yönelik görüşleri alınmıştır.

Araştırmanın son aşamasında ise nicel ve nitel veriler birlikte yorumlanmıştır. Araştırma deseninin niteliği göz önünde bulundurulduğunda, bulguların bir noktada birleşmesi veya karıştırılması gerekmektedir. Araştırma sürecinde iki tür verinin birleştirilmesi; veri toplama, veri analizi veya veri yorumlama gibi farklı aşamalarda yapılabilir. Araştırmanın nicel bölümünde veri toplama aracından elde edilen verilerin analizi sonucunda yetersiz kalan, anlaşılmayan, açıklama bekleyen sonuçlar nitel bölümünde yapılan mülakatlar ve gözlemler sonucunda ortaya çıkan ve derinlemesine analiz imkânı sunan verilerle birlikte yorumlanmıştır.

3.2. Evren, Örneklem ve Çalışma Grubu

3.2.1. Nicel Veriler İçin Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Antalya'nın Konyaaltı ilçesine bağlı ortaokullarda öğrenim gören öğrencilerden oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini oluşturmak için çalışılması düşünülen evrende kendi içerisinde belirli özellikler açısından benzerlikler gösteren değişik grupların olması durumunda kullanılan küme örnekleme yöntemi (Yıldırım ve Şimşek, 2011) kullanılmıştır. Öncelikle Konyaaltı ilçesine bağlı ortaokullar listelenmiş ve evrendeki her şeyin oluşturulacak örnekleme dâhil olma konusunda eşit şansa sahip olduğu seçkisiz örnekleme yöntemi (Yıldırım ve Şimşek, 2011) kullanılarak iki ortaokul belirlenmiştir. Söz konusu yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesiyle League of Legends oyunu arasındaki ilişkinin tespit edilebilmesi için, belirlenen iki okulda

League of Legends oynayan 124, oynamayan 131 öğrenci olmak üzere 255 kişilik katılımcı grubu seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. League of Legends oynayan ve oynamayan katılımcılar arasında oluşan farklılıklara bakılmış, diğer analizler oyunu oynayan 124 katılımcıdan elde edilen veriler üzerinden yürütülmüştür. Bu katılımcılara ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 3.1.'de gösterilmiştir.

Tablo 3.1. League of Legends Oynayan Katılımcılara Ait Betimsel İstatistikler

	Grup	N	%
Cinsiyet	Kız	11	8.9
	Erkek	113	91.1
Sınıf Düzeyi	5. Sınıf	23	18.5
	6. Sınıf	11	8.9
	7. Sınıf	41	33.1
	8. Sınıf	49	39.5
Oyun Tecrübesi	1-3 Yıl	81	65.3
	4-6 Yıl	43	34.7
Haftalık Oyun Süresi	1-17 saat	111	89.5
	18-34 saat	13	10.5
Medya-Sosyal Medyada Oyunla İlgili Hesapları Takip Durumu	Takip Ediyor	82	66.1
	Takip	42	33.9
	Etmiyor		
Oyunla İlgili Yayınları İzleme Süresi	Hiç	19	15.3
	İzlemiyor		
	1-11 Saat	89	71.8
	11-22 Saat	16	12.9

3.2.2. Nitel Veriler İçin Çalışma Grubu

Araştırmada elde edilen nicel bulguları derinlemesine açıklamak amacıyla örneklem içerisinden önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan katılımcılar, ölçüt

örneklem yöntemi (Yıldırım ve Şimşek, 2011) kullanılarak tespit edilmiştir. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nun değişkenleri arasında yer alan oyun tecrübesi, medya-sosyal medyada League of Legends oyununu takip durumu ve League of Legends yayıncılarını takip durumu ölçüt olarak belirlenmiş ve bu ölçütlerin hepsini karşılayan 20 katılımcı çalışma grubuna dâhil edilmiştir. Çalışma grubunda yer alan katılımcılarla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak görüşmeler yapılmıştır.

Çalışma grubu içerisinden gönüllülük esasına dayalı olarak zaman, mekân, teknolojik alt yapı ve veli izni maddelerini karşılayabilen 10 katılımcı belirlenmiş ve bu katılımcılar oyun ortamında gözlemlenmiştir. Araştırmanın her basamağında (Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu, görüşme, gözlem) yer alan katılımcılarla sürecin sonunda görüşme yapılmış ve katılımcıların araştırmaya yönelik görüşleri alınmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu

Araştırmada League of Legends oynayan katılımcıların, oyun sürecinde ve farklı ortamlarda kullanılan yabancı kökenli ifadeleri bilme düzeyiyle; oyun tecrübesi, oyun oynama süresi, medya-sosyal medyada oyunu takip etme süresi ve bu oyunla ilgili yayınları izleme süresi arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu oluşturulmuştur. Bu test oluşturulurken kapsam geçerliğini sağlamak için öncelikle katılımcılara, oyunla ilgili takip ettikleri Türkçe yayın yapan yayıncılar ve medya-sosyal medya unsurları sorulmuştur. Elde edilen veriler ışığında en çok takip edilen 3 yayıncının Twitch TV platformunda kayıtlı olan yayınlarından seçkisiz örneklem yöntemi kullanılarak 1 saatlik bölüm izlenmiş ve yayın sürecinde kullanılan yabancı kökenli ifadeler tespit edilmiştir (Ek-10). Bunun yanında medyada yer alan League of Legends ile ilgili Türkçe reklamlar (Turkcell, 2015; Coca-cola, 2015; Nescafe, 2016; Ülker,2016; Vodafone,2017; Burgerking, 2017) ve en çok takip edilen, League of Legends ile ilgili Türkçe paylaşım yapan 3 sosyal medya hesabı incelenmiş, bu unsurlarda kullanılan yabancı kökenli ifadeler tespit edilmiştir (Ek-9). Ayrıca oyun içi iletişimde kullanılan yabancı kökenli ifadelerin tespiti için 3 müsabakaya girilmiş ve oyun içi yazışmalar kayıt altına alınmıştır (Ek-8). Bu süreçler sonucunda elde edilen yabancı kökenli ifadeler bir araya getirilmiş ve oyun tecrübesi

en az 4 yıl olan 5 oyuncu tarafından, oyun içi iletişimde yeri olmayan yabancı kökenli ifadeler çıkarılmıştır.

Konuyla ilgili literatür taraması yapılmış ve bu doğrultuda oyun sürecinden, yayınlardan, medya-sosyal medya unsurlarından elde edilen yabancı kökenli ifadeler ölçme aracına yerleştirilmiştir. Ölçme aracının geçerliğini sağlamak için Türkçe eğitimi ve ölçme ve değerlendirme alanından 2 uzmanının görüşleri alınarak bu görüşler doğrultusunda ölçme aracı şekil ve içerik bakımından düzenlenmiştir. Düzenlenen ölçme aracının anlaşılabilirliğinin sınanması için iki farklı ortaokulda öğrenim gören ve her sınıf düzeyinden 1 öğrenci olmak üzere toplam 8 öğrenci üzerinde uygulama yapılmıştır. Uygulama sonucunda son hâli verilen ölçme aracı iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde katılımcılara ait bilgiler yer alırken ikinci bölümde yabancı kökenli ifadelerin Türkçe karşılıklarının istendiği maddeler yer almaktadır.

Ölçme aracının güvenilirliğini sağlamak için pilot uygulama yapılmış ve KR-20 güvenirlik katsayısı tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar Tablo 3.2’de gösterilmiştir.

Tablo 3.2. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu’nun Güvenirlik Analizi Sonuçları

N	Ortalama Madde Güçlüğü	Ortalama Madde Ayırt Ediciliği	Ortalama Standart Sapma	KR-20
97	0,615	0,718	24,145	0,983

Ölçme aracında yer alan maddelerin .20 ile .80 arasında madde güçlük indeksine (ortalama .50) ve .30’dan büyük madde ayırt edicilik (r) indeksine sahip olması beklenmektedir. Ayrıca ölçme aracının güvenirlik katsayısının .70 ve üzerinde olması ölçme aracının güvenilirliği için uygun görülmektedir (Büyüköztürk, 2005).. Bu veriler ışığında, Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu’na ait güvenirlik testi sonuçlarının yüksek olduğu yorumu yapılabilir.

3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-1

Araştırmada, konu ile ilgili derinlemesine bilgi edinmek amacıyla görüşme yapılmıştır. Ekiz (2009), görüşmeyi; insanların neyi, neden düşündüklerini, duygu ve hislerinin neler olduğunu ve davranışlarını yönlendiren faktörleri ortaya çıkarmayı

sağlayan bir araç olarak tanımlamıştır. Katılımcılarla yapılan görüşme sürecinde yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Görüşme sorularının hazırlanmasında örnek teşkil etmesi açısından literatür taraması yapılarak birçok yayın incelenmiş ve nicel analiz sonuçları da dikkate alınarak araştırmanın amacına hizmet edecek sorular hazırlanmıştır. Bu sorular kapsam geçerliği açısından Türkçe eğitimi alanından 3, ölçme değerlendirme alanından 1 olmak üzere toplam 4 uzmanın değerlendirmesine sunulmuş ve uzmanların önerileri doğrultusunda düzenlenmiştir. Uygulama öncesinde 5 öğrenci ile görüşme yapılarak soruların anlaşılabilirliği test edilmiş ve bu süreçlerin sonunda yarı yapılandırılmış görüşme formuna son şekli verilmiştir. Görüşmelerden sağlıklı ve nitelikli bilgi elde edilmesi için katılımcılar gönüllüler arasından seçilmiş, görüşmeler katılımcıların uygun gördüğü ortamda ve zaman diliminde yapılmıştır. Araştırmacı tarafından sözlü olarak yöneltilen sorular çerçevesinde görüşmeler 15-20 dakika arasında sürmüştür.

3.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-2

Araştırmada, katılımcıların araştırmaya yönelik görüşlerini tespit etmek amacıyla görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılarla yapılan görüşme sürecinde yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Görüşme sorularını hazırlamak için literatür taraması yapılmış ve birçok yayın incelenmiştir. Bu sorular kapsam geçerliği açısından Türkçe eğitimi alanından 3, ölçme değerlendirme alanından 1 olmak üzere toplam 4 uzmanın değerlendirmesine sunulmuş ve uzmanların önerileri doğrultusunda düzenlenmiştir. Uygulama öncesinde 3 öğrenci ile görüşme yapılarak soruların anlaşılabilirliği test edilmiş ve bu süreçlerin sonunda yarı yapılandırılmış görüşme formuna son şekli verilmiştir. Görüşmelerden sağlıklı ve nitelikli bilgi elde edilmesi için katılımcılar gönüllüler arasından seçilmiş, görüşmeler katılımcıların uygun gördüğü ortamda ve zaman diliminde yapılmıştır. Araştırmacı tarafından sözlü olarak yöneltilen sorular çerçevesinde görüşmeler 5-10 dakika arasında sürmüştür.

3.3.4. Gözlem Notları

Araştırmanın gözlem süreci iki farklı şekilde gerçekleşmiştir. Araştırmanın geneline yönelik gözlem araştırmacı dâhil 3 gözlemci tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte katılımcıların araştırmaya karşı olan tavırları dikkatle izlenmiş ve araştırma sonucunda oluşan farkındalıklar ayrıntılı bir şekilde not edilmiştir. Ayrıca araştırma

sürecinin her aşamasına katılan öğrencilerin içerisinde seçilen 10 kişi organize edilerek oyun ortamında gözlenmiştir. Oyun formatı gereği bir takım 5 kişiden oluşmaktadır. Belirlenen 10 kişi karşılıklı iki takım (Takım-A, Takım-B) oluşturacak şekilde oyuna girmiş ve hepsinin seçilen web 2.0 aracı üzerinden sesli iletişim kurması sağlanmıştır. Oyun izleyici modda izlenmiş ve oyuncuların web 2.0 aracı üzerinden kurduğu takım iletişimlerinin ses kayıtları alınmıştır. Ses kayıtları yazıya aktarılarak sözcük bilgisi değerlendirme formu ve görüşmelerden elde edilen bulgularla birlikte yorumlanmıştır. Nicel ve nitel bulguları gözlemlerle destekleyerek araştırmanın daha güvenilir sonuçlara ulaşması hedeflenmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırma Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve valilik onayı (Ek-2) ile birlikte 25.03.2018- 25.04.2018 tarihleri arasında Konyaaltı ilçesinde yer alan iki ortaokulda öğrenim gören öğrencilerle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın ilk aşamasında League of Legends oynayan öğrencilerin tespiti yapılmıştır. Ardından bu oyunu oynayan 124, oynamayan 131 katılımcıya Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu uygulanmıştır. Elde edilen veriler uygun istatistik programı vasıtasıyla analiz edilmiş ve nicel bulgulardan hareketle yarı-yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur. Ölçüt örneklem yöntemiyle oluşturulan 20 kişilik çalışma grubuyla görüşmeler yapılırken katılımcıların uygun gördüğü zaman ve mekânda tercih edilmiştir. Görüşmeye başlamadan önce çalışmanın amacına yönelik bilgi araştırmacı tarafında katılımcılara sunulmuş, çalışmanın öneminden bahsedilmiş ve görüşmelerin gizli kalacağı belirtilerek katılımcılar ile görüşmeyi gerçekleştiren araştırmacı arasında güven duygusu oluşturulmaya çalışılmıştır. Ayrıca onlara görüşmeye istedikleri zaman ara verebilecekleri ya da görüşmeyi bırakabilecekleri belirtilmiştir. Görüşmeler sırasında hem görüşmenin seyri hem de katılımcının konuşma akışının bozulmaması açısından katılımcıların bilgisi dâhilinde ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan sorular araştırmacı tarafından sözlü olarak yöneltilmiş, görüşmeler ise yaklaşık olarak 15 ile 20 dakika arasında sürmüştür. Görüşme soruları her ne kadar önceden hazırlanmış olsa da görüşmenin seyrine göre sonda sorular katılımcılara yöneltilmiştir.

Araştırma sürecinde iki farklı şekilde gözlem gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın geneline yönelik gözlem, araştırmacı dâhil 3 gözlemci tarafından gerçekleştirilmiştir.

Bu süreçte katılımcıların araştırmaya karşı olan tavırları dikkatle izlenmiş ve araştırma sonucunda oluşan farkındalıklar ayrıntılı bir şekilde not edilmiştir. Bunun yanında çalışma grubu içerisinde gönüllülük esasına dayalı olarak zaman, mekân, teknolojik alt yapı ve veli izni maddelerini karşılayabilen 10 katılımcı belirlenmiş ve bu katılımcılar oyun ortamında gözlemlenmiştir. Oyun formatı gereği bir takım 5 kişiden oluştuğundan belirlenen 10 kişi karşılıklı iki takım (Takım-A, Takım-B) oluşturacak şekilde oyuna girmiş ve hepsinin seçilen web 2.0 aracı üzerinden sesli iletişim kurması sağlanmıştır. Oyun izleyici modda izlenmiş ve oyuncuların web 2.0 aracı üzerinden kurduğu takım içi konuşmaların ses kayıtları alınmıştır.

Araştırmaya yönelik katılımcı görüşlerinin tespiti için araştırmanın bütün süreçlerine (Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu, görüşme, gözlem) dâhil olan 10 katılımcı ile ayrıca görüşme yapılmıştır. Katılımcılarla yapılan görüşme sırasında yarı-yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmanın ilk aşamasında yapılan görüşmelerde dikkat edilen hususlara bu aşamada da önem verilmiş, ses kaydına alınan görüşmeler yaklaşık 5-10 dakika arasında sürmüştür.

3.4.1. Araştırma Ortamı

Araştırma sürecinde katılımcılarla görüşme yapmak amacıyla onlardan randevu alınmış, görüşme saati ve mekânı belirlenmiştir. Görüşme yapılan ortamın niteliği araştırmacının elde edeceği bilginin niteliği açısından önemlidir. Bu nedenle görüşme sürecinde, araştırmacı ve katılımcı iletişimini engelleyebilecek ses, gürültü vb. etkenlerin en aza indirgenebileceği mekânlar tercih edilmeye özen gösterilmiştir. Ayrıca hedef kaynak olan katılımcıların kendilerini rahat hissetmeleri ve iyi ifade edebilmeleri için mekân seçiminde onların istekleri dikkate alınmıştır.

3.4.2. Araştırmacının Rolü

Araştırmacı, nicel araştırma bölümünde katılımcıların tespit edilmesi noktasında evren ve örneklemin belirleyicisidir. Oluşturduğu veri toplama aracını uygulayarak elde edilen verileri uygun istatistik programıyla analiz etmiş ve yorumlama sürecini gerçekleştirmiştir. Nitel araştırma ise yorumlamaya dayalı bir araştırmadır; araştırmacılar genellikle katılımcılarla yoğun bir deneyim ve süreklilik içerisindedir. Bu nedenle araştırmacı, nitel araştırma süreçlerine stratejik, etik ve kişisel hususlar dizisini getirir (Creswell, 2003). Nitel araştırmacı, bizzat alanda zaman

harcayan, katılımcılarla doğrudan görüşen ve gerektiğinde onların tecrübelerini yaşayan, alanda kazandığı bakış açısını ve tecrübeleri toplanan bilgilerin analizinde kullanan kişidir. Bilgi kaynaklarına yakın olma, ilgili kişilerle görüşme, gözlemler yapma, ilgili dokümanları analiz etme ve araştırılan konuyu yakından tanıma ve anlama nitel araştırmada oldukça önemli bir yer tutmaktadır (Yıldırım, 1997). Mevcut çalışma kapsamında araştırmacı, çevrimiçi oyunlarla Türkçenin söz varlığı arasındaki ilişkinin incelenmesini amaçlayan araştırmanın kurgulanması, planlanması ve yürütülmesinin her aşamasında aktif olarak yer almıştır. Araştırmacı çalışmaya dâhil olacak katılımcıları belirlemiş, veri toplama araçlarını oluşturmuş, Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nu uygulamış, katılımcılarla görüşmüş ve beraberinde 2 gözlemciyle araştırma süresince gözlem yaparak konuyla ilgili elde ettiği bakış açısıyla verileri analiz etmiş ve yorumlama sürecini gerçekleştirmiştir.

3.5. Veri Analizi

3.5.1. Nicel Veri Analizi

Araştırma kapsamında, Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'ndan elde edilen verilerin analizi uygun istatistik programı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Verilerin normalliği çarpıklık-basıklık katsayıları ile kontrol edilmiştir. Çarpıklık-basıklık katsayıları için ∓ 1 aralığı kesme noktası olarak kabul edilmiştir. Normal dağılım gösteren veriler parametrik yöntemlerle (bağımsız gruplar için t-testi), göstermeyen veriler parametrik olmayan yöntemler (Mann Whitney U-testi, Kruskal Wallis testi) kullanılarak analiz edilmiştir. Çoklu regresyon analizi için de katılımcıların sözcük bilgisi puanları incelendiğinde, puanların basıklık çarpıklık katsayılarına ilişkin elde edilen değerler ± 1 aralığına yakın değerler olduğu için verilerin normalden çok sapma göstermediği ve normale yakın bir dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. VIF değerlerinin ise tümünün 10'un altında olduğu görülmüştür. Tüm varsayımların karşılandığı tespit edilerek analizler yapılmıştır.

3.5.2. Nitel Veri Analizi

Verilerin analizine başlamak için öncelikle katılımcılarla yapılan görüşmelerin kayıtları yazılı metne aktarılmıştır. Bu süreçte veri kaybını önlemek amacıyla ses kayıtları ve yazılı metin tekrar karşılaştırılmıştır. Analizler ve sonrasında herhangi bir karışıklık olmaması için katılımcı görüşme formları K1'den K20'ye kadar

numaralandırılmıştır. Buradaki amaç, bulgular bölümünde ortaya konulan temaların katılımcı görüşleriyle desteklenerek geçerliğe kanıt sağlanmasıdır. Verilerin çözümlenmesinde ise birbirine benzeyen verileri temalar çerçevesinde bir araya getirerek bunları okuyucunun anlayabileceği biçimde düzenleyip yorumlamayı gerektiren (Yıldırım ve Şimşek, 2011) içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi verilerin tanımlanması, kodlanması ve temalar altında toplanması sürecini içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011; Patton, 2014). Bu analiz sürecinde elde edilen veriler araştırmacı tarafından tekrar tekrar gözden geçirilerek okunmuş ve kodlar yazılarak kod listesi oluşturulmuştur. Çünkü nitel çözümlemede verilerin içeriklerini keşfetmeye yönelik çözümleme için kodlama ilk ve asli işlemdir (Punch, 2014). Görüşme sonucu elde edilen veriler kapsamlı biçimde değerlendirilerek, araştırma problemi çerçevesinde kodlamalar gerçekleştirilmiştir. Kodlama sürecinde araştırmacının, araştırma sorularını ya da araştırmanın kavramsal çerçevesini dikkate alması ve bu çerçevede verilerin içinde ne aradığının sürekli farkında olması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Analizde katılımcıların ifadelerini belirlemede kullanılan sözcük, cümle ve paragraflar kavramlaştırılarak kodlanmıştır (Brott ve Myers, 2002). Araştırmada toplanan verilerin içerik analizinde kodlama güvenilirlik hesaplaması için Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği; Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) şeklindeki güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Hesaplama sonucunda kodlamaların güvenilirliği %84 olarak hesaplanmış ve kodlamaların güvenilir olduğu kabul edilmiştir. Güvenirlik hesaplarının %70'in üzerinde çıkması, araştırma için güvenilir kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994). Daha sonra kodlar ortak özelliklerine göre bir araya getirilerek temalara ulaşılmıştır. Ortaya çıkan temalar ve alt temalar birbirleriyle ilişkili biçimde açıklanarak yorumlanmış ve sonuçlara ulaşılmıştır (Maykut ve Morehouse, 1994). Elde edilen bulguların yorumlanmasında literatür ve ilgili çalışmalardan faydalanılmıştır. Ayrıca elde edilen veriler tablolaştırılmış ve katılımcı görüşlerine yer verilerek bulgular yorumlanmıştır. Böylece elde edilen verilerin geçerliği sağlanmaya çalışılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde başka araştırmacıların kullanılması ve elde edilen sonuçların teyit edilmesi, verilerin güvenilirliği konusunda uygulanan stratejilerden birisidir. Bu nedenle, söz konusu çalışmada içerik analizi yapılarak, sonuçlar betimsel bir anlatım ile sunulmuş ve doğrudan anlatımlara yer verilerek ortaya çıkan temalar ve örüntüler çerçevesinde elde edilen bulgular açıklanmıştır.

Arařtırma srecinde tutulan gzlem notları ve oyun srecinde alınan ses kayıtları yazıya aktarılmıř ve dzenlenmiřtir. Arařtırmanın geerliđine katkı sađlamak, nicel ve nitel bulguları gzlemlerle destekleyerek arařtırmanın daha gvenilir sonulara ulařması iin alınan notların ve ses kayıtlarının bir blm alıřma bnyesinde verilmiř ayrıca gzlem bulguları nicel ve nitel bulgularla birlikte tartıřılmıřtır.

Arařtırmaya ynelik katılımcı grřlerinin analizi iin ncelikle ses kayıtları yazıya aktarılmıř ve kontrol edilmiřtir. Verilerin analizinde ierik analizi kullanılmıř, grřmelerin analizinde kullanılan basamaklar aynen uygulanmıřtır. Miles ve Huberman'ın (1994) nerdiđi; $Gvenirlik = Grř\ Birliđi / (Grř\ Birliđi + Grř\ Ayrılıđı)$ řeklindeki gvenirlik forml kullanılmıř, hesaplama sonucunda kodlamaların gvenirliđi %87 olarak hesaplanmıř ve kodlamaların gvenilir olduđu kabul edilmiřtir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Nicel Bulgular

Bu çalışmaya League of Legends çevrimiçi oyununu oynayan 124 ve oynamayan 131 olmak üzere toplam 255 katılımcı dâhil edilmiştir. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nda yer alan yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde League of Legends oyununun rolünü tespit etmek için öncelikle oyunu oynayan ve oynamayan katılımcıların sözcük bilgisi puanları arasında oluşan farka bakılmıştır. Diğer analizler ise oyunu oynayan öğrenciler üzerinden yürütülmüştür.

Çalışmaya dâhil edilen katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının oyunu oynama durumlarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği bağımsız gruplar için t-testi ile analiz edilmiş, analiz sonuçları Tablo 4.1'de gösterilmiştir.

Tablo 4.1. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun Oynama Durumlarına Göre T-Testi Sonuçları

	Grup	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Puan	Oynuyor	124	47.04	22.80	253	20.306	0.000
	Oynamıyor	131	3.06	9.44			

*p<0.05

Katılımcıların puanlarının oyun oynama durumlarına göre sözcük bilgisi puanlarının anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan bağımsız gruplar için t-testi sonuçlarına göre, katılımcıların puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir ($t_{(253)}= 20.306$, $p=0.000$). Oyunu oynayan katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının ($\bar{X}=47.04$) oynamayanların puanlarından ($\bar{X}=3.06$) daha yüksek olduğu görülmüştür. Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nda yer alan yabancı kökenli ifadelerin öğreniminde oyun oynamanın etkili olduğu ifade edilebilir.

Katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının oyun oynama tecrübesine göre farklılaşıp farklılaşmadığı bağımsız gruplar için t-testi ile analiz edilmiş, analiz sonuçları Tablo 4.2’de gösterilmiştir.

Tablo 4.2. *Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun Tecrübesine Göre T-Tesi Sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Puan	1-3 Yıl	81	40.14	22.12	122	-5.059	0.000
	4-6 Yıl	43	60.02	60.02			

*p<0.05

Elde edilen sonuçlara göre katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının oyun oynama tecrübesine göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı belirlenmiştir ($t_{(122)} = -5.059$, $p=0.000$). 4-6 yıl arasında oyun oynama tecrübesine sahip katılımcıların puanlarının ($\bar{X}=60.02$), 1-3 yıl arasında oyun oynama tecrübesine sahip katılımcıların puanlarından ($\bar{X}=40.14$) yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının medya-sosyal medyada oyunla ilgili hesapları takip durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığı bağımsız gruplar için t-testi ile analiz edilmiştir. Analiz sonuçları Tablo 4.3’te gösterildiği gibidir.

Tablo 4.3. *Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Medya-Sosyal Medyada Oyunla İlgili Unsurları Takip Durumuna Göre T-Tesi Sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Puan	Takip Ediyor	82	49.42	23.07	122	1.639	0.104
	Takip	42	42.38	21.79			
	Etmiyor						

*p<0.05

Elde edilen sonuçlara göre katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının medya-sosyal medyada oyunla ilgili unsurları takip durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı görülmüştür ($t_{(122)} = 1.639$, $p=0.104$).

Katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının haftalık oyun oynama süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığını kontrol etmek amacıyla Mann Whitney U-testi yapılmış, test sonuçları Tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4.4. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre U-Testi Sonuçları

	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
1-17 saat	111	57.57	6319.500	174.500	0.000
18-34 saat	13	104.58	1359.50		

*p<0.05

Sonuçlara göre katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmüştür (U=174.500, p=0.000). Sıra ortalamaları dikkate alındığında, 18-34 saat arasında oyun oynayan öğrencilerin 1-17 saat arasında oyun oynayan öğrencilere göre daha çok yabancı kökenli sözcük bildiği yorumu yapılabilir.

Katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının oyun ile ilgili yayınları izleme durumlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal Wallis testi yapılmıştır. Test sonuçları Tablo 4.5'te gösterilmiştir.

Tablo 4.5. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Oyun İle İlgili Yayınları İzleme Durumlarına Göre Kruskal Wallis Testi Sonuçları

	Yayın İzleme Durumu	N	Sıra ortalamaları	sd	χ^2	p
Puan	Hiç İzlemiyor	19	27.34	2	29.89	0.000
	1-11 Saat	89	64.55			
	12-22 Saat	16	92.84			

*p<0.05

Tablo 4.5.'te görüldüğü üzere katılımcıların sözcük bilgisi puanlarının oyun ile ilgili yayınları izleme durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığını söylemek mümkündür ($\chi^2_{sd=2, n=124}=29.89, p=.000$). Farkın kaynağını tespit edebilmek için grupların ikili kombinasyonları Mann Whitney U-testleri kullanılarak incelenmiş, bütün gruplar arasında farklılaşma olduğu görülmüştür. Grupların sıra ortalamaları dikkate alındığında 12-22 saat yayın izleyen bireylerin en yüksek puana sahip olduğu, bunu 11-22 saat arasında yayın izleyen bireylerin takip ettiği, en düşük ortalamaya ise hiç yayın izlemeyen bireylerin sahip olduğu görülmüştür. Gruplar arasında farkın

kaynağını tespit edebilmek adına tüm gruplar için ayrı ayrı Mann Whitney-U testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre; hiç izlemeyen katılımcılarla 1-11 saat yayın izleyen (U=310.50, p=0.000) ve 12-24 saat yayın izleyen katılımcılar (U=19.00, p=0.000) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Sıra ortalamaları dikkate alındığında hiç yayın izlemeyen öğrencilerin puanlarının 1-11 saat ve 12-24 saat yayın izleyen öğrencilerden düşük olduğu görülmüştür. Bununla birlikte, 1-11 saat yayın izleyen ve 12-24 saat yayın izleyen katılımcılar arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir (U=359.50, p=0.002). sıra ortalamaları dikkate alındığında 12-22 saat yayın izleyen katılımcıların puanlarının 1-11 saat yayın izleyen katılımcıların puanlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun tecrübesi, haftalık oyun oynama süresi ve haftalık yayın izleme süresi değişkenlerinin sözcük bilgisi puanlarını anlamlı bir biçimde yordayıp yordamadığını belirlemek amacıyla çoklu regresyon analizi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 4.6'da verilmiştir.

Tablo 4.6. Katılımcıların Sözcük Bilgisi Puanlarının Yordanmasına İlişkin Regresyon Sonuçları

Değişken	B	Std. Hata _B	β	T	p	İkili r	Kısmi R
Sabit	-35.609	8.359	-	-	0.000	-	-
				4.260			
Oyun Tecrübesi	11.589	3.367	0.243	3.442	0.001	0.416	0.300
Haftalık Oyun Oynama Süresi	24.931	5.136	0.336	4.854	0.000	0.381	0.405
Haftalık Yayın İzleme Süresi	19.990	2.927	0.467	6.831	0.000	0.502	0.529
R=0.681	R²						
	=0.464						
F_(3.120)=34.601	p=0.000						

*p<0.05

Yordayıcı değişkenler ile yordanan değişken arasında ikili ve kısmi korelasyonlar incelendiğinde, katılımcıların sözcük bilgisi puanları ile oyun tecrübesi arasında pozitif orta düzeyde bir ilişki olduğu ($r=0.416$), diğer değişkenler kontrol edildiğinde katılımcıların sözcük bilgisi puanları ile oyun tecrübesi arasındaki korelasyonun 0.300 olduğu görülmüştür. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları ile haftalık oyun oynama süresi arasında pozitif orta düzeyli ilişki tespit edilmiştir ($r=0.381$). Diğer değişkenler kontrol edildiğinde ise değişkenler arasındaki korelasyon değerinin 0.405 olduğu görülmüştür. Katılımcıların sözcük bilgisi puanları ile haftalık yayın izleme süresi arasında da pozitif orta düzeyde bir ilişki olduğu ($r=0.502$) belirlenmiştir. Diğer değişkenler kontrol edildiğinde ise değişkenler arasındaki korelasyon değerinin 0.529 olduğu görülmüştür.

Oyun tecrübesi, haftalık oyun oynama süresi ve haftalık yayın izleme süresi değişkenleri ile katılımcıların sözcük bilgisi puanları orta düzeyde anlamlı bir ilişki göstermekte ($R=0.681$, $R^2=0.464$, $p=0.000$); Oyun tecrübesi, haftalık oyun oynama süresi ve haftalık yayın izleme süresi, katılımcıların sözcük bilgisi puanlarındaki toplam varyansın yaklaşık olarak %68'ini açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayılarına (β) göre, yordayıcı değişkenlerin katılımcıların sözcük bilgisi puanları üzerindeki önem sırası haftalık yayın izleme süresi, oyun tecrübesi ve haftalık oyun oynama süresi şeklindedir. Regresyon katsayılarının anlamlılık düzeylerine ise t-testi sonuçlarına göre bakılmış, haftalık yayın izleme süresi, oyun tecrübesi ve haftalık oyun oynama süresinin katılımcıların sözcük bilgisi puanları üzerinde anlamlı birer yordayıcı olduğu görülmüştür. Yapılan çoklu regresyon analizine göre, puanların yordanmasına ilişkin regresyon denklemi aşağıda verilmiştir.

$$\text{Puanlar} = -35.609 + 11.589 * (\text{Oyun Tecrübesi}) + 24.931 * (\text{Haftalık Oyun Oynama Süresi}) + 19.990 * (\text{Haftalık Yayın İzleme Süresi})$$

4.2. Nitel Bulgular

4.2.1. League of Legends Çevrimiçi Oyununun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişkisine Yönelik Katılımcı Görüşleri

Bu bölümde “League of Legends ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarını takip etme durumlarının söz varlığı ile ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?”, “League of Legends ile ilgili yayın izleme durumlarının söz varlığı ile ilişkisine

yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?”, “League of Legends oynama durumunun söz varlığı ile ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri nelerdir?”, “League of Legends çerçevesinde öğrenilen yabancı kökenli sözcükler sosyal çevrede nasıl kullanılmaktadır?” problem soruları ile ilgili bulgulara yer verilmiştir. Bu bulgular nicel sonuçları açıklamak amacıyla yapılan görüşmelerin analiziyle elde edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda katılımcı görüşleri dört farklı tema altında toplanmıştır. Yıldırım ve Şimşek’in (2011) belirttiği gibi analizin ilerleyen aşamalarında genel temaların alt boyutları saptanmış ve alt temalar geliştirilmiştir. League of Legends çevrimiçi oyunun Türkçenin söz varlığı ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri çerçevesinde oluşturulan tema ve alt temalar şekil 4.1’de gösterilmektedir.



Şekil 4.1. League of Legends Çevrimiçi Oyununun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişkisine Yönelik Katılımcı Görüşlerinin Modeli

Şekil 4.1’de görüldüğü gibi çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisine yönelik katılımcı görüşleri çerçevesinde “oyun içi öğrenme, medya-sosyal medya, yayıncı kaynaklı öğrenme ve sosyal çevre” olmak üzere dört tema oluşturulmuştur. Her tema kendi içerisinde alt temalara ayrılmış ve bu sınıflandırmaya ait frekans değerleri tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7. *League of Legends Çevrimiçi Oyununun Türkçenin Söz Varlığıyla İlişkisine Yönelik Katılımcı Görüşleri*

Temalar	Alt Temalar	f
Medya-sosyal medya	İlişkisi yok	12
	İlgi çekici bulunması	8
Oyun içi öğrenme	Oyun içi iletişim	10
	Yabancı dil öğrenme isteği	8
	Yabancı dil seçeneğiyle oynama	5
	Yabancı sunucuda oynama	4
Yayıncı kaynaklı öğrenme	Türkçe konuşan yayıncılar	14
	Yabancı dil konuşan yayıncılar	6
	İlişkisi yok	1
Sosyal çevre	Arkadaş ortamı	14
	Aile ortamı	5
	Okul ortamı	4
	İlişkisi yok	1
	Toplam	92

Tablo 4.7’de yer alan verilere bakıldığında, katılımcıların çevrimiçi oyunlarla söz varlığı ilişkisini açıklamaya çalışırken en çok oyun içi öğrenme (f=27) temasına yoğunlaştığı görülmektedir. Katılımcıların hepsi oyun içi öğrenme ile söz varlığı arasında ilişki kurabilmiştir. Frekans değerlerine bakıldığında oyun içi öğrenme

temasını, sosyal çevre teması (f=24) takip etmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu, çevrimiçi oyunda yer alan yabancı kökenli ifadelerin bazılarını sosyal çevresinde öğrendiğini veya bu ifadeleri sosyal çevrelerinde kullandığını vurgulamıştır. Yayıncı kaynaklı öğrenme (f=21) temasına bakıldığında katılımcıların yabancı kökenli ifadelerin öğrenimiyle yayınlar arasında ilişki kurduğu görülmektedir. Katılımcı görüşleri çerçevesinde oluşturulan son tema olan medya-sosyal medya (f=20) temasına bakıldığında, katılımcıların çoğunun yabancı kökenli ifadeleri öğrenme ile medya-sosyal medya unsurları arasında ilişki kuramadığı görülmektedir.

4.2.1.1. League of Legends’la İlgili Medya-Sosyal Medya Unsurlarından Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri

Tablo 4.8’ de oyunla ilgili medya-sosyal medya unsurlarından yabancı sözcük öğrenimine yönelik katılımcı görüşleri yer almaktadır.

Tablo 4.8. *League of Legends ile İlgili Medya-Sosyal Medya Unsurlarından Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri*

Alt tema	f	%
İlişkisi yok	12	60
İlgi çekici bulunması	8	40

Katılımcıların %40’ı oyunla ilgili medya-sosyal medya unsurlarını ilgi çekici bulurken, %60’ı yabancı kökenli ifadelerin öğrenimi ile bu unsurlar arasında direkt bir ilişki kuramamıştır. İfadelere bakıldığı zaman, League of Legends ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarına ilgi duyan katılımcıların bu unsurlardaki dil kullanımlarına çok dikkat etmediği görülmektedir. Diğer katılımcılar ise medya-sosyal medya unsurlarında League of Legends ile ilgili paylaşımlar görmüş olmasına rağmen bu unsurlardaki dil kullanımlarına dikkat etmemiştir. Medya-sosyal medya ve yabancı sözcük öğrenimi arasında ilişki kuramayan bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Yani çok da sebebi yok yani. Çünkü reklamları o kadar dikkat etmediğim için hani çok ilgimi de çekmiyor.” (K12)

“Ya onlarda genelde herhalde yabancı kökenli kelimeleri kullanıyorlar. Tam dikkat etmedim ona da. Normal Türkçe karşılıklarını da kullanıyor olabilirler. Bakmadım.”(K6)

“Ya reklamlar açıkçası pek umrumda olmuyor. Ya zaten ben oyunu biliyorum, oynuyorum, seviyorum. O yüzden reklamlar gram umrumda olmuyor.” (K8)

Katılımcıların çoğunluğu medya-sosyal medya unsurları ile yabancı sözcük öğrenimi arasında bir ilişki kuramamıştır. Bunun yanında katılımcıların %40’ı bu unsurları ilgi çekici bulmaktadır. Ancak katılımcılar League of Legends ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarını ilgi çekici bulsalar da bu unsurlarda kullanılan dil hakkında herhangi bir görüş beyan etmemiştir. Oyun ile ilgili medya-sosyal medya unsurlarını ilgi çekici bulan bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Vadi benim reklamını ben hiç geçmiyordum. Normalde hep reklamları geçerim. Onu hiç geçmiyordum. Hatta ezberimde. Vadi benim vadi benim. Duydun mu sana ne dedim? Biliyorum onu. Güzeldi baya. İlgimi çekiyor. Çünkü çoğu kişi anlamazken sen anlıyorsun böyle. Bu ne falan diyorlar. Ben biliyorum bunu falan diyorum. Böyle bir ilgimi çekiyor. Güzel geliyor.”(K11)

“Çoğu yerde gördüm TBF’nin reklamını. İşte gerek youtuberlar olsun gerek Twitter kullanıcıları olsun. Hepsi TBF’den bahsettiği için TBF için çekildiğini biliyordum. Onun için yani dikkatimi çektiğinden izledim.”(K16)

“Reklamları, ben internette falan zaten League of Legends’la ilgili çok fazla arama yaptığım için Google’da falan sürekli reklamları çıkıyor, bakıyorum. Mesela yeni bir karakter çıkınca onun reklamı çıkıyor. Benim de ilgimi çekiyor.”(K20)

4.2.1.2. Oyun İçi Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri

Tablo 4.9’ da oyun içi yabancı sözcük öğrenimine yönelik katılımcı görüşlerinin frekans ve yüzde dağılımı verilmiştir.

Tablo 4.9. Oyun İçi Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri

Alt tema	f	%
Oyun içi iletişim	10	50
Yabancı dil öğrenme isteği	8	40
Yabancı dil seçeneğiyle oynama	5	25
Yabancı sunucuda oynama	4	20

Katılımcıların %50'si yabancı sözcüklerin bir kısmını oyun içi iletişimde öğrendiğini söylerken %40'ı yabancı dil öğrenme isteğiyle, %25'i yabancı dil seçeneğiyle oynayarak, %20'si ise yabancı sunucuda oynamayı tercih ettiği için oyunda kullanılan yabancı sözcükleri öğrendiğini ifade etmiştir. Katılımcıların yarısı yabancı kökenli sözcüklerin bir kısmını oyun içi iletişim yoluyla öğrendiğini ve bu sözcükleri kullandığını söylemiştir. Bu sözcüklerin kısa, basit ve mantıklı görülmesi ayrıca Türkçe kullanımlarına göre daha anlamlı bulunması kullanılma sebepleri arasında gösterilmiştir. Oyun içi yabancı sözcük öğrenimine yönelik bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Normalde Türkçe daha iyi ana dilimiz olduğu için ama Türkçe biraz uzun olduğu için, tam olarak anlamı olmadığı için İngilizce daha çok kullanılıyor. Türkçe onu yazacağım diye ölürsün zaten direkt. Sesli sohbet de geldi ama onu prematelerle kullanabiliyorsun. Ama işte İngilizcesi daha basit. İsteyen istediği dili kullanabilir yani fark etmiyor. Ben oyunda öyle öğrendiğim için İngilizce kullanıyorum, daha kısa. Değişiyor ama İngilizce terimleri daha çok kullanıyorum, kısa olduğu için.”(K11)

“Yasuo'nun beşte beşi demek biraz saçma oluyor. Çünkü League of Legends'ı oynayan çoğu kişi yani öyle Türkçe kelimeleri kullandığı söylenemez yani. Herkes genellikle işte penta, beşte beş pardon penta, flash gibi kullandığı için o yani League of Legends'in artık TR dili gibi bir şey olmuş. Yani onun için. Yani o dil çoğu kişinin bildiği bir şey olduğu için anlamamak elde değil.”(K16)

“Daha doğrusu mide yani mid diyeceğime orta koridora ışınlan attım derken o bana daha mantıksız geliyor. Fazla uzatıyor boşu boşuna. Bir de İngilizce terimleri kısaltabiliyorsun ama Türkçe terimlerde kısaltınca anlam bozukluğu yaşıyorsun. O yüzden öğrendiğimiz İngilizce terimler daha iyi bence.”(K4)

Katılımcıların %40'ı kendilerinde yabancı dil öğrenme isteği olduğunu vurgulamış ve bilinçli bir şekilde oyundan yabancı sözcükleri öğrendiklerini söylemiştir. Ayrıca bu katılımcılar oyun oynayarak yeni yabancı sözcükler öğrendiklerini ve İngilizcelerini geliştirdiklerini ifade etmiştir. Katılımcılar, öğrendikleri yabancı kökenli sözcükleri günlük hayatında kullandıklarını ve kendilerine yabancı sözcük gibi gelmediğini vurgulamaktadır. Yabancı sözcük

öğrenme isteğiyle bu sözcüklerin öğrenimine yönelik bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Benim League of Legends’a başlamadan önce kötüydü. Şu an iyi. Hatta güzel baya. İngilizcem de bu sene yükseldi. O sebeple de oynuyorum hem.”(K17)

“Yani İngilizce dilini daha öğrenebiliyorsunuz böyle, böylece oyunlarla. Yani birçok İngilizce kelimeyi oyundan öğrendim.”(K13)

“Oyunu anlamadım. Bir yıl sonra anca anladım. Mesela ben League of Legends sayesinde 200-300 rahat İngilizce kelime öğrenmişimdir. Şimdi bana bu kelimeler normal geliyor. İngilizce değil gibi. Dilimde kullanıyorum mesela. Baya hani şey oluyor. Normal baya.”(K9)

Katılımcıların %25’i oyunu yabancı dil seçeneğiyle oynayarak yabancı sözcükleri öğrendiğini vurgulamıştır. Oyun günümüzde Türkiye sunucusunda Türkçe dil seçeneğiyle oynanabilmektedir. Türkiye sunucusunda yabancı dil seçeneğiyle oynandığı zaman oyun içeriği yabancı dil olsa da birlikte oynadığı çevre çoğunlukla Türkçe konuşan bireylerden oluşmaktadır. Katılımcılar oyunu yabancı dil seçeneğiyle oynama sebeplerini; İngilizceyi daha kolay kavramak, İngilizcenin ilgi çekici olması ve oyunu daha rahat oynayabilmek olarak sıralamaktadır. Oyunu yabancı dil seçeneğiyle oynayarak yabancı sözcük öğrenimine yönelik bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“League of Legends’ı İngilizce oynuyorum. Hem seslendirmeleri daha çok hoşuma gidiyor hem de İngilizceyi daha rahat kavrayabilmek için hoşuma gidiyor.”(K12)

“Oyun İngilizce olunca daha çok ilgimi çekiyor. Sebebi bilmiyorum. Çünkü kalıbı oturmuş artık. İngilizceye bağlanmışım. Beşte beşten daha çok penta kill hoşuma gidiyor. Mesela İngilizce kelime kullandığımda kendimi oyuna daha akıcı hissediyorum. Türkçe kelime de kullandığımda kendimi akıcı hissediyorum ama İngilizcenin böyle bir zaafı var.”(K18)

“Önceden İngilizce oynamaya çalışıyordum daha çok. O zaman İngilizce açıyordum. İngilizce oynuyordum. O kelimeleri öğrenip daha rahat oynayabilmek için oyun başında İngilizce oynuyordum ama artık şimdi Türkçe, İngilizce fark etmiyor benim için.”(K1)

Katılımcıların %20'si oyunu yabancı bir sunucuda oynayarak yabancı sözcükleri öğrendiğini vurgulamaktadır. League of Legends Türkiye sunucusunda oynanabildiği gibi Amerika, Avrupa (Batı), Kore gibi sunucularda da oynanabilmektedir. Bu sunucuların oyun dili buldukları bölgeye göre değişmektedir. Yabancı sunucuda oynadığını söyleyen katılımcılar, Avrupa sunucusunda İngilizce dil seçeneğiyle oynadıklarını ifade etmiştir. Birlikte oynadığı oyuncular da çoğunlukla yabancı olduğu için iletişim dili olarak İngilizce tercih edilmektedir. Oyunu yabancı sunucuda oynayarak yabancı sözcük öğrenimine yönelik bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Genelde şey bende iki üç tane hesap olduğu için bir tane silver hesap var onu West'te oynuyorum İngilizceyi daha fazla geliştirmek için. Zaten İngilizce EU West'te oynadığımdan dolayı İngilizce terimleri Türkçe serverında kullanı kullana aklıma öyle öyle yatıştı”.(K8)

“Ben bu dili oynaya oynaya edindim. Ya yani ignite, flash, teleport, exhaust. Oyun oynuyorum sonuçta. Oyunda geçiyor. Zaten West'te oynadım, oradan öğrendim.” (K19)

“Bazen Türkçe giriyorum, bazen İngilizce. Genelde penta çok atıyorum ben. Penta attığım zamanlar penta kill yazısını çok dikkat ediyorum o yüzden bazen EU serverına geçiyorum, orda oynuyorum. Bu tarz kelimeler EU serverında kullanılıyor, benim hoşuma gidiyor.” (K2)

4.2.1.3. Yayıncı Kaynaklı Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri

Tablo 4.10' da yayıncı kaynaklı yabancı sözcük öğrenimine yönelik katılımcı görüşlerinin frekans ve yüzde dağılımı verilmiştir.

Tablo 4.10. *Yayıncı Kaynaklı Yabancı Sözcük Öğrenimine Yönelik Katılımcı Görüşleri*

Alt tema	f	%
Türkçe konuşan yayıncılar	14	70
Yabancı dil konuşan yayıncılar	6	30
İlişkisi yok	1	5

Katılımcıların Türkçe veya yabancı dille yayın izleme durumları görüşmede verdikleri cevaplara göre analiz edilmiştir. Katılımcıların %70'i yabancı sözcüklerin bir kısmını Türkçe konuşan yayıncıları dinleyerek/izleyerek öğrendiğini ifade etmiştir. Frekanslar göz önünde bulundurulduğunda “oyun içi iletişim” ve “Türkçe konuşan yayıncılar” en çok yabancı sözcük öğrenilen başlıklar olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcılardan bazıları bu sözcüklerin hiçbirini daha önce bilmediğini belirtirken bazıları İngilizce bildikleri için bu sözcüklerin bir kısmını bildiğini belirtmiştir. Türkçe konuşan yayıncılardan yabancı sözcükleri öğrendiğini ifade eden katılımcılar yayıncıların yabancı kökenli sözcükleri oldukça sık kullandığını vurgulamış, onları izleyerek yabancı kökenli sözcükleri öğrendiklerini belirtmişlerdir. Türkçe konuşan yayıncıları izleyerek yabancı kökenli sözcükleri öğrenen bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Evet, evet yayıncılar League of Legends'taki yabancı kelimeleri daha çok kullanıyorlar. Başlangıçta anlamıyordum, hiç anlamıyordum. Tutuştur demek yerine mesela ignite falan işte, diyorlar. Oradan daha iyi öğrendiğim için biraz daha iyi oluyor o yayıncıları izlemem.”(K13)

“Oyuna başlamadan önce bazı kelimeleri biliyordum İngilizceden. Sıçramak sonra tutuştur. Onları tutuştur filan bilmiyordum. Tırmanmayı filan biliyordum. Bildiğim bazı kelimeler vardı. Bilmediğim kelimeler de vardı. Onları da zamanla öğrendim. Öyle. Yayın izleyerek öğrendim.”(K18)

“Çünkü izlediğimiz yayıncılar. Mesela bir yayıncı oyunu betasından beri oynuyor. Betasından beri oynadığında da zaten Türkiye sunucusu yoktu. Adamlar 200- 300 pingle AB Batı sunucusunda oynuyordu. Onlar o terimlere alıştığı için ben de zaten izleyerek öğreniyorum. İzleyerek öğrendiğim için adam bu terimleri kullanıyor. Ben de o terimlere alışıyorum. Öyle. Oyun süresince çok edindim sayılmaz. Çünkü ben genelde ilk başladığımda böyle silver elodayken falan full yayın izliyordum gelişmek için. Yani günlük mesela 10 saatse 6 saatinde yayın izliyordum.”(K4)

Katılımcıların %30'u yabancı sözcüklerin bir kısmını yabancı dil konuşan yayıncıları dinleyerek/izleyerek öğrendiğini ifade etmiştir. Yabancı yayıncıların izlenme sebepleri arasında yabancı sözcükleri öğrenmek, yabancı sözcüklerin daha çekici gelmesi, oyunu öğrenmek gibi unsurlar öne sürülmüştür. Katılımcılar yabancı

yayıncıları dinleyerek/izleyerek onlardan duydukları sözcükleri öğrendiklerini ifade etmiştir. Yabancı dil kullanan yayıncıları dinleyerek/izleyerek yabancı kökenli sözcükleri öğrenen bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Yayında da çok duyuyorsun, oynarken de çok duyuyorsun. Hem yabancı yayını izlediğim için az çok kulağıma geliyor ya da öğreniyorum.”(K19)

“Türkçe kelimeleri çok kullanmıyoruz. Çünkü ben 4 yıldan beri oynuyorum. Alıştım. Yayıncıları izleyerek de yabancı yayıncılar izliyorum, alıştığım için genellikle yabancı kelimeler kullanıyorum veya biraz daha hoş geliyor kulağa. Sıçra demektense flash demek daha güzel geliyor. Ondan dolayı. Beşte beş yerine penta demek. Biraz daha güzel olduğu için ondan dolayı diyorum. Oyuna ilk başladığımda aslında hiçbir şey bilmiyordum. Öğrenmek için yayın izledim.”(K5)

“İzlediğim yayıncılar İngilizce oynuyor. Yani ben yabancı yayıncılar izliyorum. Böyle e-spor kanalında. Yani yabancı versiyonundan. Yabancılar İngilizce terimler kullanıyor. Ben de o yüzden İngilizce terimlere alıştım galiba.”(K7)

Katılımcılardan %5’i yayıncı kaynaklı öğrenme ile yabancı kökenli sözcüklerin öğrenimi arasında bir ilişki kuramadığını vurgulamıştır. Katılımcı izlediği yayınlarda kullanılan dile dikkat etmediğini ifade etmiştir. Yayıncı kaynaklı sözcük öğrenimine yönelik katılımcı görüşü şu şekildedir:

“Yok, aslında çok dikkat etmedim ama genelde Türkçe kullanıyorlardır.”(K12)

4.2.1.4. Sosyal Çevrede Yabancı Sözcük Öğrenimine ve Kullanımına Yönelik Katılımcı Görüşleri

Tablo 4.11’ de sosyal çevrede yabancı sözcük öğrenimine ve kullanımına yönelik katılımcı görüşleri yer almaktadır.

Tablo 4.11. Sosyal Çevrede Yabancı Sözcük Öğrenimine ve Kullanımına Yönelik Katılımcı Görüşleri

Alt tema	f	%
Arkadaş ortamı	14	70
Aile ortamı	5	25
Okul ortamı	4	20
İlişkisi yok	1	5

Katılımcıların %70'i yabancı sözcükleri arkadaş ortamında öğrendiğini veya bu ortamda kullandığını vurgulamıştır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığı zaman, arkadaş ortamında bu sözcüklerin kullanımı daha rahat öğrenmeyi sağlamak ve daha samimi bir ortam oluşturulmaktadır. Ayrıca arkadaş ortamında bu sözcükleri kullanan katılımcıların çoğunluğu oyunu bilen arkadaşlarının yanında kullanırken bir kısmı da bütün arkadaşlarının yanında bu sözcükleri kullanmaktadır. Yabancı sözcükleri kullanan arkadaşlarıyla iletişim kuran katılımcılar daha çok yabancı kökenli sözcük öğrendiğini vurgularken bütün arkadaşlarının yanında bu sözcükleri kullanan katılımcılar samimi bir ortam oluşturmak adına farklı bir dil kullanmayı tercih etmektedir. Arkadaş ortamında sözcük öğrenimine ve kullanımına yönelik bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

4.2.1.4.1. Oyun Oynayan Arkadaşlar

“Çok uzun zamandır takip ediyorum. Her şeyine dikkat ediyorum yani. Bunları arkadaş ortamında öğrendim bu kelimeleri. Sonradan iyice takip etmeye başladım League of Legends’i.”(K10)

“League of Legends oynayan arkadaşlarımla konuşarak daha çok öğreniyorum. Mesela farklı şeyler, onların yanında espri yaparken falan iyi oluyor. Böyle hoca bir soru soruyor mesela. Böyle kalıyor arkadaşım. Sonra League of Legends oynayan bazı sınıftaki arkadaşlarıma şey diyorum. Ya internetinin bağlantısı koptu AFK kaldı diyorum. Pingi çıktı herhâlde diyorum. Gülüyorlar falan böyle.” (K11)

4.2.1.4.2. Bütün Arkadaşlar

“Kullanıyorum ve arkadaşlarım anlamıyor bazen. Böyle kız arkadaşlarım oynamadığı için anlamıyorlar komik olduğunu. Mesela şey yapıyoruz. Angela diyim. İşte onun oyunlarından oynarken sürekli düşüyor. Off sen sürekli feedliyorsun falan yapıyorum. Yüzüme bakıyor. Ne diyorsun yapıyor böyle. Ama komik oluyor, sonra açıklıyorum Türkçesini.” (K17)

“Yani çoğu arkadaşımla kullanıyorum bazen oynamayanlarla da kullanıyorum. Genelde şakalaşma amaçlı oluyor. Yani, Bronz kelimesini oyunlarda veya bir işte çok kötü olan arkadaşlara diyoruz. Bir tartışma olduğu zaman az flame yapın diyoruz bazen. Bir yere gideceğimiz zaman işte arkadaşla ulaşamıyorsak AFK kalmıştır diyoruz, böyle şeyler.” (K3)

Katılımcıların %25'i yabancı sözcükleri aile ortamında öğrendiğini veya bu ortamda kullandığını vurgulamıştır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığı zaman yayınlarda veya oyunda kullanılan yabancı kökenli sözcüklerin anlamını öğrenmek veya günlük iletişim sürecinde kullanmak için aile ortamı tercih edildiği görülmektedir. Aile ortamında yabancı sözcük öğrenimine ve kullanımına yönelik bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Evet, oyun içerisinde yabancı kelimeleri sık kullanan yayıncıları izlerken anlama zorlukları yaşıyorum da abime soruyorum, yani bazı kelimeleri ondan öğreniyorum.” (K15)

“Aile içinde kullanırım. Abimler de oynadığı için abimlerle genellikle kullanırım o terimleri. Bildiğim için. Abimi mesela olası bir durum olur. Bir film ya da dizi izlerken dolayısıyla mesela en basitinden söyleyeyim. Tek attı. Pardon tek attı değil. En basitinden söyleyeyim. Mesela atıyorum film izliyoruz. Sonra filmde adam on beş kişiye saldırıyor. Sonra penta attı falan diyorum. Espri amaçlı.” (K16)

“Ya arada annemle arkadaş gibiyiz biraz da onu biraz tilt ediyorum. Noldu tilt mi oldun diyorum. Tilt ne diyor. Ha kalırsın öyle diyorum. Mesela yemeğe gel diyor. Anne ben AFK'yim diyorum. Bazı kelimeler kullanılıyor ama onlar aklıma gelemez şimdi. Onlar sohbeta bağlı kullanılan kelimeler.”(K19)

Katılımcıların %20'si yabancı sözcükleri okul ortamında öğrendiğini veya bu ortamda kullandığını vurgulamıştır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığı zaman

kullanılan yabancı kökenli sözcüklerin anlamını öğrenmek veya günlük iletişim sürecinde bu sözcükleri kullanmak için okul ortamı tercih edilmektedir. Bu sözcüklerin kullanımının bir dönem okulda akım hâline geldiğinin ifade edilmesi, şakalaşma ve samimi bir ortam oluşturmak için bu sözcüklerin tercih edilmesi dikkat çekici bulunmaktadır. Okul ortamında sözcük öğrenimine ve kullanımına yönelik katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Arkadaşlarım mesela derste falan bana AFK, report, low gibi şeyler söylüyorlardı, sonra gülüyorlardı kendi aralarında. Ben anlamıyordum ilk başta, sonra onlar açıkladıkça anladım yani.” (K10)

“Bazen derste arkadaşlarım uyuyorlar. Onların başına kâğıt alıyorum. Kâğıda şöyle üçgen yapıyorum. Oraya ben 800K Yasuo, AFK'yim, jungle report filan yazıyorum. Onları trollüyorum.”(K18)

“Günlük yaşamımda ne zaman görüyorum? Bir aralar bir akım türü bir şey çıkmıştı. Oyunlarda AFK kalmayı gerçek hayatta yapmaya başladılar. Derslerde mesela uyuyor birisi kâğıda AFK yazmış üstüne koymuş. Onun fotoğrafını çekiyor. Ben derste yokum diyor. Günlük hayatta ben bu şekilde görüyorum. Oynamasa da anlıyor bir şekilde.”(K20)

Katılımcıları %5'i sosyal çevre ile oyun kaynaklı yabancı kökenli sözcüklerin öğrenimi arasında bir ilişki kuramamış ve sosyal çevresinde bu sözcükleri kullanmadığını söylemiştir. Sosyal çevrede sözcük öğrenimine ve kullanımına yönelik katılımcı görüşü şu şekildedir:

“Hayır çevremde kullanmıyorum.”(K12)

4.2.2. Gözlem

4.2.2.1. Oyun Ortamında Gözlem

Çalışma grubu içerisinde gönüllülük esasına dayalı olarak zaman, mekân, teknolojik alt yapı ve veli izni maddelerini karşılayabilen 10 katılımcı belirlenmiş ve bu katılımcılar oyun ortamında gözlemlenmiştir. Oyun formatı gereği bir takım 5 kişiden oluşmaktadır. Belirlenen 10 kişi karşılıklı iki takım (Takım-A, Takım-B) oluşturacak şekilde oyuna girmiş ve hepsinin seçilen web 2.0 aracı üzerinden sesli iletişim kurması sağlanmıştır. Oyun izleyici modda izlenmiş ve oyuncuların web 2.0

aracı üzerinden kurduđu takım iletiřimleri kayıt altına alınmıřtır. Bu řekilde oyuncuların, biri yaklařık 40 dakika sũren iki oyun oynaması sađlanmıřtır. İlk oyunda oyunculara herhangi bir sınırlama konulmamıř ve takım ii konuřmaları kayıt altına alınmıřtır. Ardından ikinci oyunda oyunculardan kendi aralarında iletiřim kurarken yabancı kũkenli sũzcũkleri kullanmamaları istenmiřtir. Oyun sũreleri arařtırmacı dâhil 3 gũzlemci tarafından izlenmiřtir.

4.2.2.1.1. Birinci Oyun Sũreci

Birinci oyun sũrecinde oyuncuların dođal iletiřimlerini gũzlemlemek amacıyla herhangi bir sınırlama konulmamıřtır. Bu řekilde oynanan birinci oyunda oyuncuların birbirleriyle konuřurken yabancı sũzcũkleri sıklıkla tercih ettiđi gũrũlmũřtũr. Birinci oyun sũrecine ait oyuncu konuřmalarının bir kısmı řu řekildedir:

Takım-A

O1: *Ben de mide dũndũm.*

O5: *Ulti attı bana. Ulti at Twiche. Yes well play.*

O2: *Nice nice. Ace.*

O5: *GG (good game).*

O2: *GG.*

O5: *Fizz i dodgeladım.*

O1: *Fizz in devri bitti řuan.*

O5: *Bostla beni bostla bostla. GG.*

Takım-B

O6: *Vi řurayı al base at sonra bota gel. (O5)*

O8: *Gang yiyebilirsin dikkat et. (O2)*

O6: *-Jarvan bot. Minyonlara vurma da lane itmeyelim. Kanka exhaustu ok ge bastın bu arada.(O5)*

O8: *Gerek var mı baseye? (O2)*

O6: *Var var. Guinso mu kassam? Statik alıyorum ben ya. Vi kardeşim botun sıçrası ve heali yok.*(O5)

O7: *Ben flash attım.* (O1)

O6: *Ping çıkıyor baya.* (O5)

Birinci oyun süreciyle ilgili gözlemci notları şu şekildedir:

“Öğrenciler dil sınırlaması olmadan oldukça rahat oynadılar. Bu süreçte oyunun içindeki hızlı hareket etme gerektiren bölümlerde çok hızlı konuşabildiklerini fark ettim. Sanki aralarında yabancı kökenli sözcüklerle dolu bir anlaşma dili vardı. İşin ilginç bunu kimse yadırgamıyordu ve iletişim sorunu ortaya çıkmadı.” (Gözlemci-2)

“Öğrenciler, oyun esnasında yabancı kökenli kelimelerle daha kolay iletişime geçiyor ve bu kelimeleri tercih ediyorlardı. İletişim kurarken dil sınırlaması olmadan, istediği gibi konuştuklarında gayet rahattılar. Herhangi bir sorun yaşamadılar.” (Gözlemci-3)

Oyuncuların ses kayıtlarına bakıldığında “sıçramak, yükseltmek, kaçmak, orta, alt, iyi” gibi temel sözcüklerin İngilizcelerini tercih ettikleri görülmektedir. Bu sözcükler oyun tabanında İngilizce veya Türkçe olarak bulunmamaktadır. Bu açıdan bakıldığında yabancı sözcüklerin tercih edilmesinde oyunun bir yönlendirmesi bulunmamaktadır. Gözlemci yorumları da göz önünde bulundurulduğunda oyuncuların İngilizce sözcükleri kullanma konusunda bir alışkanlık edindiği söylenebilir.

4.2.2.1.2. İkinci Oyun Süreci

İkinci oyun sürecinde oyun başlamadan oyunculara, konuşurken yabancı sözcüklerin yerine Türkçelerini tercih etmeleri yönünde uyarı yapılmıştır. Buna rağmen oyuncuların birbirleriyle konuşurken yabancı sözcükleri tercih ettikleri görülmüştür. Ancak oyun başında yapılan uyarı sebebiyle yabancı sözcük kullanan bazı oyuncular Türkçe sözcükleri tercih ederek cümleyi tekrar kurmuşlardır. İkinci oyun sürecine ait oyuncu konuşmalarının bir kısmı şu şekildedir:

Takım-A

- O1: *Görüşümüz var o yüzden diyorum. Tamam, koridor eşitlenmedi de yani yakınlaşıyorum.*
- O2: *Orta koridora geliyor olabilirler. Ya da bize pusu atmış olabilirler.*
- O1: *Takım savaşını kaybettik ya?*
- O1: *Kaisa parçalıyor ya.*
- O2: *Adam yalnız lane de 0 kilddi ya.*
- O1: *Ben base gidip item alayım. Eşya alayım. Yani merkeze gidip biraz eşya alayım.*
- O3: *Hoca Türkçe konuşun dedi herkese, merkeze gidip biraz eşya alayım.*
- O3: *Merkeze gidip eşya alayım ne oğlum? Marketten eşya alalım.*
- O2: *Merkezdeyim girmeyin.*
- O2: *Oyuncu-5 AFK mi?*
- O4: *Aaa topdan kule gidiyor. Ayy üst koridordan.*
- O1: *Gitti bile. Ben base atıp, merkeze dönüp geliyorum.*

Takım-B

- O8: *Flashı yok. Ayy sıçrası yok.*
- O7: *Flashı gitti flashını aldık.*
- O8: *İyi. Kanka sıçrası yok flash ne ya?*
- O7: *Aa tamam tamam.*
- O10: *Bot gidiyor bot. Alt koridor gidiyor.*
- O8: *Beyler siz ejdere koşun ben solodan kule alacağım.*
- O9: *Top laneden kule alacaksınız.*
- O8: *Drake'i aldım. Okey. Pardon tamam.*
- O10: *Engellersek solodan kule alabiliriz. Top laneden kule alabiliriz. Ayy ne top lanesi ya. Üst koridordan.*
- İkinci oyun süreciyle ilgili gözlemci notları şu şekildedir:

“Öğrencilerden kullandıkları ifadelerde yabancı kökenli sözcüklerden kaçınmaları istendiğinde gözlemlenen davranışlar; oyun içinde hızlı hareket ettiği durumlarda konuşurken duraksamalar, mümkün olduğunca az konuşmaya çalışma, önce yabancı kökenli sözcükleri söyleyip ardından Türkçesini söyleme, yanlış yapan arkadaşı olduğunda dil kuralı olduğunu

hatırlatma olarak not edilmiştir. Öğrencilerin çalışmanın bu aşamasında bir iletişim sorunu yaşadığını söylemek doğru olmasa da normal iletişimlerinin altında bir akıcılık olduğu söylenebilir.” (Gözlemci-2)

“Onlardan bu oyunu oynarken oyunda geçen yabancı kökenli ifadelerden kaçınarak kendilerini ifade etmelerini istediğimizde zorlandıklarını gördük. Dikkat etmeye çalışmalarına rağmen oyun esnasında sözcüklerin önce yabancı kökenli olanları ağızlarından çıkıyor, sonra uyarılar akıllarına geldiklerinde Türkçe karşılıkları söylenmeye çalışılıyordu. Oyun esnasında sık sık öğrencilerin, önce “flash atmak, trollemek vb.” gibi yabancı kökenli ifadeleri kullandıklarını, daha sonra hızlı bir şekilde Türkçe karşılığını düşünüp Türkçe sözcüklerle kendilerini anlatmaya çalıştıklarını gözlemledik. Genel olarak öğrencilerin, oyunda Türkçe karşılıklarıyla iletişime geçerken sorunlar yaşadıklarını, zorlandıklarını gördük. Oyun sonrasında oyunu oynayan öğrencilerin tepkileri de bu yöndeydi. Oyunda hızlı olmanın, hızlı iletişime geçmenin önemli olduğunu, oyunu oynamak için Türkçe sözcüklerin daha uzun kaldığını dile getirdiler.” (Gözlemci-3)

Oyuncuların, oyun içi iletişimleri incelendiğinde ikinci oyunda Türkçe sözcükleri kullanmaya çalıştıkları ancak yabancı kökenli sözcüklerin kullanımının hala sık olduğu gözlemlenmiştir. Türkçe sözcükleri tercih etme noktasında çoğunlukla önce yabancı kökenli sözcükler tercih edilmiş ardından Türkçe sözcükler tercih edilerek ifadeler düzeltilmiştir. Ayrıca Türkçe sözcük kullanımına dikkat eden bazı oyuncuların takım iletişiminde yabancı sözcük kullanan diğer oyuncuları düzeltmeye çalıştığı görülmüştür. Türkçe sözcüklerin tercih edilmesi istenen ikinci oyunda oyuncuların ilk oyuna göre daha az konuştuğu gözlemlenmiştir. Diğer gözlemci notlarının da araştırmacının gözlem notlarıyla aynı doğrultuda olduğu belirlenmiştir.

4.2.2.2. Araştırmanın Geneline Yönelik Gözlemler

Araştırmanın geneline yönelik gözlemler, çalışmanın güvenilirliğini artırmak için araştırmacı dâhil 3 gözlemci tarafından gerçekleştirilmiştir. Söz konusu gözlemler uygulama sürecinde katılımcılar izlenerek yapılmıştır. Araştırmaya yönelik gözlemci notları şu şekildedir:

“Öğrencilerin araştırmaya karşı oldukça ilgili olduklarını düşünüyorum. Araştırmanın uygulama süreci için okula her gittiğimizde öğrencilerin birçoğu, biz onlara ulaşmadan önce yanımıza gelip sorular sorarak araştırmaya karşı ilgili olduklarını hissettirdiler. Bizi her gördüklerinde görüşmeye ve araştırmanın diğer süreçlerine katılacak öğrencilerden olmak istediklerini ilettiler. Bunların yanında sınıflara girdiğimizde bağırarak bizim geldiğimize sevindikleri ve görüşme sırasında da sorulara ilgiyle ve içtenlikle cevap verdikleri de gözlemlenmiştir.” (Gözlemci-2)

“Katılımcılar araştırma için okula gittiğimiz ilk andan itibaren çok ilgiliydi. Okula ikinci defa gidişimizde, daha önce girmediğimiz sınıflardaki öğrencilerin bile yanımıza gelip heyecanla sorular sorması öğrencilerin araştırmaya oldukça ilgili olduğunu göstermektedir. Okullarda, League of Legends oynayan öğrencilerin sayısı tahmin ettiğimizden çok daha fazlaydı. Sınıflara oyunu oynayan öğrencileri tespit etmek için girdiğimizde heyecanla parmak kaldırdıklarını, bu oyun hakkında konuşacakları için çok mutlu oldukları gözlemlenmiştir. Sınıflara girdiğimizde bazı öğrenciler bu araştırmanın bu güne kadar okulda yaptıkları en güzel şey olduğunu öğretmen ve arkadaşlarının yanında dile getirmiştir. Katılımcılar çalışma bitene kadar araştırmanın her aşamasında son derece istekliydi. Hatta araştırmanın uygulama süreci bittiğinde bile çalışmaya devam etmek istediklerini söylediler. Bunun yanında başka oyunları oynayan öğrenciler de okulda sık sık yanımıza gelip onların oynadıkları oyunlarla ilgili de çalışmalar yapmamızı istediler.” (Gözlemci-3)

Araştırmanın ilk aşamasından sonuna kadar katılımcıların araştırmaya oldukça ilgi duyduğu gözlemlenmiştir. Sınıflara girip veri toplama araçları uygulandığında, öğrencilerin heyecanlı tepkiler verdiği ve mutlu oldukları not edilmiştir. Ayrıca henüz uygulama yapmadığımız sınıflardan öğrencilerin yanımıza gelip kendi sınıflarına da gitmemiz için talepte bulunmaları, öğrencilerin ne kadar istekli olduklarının göstergesi olarak kabul edilebilir. Araştırmanın ilerleyen süreçleri olan görüşmelere ve oyun ortamında yapılacak gözlemlere katılmak için öğrencilerin oldukça istekli olduğu görülmüştür. Bu uygulama süreçlerine katılan katılımcılar da araştırmaya olan ilgilerini sürekli göstermiş ve mutluluklarını dile getirmiştir. Araştırmanın uygulama süreci bittiğinde ise katılımcılar sürecin devam etmesi noktasında talepte bulunmuştur.

Katılımcıların gerek sınıf ortamında gerekse mülakatlardaki istekli tavırları bütün gözlemciler tarafından not edilmiştir. Katılımcıların araştırma sürecine karşı ilgili olmalarının yanında bu sürecin sonunda bazı farkındalıklar kazandıkları gözlemlenmiştir. Araştırma sonucunda katılımcıların elde ettiği farkındalıklar hakkındaki gözlemci notları şu şekildedir:

“Öğrenciler oyunda anlaşmak için kullandıkları sözcüklere o kadar alışmışlar ki bu sözcüklerin kökeni ve yapısı hakkında hiç düşünmüyorlardı. Kendi aralarında kullandıkları ve günlük konuşma diline dahi giren yabancı sözcükler vardı. Bu çalışma sürecinde bazı katılımcıların, bu sözcüklerin dilimize giren yabancı unsurlar olduğunu fark ettiği gözlemlenmiştir. Bu farkındalık bazı öğrencilerin söylemlerine göre onları davranış değişikliğine yöneltti.” (Gözlemci-2)

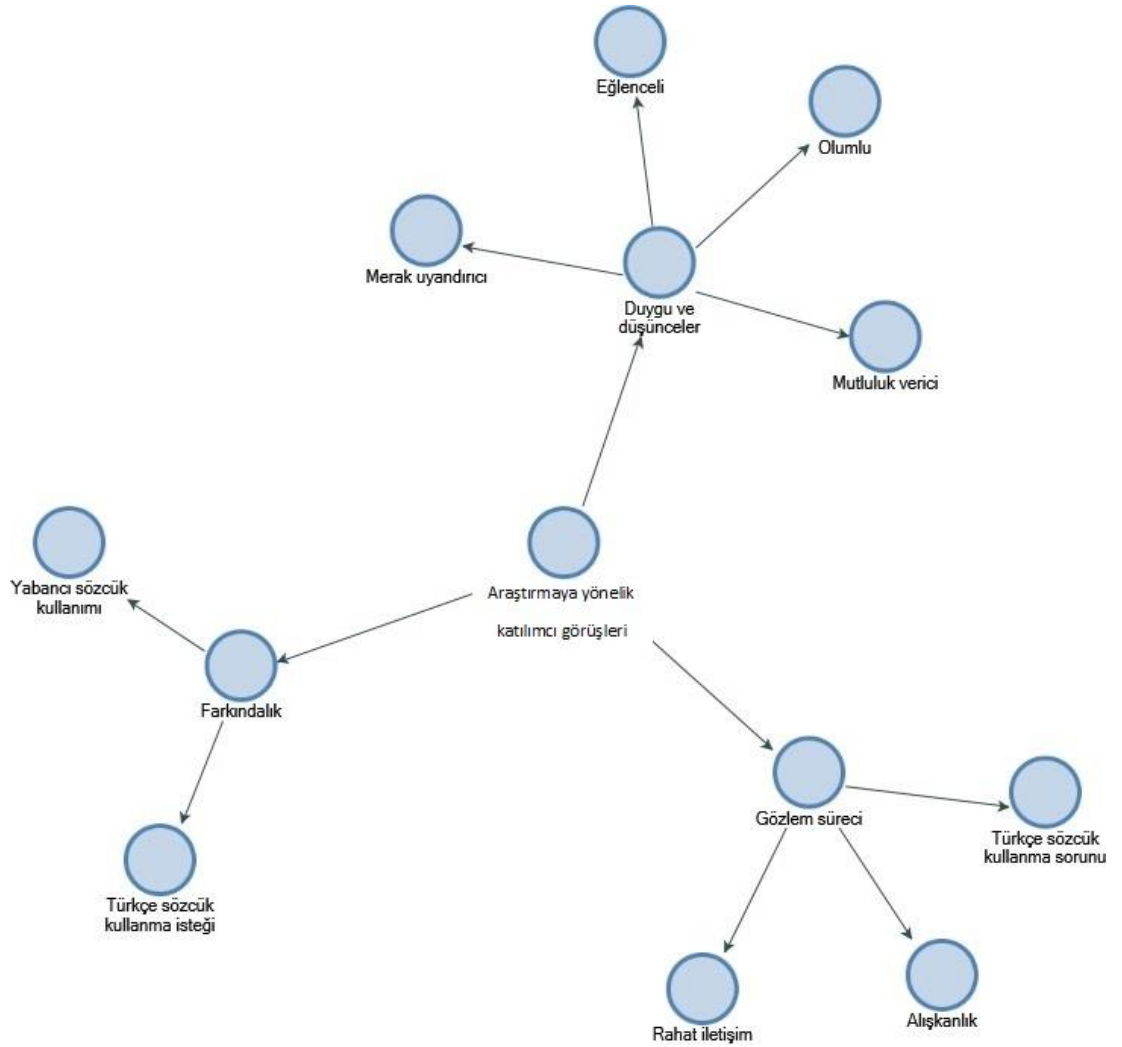
“Araştırmanın ilk aşamasında katılımcılara, bu oyun aracılığıyla hangi yabancı kökenli sözcükleri öğrendiği sorulduğunda bazı katılımcılar çok fazla yabancı kökenli sözcük kullanmadığını, oyunun Türkçe seçeneği olduğunu ve Türkçe oynadıklarını söylemiştir. Bu katılımcılar kullandıkları yabancı kökenli sözcüklerin dilimize ait olmadığını farkında değillerdi. Katılımcıların araştırmanın ilerleyen süreçlerinde, bu sözcüklerin aslında dilimize ait olmadığını fark ettiği gözlemlenmiştir. Bu sözcüklerin zihinlerine yerleşmesinden ve günlük hayatta kullanılır hale gelmesinden dolayı yabancı sözcük gibi değerlendirilmediği not edilmiştir. Çalışma sonucunda katılımcılar yabancı kökenli sözcük kullandığının farkına varmış ayrıca bu katılımcıların bir kısmının Türkçelerini kullanmayı tercih etmeye başladığı gözlemlenmiştir.” (Gözlemci-3)

Araştırmanın ilk aşamasında katılımcıların kullandıkları yabancı kökenli ifadeler konusunda herhangi bir farkındalığı olmadığı gözlemlenmiştir. Katılımcılar yabancı kökenli sözcüklerin bazılarını oyun sürecinde, yayın izlerken, oyunla ilgili sohbet ederken kullanmakta bazılarını ise günlük hayatta aktif olarak kullanmaktadır. Yabancı kökenli sözcüklerin katılımcıların zihninde yer edindiği ve günlük kullanımda aktif olarak kullandıkları için bu sözcüklerin kökenini sorgulamadığı not edilmiştir. Araştırmanın ilerleyen süreçlerinde ve sonuç aşamasında katılımcıların, bu sözcüklerin yabancı kökenli olduğunun farkına vardığı gözlemlenmiştir. Ayrıca bazı katılımcılar bu farkındalığın ötesinde yabancı sözcükler yerine Türkçelerini

kullanacaklarını belirtmiş ve uygulamaya çalışmıştır. Gözlemcilerin gözlemleri ve yorumları genel itibariyle birbirini tamamlar niteliktedir.

4.2.3. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşleri

Bu bölümde araştırmaya yönelik katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. Katılımcı görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formuyla toplanmış ve yazıya aktarılmıştır. Elde edilen veriler uygun analiz programı kullanılarak içerik analiziyle sistemleştirilmiş, katılımcı ifadeleri tema ve alt temalar altında toplanmıştır. Araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri çerçevesinde oluşturulan tema ve alt temalar şekil 4.2’ de gösterilmektedir.



Şekil 4.2. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşlerinin Modeli

Şekil 4.2’de görüldüğü gibi araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri “duygu ve düşünceler”, “gözlem süreci” ve “farkındalık” olmak üzere 3 tema altında

toplanmıştır. Her tema kendi içerisinde alt temalara ayrılmış ve bu sınıflandırmaya ait frekans değerleri tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.12. Araştırmaya Yönelik Katılımcı Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	f
Duygu ve düşünceler	Eğlenceli	4
	Merak uyandırıcı	3
	Mutluluk verici	2
	Olumlu	1
Farkındalık	Türkçe sözcük kullanma isteği	6
	Yabancı sözcük kullanımı	4
Gözlem süreci	Türkçe sözcük kullanma sorunu	10
	Alışkanlık	6
	Rahat iletişim	4
Toplam		40

Tablo 4.12’ye bakıldığında katılımcı görüşlerinin *duygu ve düşünceler* ($f=10$), *farkındalık* ($f=10$) ve *gözlem süreci* ($f=20$) temalarından oluştuğu görülmektedir.

Katılımcıların araştırmanın geneline yönelik görüşleri *duygu ve düşünceler* ($f=10$) teması altında toplanmıştır. Duygu ve düşünceler teması kendi içerisinde *eğlenceli* ($f=4$), *merak uyandırıcı* ($f=3$), *mutluluk verici* ($f=2$) ve *olumlu* ($f=1$) alt temalarına ayrılmıştır. Bu tema ele alındığında, frekans değeri en yüksek olan alt temanın “eğlenceli” olduğu görülmektedir. Katılımcılar okullarda bu konuyla ilgili araştırmalar yapılmasını arzulamakta ve araştırmayı bir bütün hâlinde eğlenceli bulmaktadır. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Bence harika bir şey okullarda bir sürü oynayan çocuklar var, yetenekli olduğunu bilmeyen küçük çocuklarımız var ve oyun oynayanlar için çok eğlenceli bir araştırma.”(K10)

“Gerçekten çok güzel ve eğlenceli bir çalışma oynarken ayrı bir heyecan röportaj yaparken ayrı bir heyecan. Bence kesinlikle böyle araştırmalar yapmaya devam etmelisiniz.” (K1)

Duygu ve düşünceler temasının diğer bir alt teması merak uyandırıcı (f=3) başlığıdır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında oyuna olan ilgilerinin yüksek olduğunu ve okullarında ilgi alanlarına yönelik bir araştırma yapılmasının kendilerinde merak uyandırdığını söyleyebiliriz. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Okulumdaki bu araştırmaya katılmamın sebebi League of Legends adlı oyunu çok oynamam ve araştırmayı da merak etmemdir.”(K19)

“Hem League of Legends’ı sevmem hem de kelime konusunda kendimi denemek istedim. Tabi bir de içine oyun karışınca merak uyandırdı.”(K8)

Duygu ve düşünceler temasının diğer bir alt teması mutluluk verici (f=2) başlığıdır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında, zaman ayırdıkları ve önemsedikleri bir oyun hakkında okulda bir çalışma yapılmasının katılımcıları mutlu ettiğini söyleyebiliriz. Ayrıca katılımcılar bu tür çalışmaların okullarında daha sık yapılmasını istemektedir. Bu alt temaya ait katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Bizim için gayet iyi oldu çünkü emek verdiğimiz şeyle ilgili okulda bir çalışma yapılması beni mutlu etti.”(K5)

“Bence güzel bir şey çünkü bu tip çevrimiçi oyunlarla ilgilenen büyükler çok az ve bizim okulumuza gelmeleri çok güzel yani geldiklerinde dedim ki aha işte bildiğim bir konu. Mutlu oldum yani. Daha farklı oyunlarla böyle araştırmaların gelmesini isterim.” (K6)

Duygu ve düşünceler temasının son alt teması olumlu (f=1) başlığıdır. Katılımcının ifadesi göz önüne alındığında büyük bir oyuncu kitlesi olan çevrimiçi oyunların araştırılmasının olumlu bulunduğu görülmektedir. Bu görüş çerçevesinde farklı oyunların da araştırmalara dâhil edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu alt temaya ait katılımcı görüşü şu şekildedir:

“Olumlu buluyorum. Çünkü günümüzde baya fazla bir kitlesi var çevrimiçi oyunların. Bunların araştırılması olumludur. CS Go, PUBG gibi oyunlarla da yapılabilir.”(K13)

Araştırmanın oluşturduğu farkındalıklara yönelik katılımcı görüşleri *farkındalık* (f=10) teması altında toplanmıştır. Farkındalık teması kendi içerisinde *Türkçe sözcük kullanma isteği* (f=6) ve *yabancı sözcük kullanma* (f=4) alt temalarına ayrılmıştır. Araştırmaya yönelik görüşlere bakıldığında frekans değeri en yüksek olan alt temanın “Türkçe sözcük kullanma isteği” olduğu görülmektedir. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında, kullandıkları sözcüklerin yabancı kökenli olduğunun ve bu sözcüklerin Türkçelerinin yerine tercih edildiklerinin farkında oldukları görülmektedir. Bu katılımcılar, araştırma ile artık yabancı kökenli sözcüklerin yerine Türkçe sözcükleri kullanacaklarını ve bu farkındalığı kazandıklarını ifade etmiştir. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Bu araştırmaya katılmadan önce yabancı kökenli olması dikkatimi çekiyordu. Çünkü Türkler Türkçe yerine daha çok yabancı dil tercih ediyor. Bu araştırmanın oluşturduğu farkındalıklar oyunların bize bilmediğimiz yabancı kelimeleri öğrettiğini anlamak oldu. Artık Türkçe kelimeleri de kullanmaya çalışabilirim.”(K10)

“Dikkatimi çekmiyordu çünkü alışmışım. Sanırım İngilizce kelime kullanmaya devam edeceğim ama arada Türkçe kelime kullanmaya da özen göstereceğim.”(K5)

“Gayet güzel bir araştırma yapılış amacı da güzel. Çünkü Türkçemiz ölüyor böyle kelimeler yüzünden falan. O yüzden bu çalışma Türkçe sözcük kullanmama yardımcı olacak.”(K6)

Farkındalık temasının diğer alt teması yabancı sözcük kullanımı (f=4) başlığıdır. Araştırmaya yönelik görüşlere bakıldığında, katılımcıların yabancı kökenli sözcükleri kullandıkları ancak bunun farkında olmadıkları görülmektedir. Bu araştırmaya katıldıktan sonra, yabancı kökenli sözcükleri sık kullandıklarını ve bunun farkına vardıklarını ifade etmişlerdir. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Bu arařtırmaya katılmadan önce bu kelimeleri kullanırken hiç fark etmiyordum ama arařtırmada bu kelimeleri kullandığımı ve İngilizce olduklarını fark ettim.”(K19)

“Oyunda Türkçe kökenli kelimelerden fazla yabancı kökenli kelimeler kullandığımı fark ettim.” (K13)

“Bende oluşturduğu farkındalık benimle oyunla ilgili neyi bilip bilmediğimi gösterdi. Bir de çok fazla yabancı kökenli kelime kullandığımı fark ettim.”(K8)

Arařtırmanın gözlem sürecine yönelik katılımcı görüşleri *gözlem süreci* (f=20) teması altında toplanmıştır. Gözlem süreci teması kendi içerisinde *Türkçe sözcük kullanma sorunu* (f=10), *alışkanlık* (f=6) ve *rahat iletişim* (f=4) alt temalarına ayrılmıştır. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında frekans değeri en yüksek olan alt temanın Türkçe sözcük kullanma sorunu olduğu görülmektedir. Katılımcılar oyun tamamen Türkçe yapılandırılmış olmasına rağmen oyun içi iletişimde yabancı kökenli sözcükleri tercih etmiştir. Kendilerinden, konuşurken yabancı kökenli sözcükler yerine Türkçelerini kullanması istenmiş ancak katılımcılar Türkçe sözcükleri kullandıklarında zorlandıklarını ifade etmiştir. İngilizce sözcüklerin daha eğlenceli ve iyi olması, akla önce yabancı kökenli sözcüklerin gelmesi, İngilizce sözcüklerin zihinlerinde yer edinmiş olması bu durumun sebepleri arasında gösterilmiştir. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri řu şekildedir:

“Bazı kelimeleri Türkçe olarak kullanmadığım için baya bir zorluk çektim. Çünkü yabancı kökenli kelimeleri aklımda olduğu için. Dil sınırlaması olduğunda çok farklı geldi bana oyunu Türkçe olarak oynamak.”(K13)

“Evet, herhangi bir şey söyleyeceğimde aklıma ilk başta yabancı kökenli sözcükler geldiği için biraz sıkıntı yaşadım.”(K14)

“Takım arkadaşlarımla League of Legends oynarken yabancı kökenli ifadeler kullanmadan çok zorlandım. Bence İngilizce kelimelerin kullanılması çok daha eğlenceli ve iyi.”(K19)

“Biraz sorun yaşadım çünkü İngilizceleri bende yer edindi, dilime falan dolandı yani o yüzden Türkçelerinde biraz sorun yaşadım.” (K6)

Gözlem süreci temasının diğer bir alt teması alışkanlık (f=6) başlığıdır. Gözlem sürecinde katılımcılardan Türkçe sözcüklerin kullanılması istenmesine rağmen katılımcılar yabancı kökenli sözcükleri kullanmaya devam etmiştir. Katılımcılar bu kullanımın istem dışı olduğunu ve uzun süredir yabancı kökenli sözcükleri kullandıklarını ifade etmiştir. Ayrıca yabancı kökenli sözcüklerin uzun süredir kullanılmasının katılımcılar üzerinde bir alışkanlık oluştuğu da ifadelerden anlaşılmaktadır. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Hepsi kelimeleri biliyorlardı. Anlamalarını da biliyorlardı. İngilizce kelimeleri iki yıldır kullandığım için alışmışım. O yüzden hiç sıkıntı çekmedim ama bazı kelimeleri Türkçe kullanıyorum.”(K10)

“Çünkü oyuna başladığımda bütün kelimeleri araştırmıştım. Hepsi İngilizceydi ve 2 yıldır sürekli oynadığım için ağızım alışmış. Bot lane, mid lane derken sürekli İngilizce söylüyordum. Sonradan farkına varıp düzeltiyordum, alt koridor gibi. Zorlayıcıydı ama kendi dilimiz olmasına rağmen alışkanlıktan hep yabancı sözcük kullandım.”(K14)

“Dikkatimi çekmiyordu çünkü alışmıştım. Sanırım İngilizce kelime kullanmaya devam edeceğim.”(K5)

Gözlem süreci temasının son alt teması rahat iletişim (f=4) başlığıdır. Gözlem sürecinde katılımcılara dil sınırlaması olmadan oyun oynayabilecekleri söylenmiştir. Katılımcılar ise Türkçeleri yerine yabancı kökenli sözcükleri kullanmayı tercih etmiştir. Bunun sebebi olarak İngilizce sözcükleri kullanmanın rahat bir iletişim sağladığını ve herhangi bir zorluk olmadan akıcı bir oyun oynamalarına katkı yaptığını ileri sürmüşlerdir. Bu alt temaya ait bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Hiçbir sorun yaşamadım. Çünkü oyun içindeki terimleri İngilizce kullanmak rahat ve akıcı bir oyun oynamamızı sağlıyor. Takım arkadaşlarımızla daha kolay iletişim kurmamızı sağlıyor.”(K8)

“Dil sınırlaması olmadan hiç ama hiç zorlanmadım.”(K18)

“Sorun yaşamadım. Daha rahat iletişim kurdum.”(K6)

Araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri genel olarak ele alındığında bu araştırmanın katılımcılarda merak uyandırdığı, onlar için eğlenceli ve mutluluk verici

bir unsur olarak karışımıza çıktığı görülmektedir. Ayrıca araştırma sürecinde ve sonucunda katılımcılarda farkındalıklar meydana gelmiştir. Kullandığı sözcüklerin yabancı kökenli olduğu farkındalığına erişen katılımcılardan bazıları yabancı kökenli ifadeler yerine Türkçelerini tercih edeceğini ifade etmiştir. Katılımcıların bir kısmı ise kullandığı sözcüklerin yabancı kökenli olduğunun farkına varsa da bu sözcükleri kullanmaya devam edeceğini vurgulamıştır. Katılımcıların gözlem sürecine yönelik görüşleri de bu sonuçları destekler niteliktedir. Katılımcılar gözlem sürecinde yabancı kökenli ifadeleri kullandığında kendilerini rahat hissetmiş ve bu sözcüklerin kullanımının kendilerinde alışkanlık haline geldiğini ifade etmiştir. Bunun yanında Türkçe sözcüklerle oyun oynama zorunluluğu getirildiğinde iletişim sıkıntısı yaşandığı katılımcıların ifadeleriyle ve araştırmacı gözlemleriyle ortaya konulmuştur.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde araştırmanın nicel ve nitel bulguları birleştirilmiş ve ortaya çıkan sonuçlar literatürdeki çalışmalarla tartışılmıştır. Ayrıca araştırmanın bulgularından ortaya çıkan sonuçlara dayanılarak bu alanda çalışma yapacak araştırmacılara ve uygulayıcılara öneriler sunulmuştur. Oyun sürecinden, yayınlardan ve sosyal medya unsurlarından faydalanılarak hazırlanan Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nun analiz sonuçları nicel verilerle ortaya konulmuş, sonuçlar gözlem ve görüşme yoluyla elde edilen nitel verilerle desteklenmiştir.

Araştırma sürecinde uygulanan Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'ndan elde edilen bulgulara göre katılımcıların sözcük bilgisi puanları, medya-sosyal medyada League of Legends ile ilgili hesapları takip durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Bu bulgulara göre Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nda yer alan yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde medya-sosyal medya unsurlarının önemli bir rol üstlenmediği söylenebilir. Nicel bulgular elde edilen nitel bulgularla örtüşmektedir. Katılımcılar, medya-sosyal medyada League of Legends ile ilgili unsurları takip etmesine ve bu unsurlara ilgi duyduklarını belirtmesine rağmen medya-sosyal medya unsurlarında kullanılan dil öğelerine dikkat etmemektedir. Katılımcılar, söz konusu yabancı kökenli ifadeleri farklı kanallardan öğrenmiş ve medya-sosyal medya unsurlarıyla yabancı kökenli ifadelerin öğrenimi arasında ilişki kuramamıştır. Nicel ve nitel bulgulardan hareketle Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nda yer alan yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde medya-sosyal medya unsurlarında kullanılan dilin önemli bir yer tutmadığı söylenebilir.

Akkoyunlu ve Soylu'nun (2011) sosyal iletişim ağları ve dilin yanlış kullanımı üzerine yaptıkları çalışmanın bulgularına bakıldığında, bu platformlarda Türkçede yer almayan harflerin kullanıldığı, dilin bozulmasına yol açan kısaltmaların kullanıldığı, sözcüklerin boşluk bırakılmadan birleşik şekilde yazıldığı ve cümle içinde İngilizce sözcükler kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışma ile sosyal medya unsurlarının söz varlığımıza olumsuz etkileri gözler önüne serilmiştir. Şuataman ve Kalafat (2012) da

benzer bir şekilde sosyal medya unsurları üzerinde yaptıkları çalışmayı; ses özellikleri, sözcük, söz dizimi ve imlâ olmak üzere dört ana düzlemde ele almıştır. Çalışmanın bulgularına bakıldığında internetle birlikte dilimize birçok kavram, sembol ve ifade biçiminin girdiği görülmektedir. Çalışmada, kısaltmalara ve sembollere dayalı bir dil kullanılmasının dilimizin gelişimine yeni bir boyut kazandırdığı vurgulanmaktadır. Ayrıca internet ortamında yazı dilinin rastgele ve özensiz olarak kullanıldığı, sözcüklerin yazımında kısaltmalara ve konuşma dili unsurlarına yer verildiği belirlenmiştir. İngilizce gramer kurallarının ve İngilizce sözcüklerin Türkçenin yapısını bozduğu ve söz varlığımızda yozlaşmaya neden olduğu tespit edilmiştir. Karahisar (2013) ise sosyal paylaşım siteleri ve form sitelerindeki yazışmaları incelediği çalışmada kullanıcıların yarı Türkçe yarı İngilizce cümleler kurduğunu ve düzgün cümle kuran kullanıcı sayısının oldukça az olduğunu bulgulamıştır. Ayrıca Gezgin ve Silahsızoğlu da (2016) benzer şekilde bilişim teknolojileri kullanımının Türkçeye etkilerini araştırmış ve özellikle İngilizce sözcüklerin ve yazımda kural dışı kısaltmaların kullanıldığını ayrıca yazım ve noktalama işaretlerinin göz ardı edildiğini ortaya koymuştur. İlgili literatürde yapılan çalışmalar medya-sosyal medya unsurlarında kullanılan dilde; sık gramer hatalarına rastlandığını, yabancı kökenli sözcüklerin oldukça sık kullanılarak Türkçe-İngilizce ortak bir dil kullanıldığını ve Türkçenin kurallarına aykırı kısaltmalar yapıldığını ortaya koymuştur. Araştırma sürecinde Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nu hazırlamak için medya-sosyal medya unsurlarında yapılan inceleme sonucunda bu platformlarda yabancı kökenli sözcüklerin ve Türkçenin gramer kurallarına aykırı kısaltmaların kullanıldığı tespit edilmiş ve alanda yapılan çalışmalarla benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Buna rağmen çalışmanın bulgularından hareketle oyunla ilgili medya-sosyal medya unsurlarının söz konusu yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde anlamlı bir fark yaratmadığı görülmektedir. Yabancı kökenli ifadelerin oyun sürecinde ve oyunla ilgili yayınlardan öğrenilmesi bunun temel sebebi olarak görülmektedir.

Araştırmanın nicel bulguları ele alındığında, League of Legends ile ilgili yapılan yayınları takip eden ve etmeyen katılımcıların arasında yabancı kökenli ifadelerin öğrenimi açısından anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Ayrıca yayıncıların izlenme süresi arttıkça daha çok yabancı kökenli ifade öğrenildiği ortaya konulmuştur. Araştırmanın nitel bulguları nicel bulguları destekler niteliktedir. Katılımcılar izledikleri League of Legends yayınlarının yabancı kökenli ifadelerin

öğrenimiyle ilişkisi olduğunu vurgulamıştır. En çok yabancı kökenli sözcük öğrenilen yayınlar, Türkçe konuşan yayıncıların yapmış olduğu yayınlardır. Bu yayıncıların yabancı kökenli ifadeleri oldukça sık kullandığı ve bu kullanımın dinleyenlerin/izleyenlerin dil kullanımını etkilediği katılımcıların ifadeleriyle belirlenmiştir. Ayrıca yabancı dille yayın yapan yayıncıların dinlenmesi/izlenmesi yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesiyle ilişkilendirilmiştir. Katılımcılar bu yayıncıları yabancı sözcük öğrenmek, oyunu öğrenmek ve yabancı sözcüklerin daha çekici gelmesi gibi sebeplerle izlemektedir.

Araştırmanın katılımcıları League of Legends yayınlarını büyük bir yayın platformu olan Twitch TV üzerinden takip etmektedir. Twitch TV, oyuncuların canlı yayın yapabildiği ve milyonlarca kişi tarafından aynı anda izlenebilen bir yayın platformudur. Deng, Cuadrado, Tyson ve Uhlig (2015) ve Fisher (2014) yaptıkları çalışmalarda Twitch TV’de en çok izlenen ve en popüler olan oyunun League of Legends olduğunu tespit etmiştir. Twitch TV üzerinden League of Legends içerikli yayın yapan binlerce kanal bulunmaktayken sadece Riot Games kanalının 1 milyara yakın izlenmiş olması dikkat çekicidir (Twitch TV, 2018).

İlgili literatür incelendiğinde ülkemizde oyun yayınları ve bu ortamda kullanılan dil üzerine bir çalışma yapılmadığı görülmektedir. Ancak yurt dışında yapılan çalışmalar tarandığında yayın platformlarında farklı bir dil kullanımını olduğu görülmektedir. Olejniczak (2015), Twitch TV’de yapılan yayınların internete özgü diğer iletişim yollarına çok benzeyen bir dil çeşitliliği doğurduğunu belirlemiştir. Yayın izleyicilerini “büyük iki dilli oyun topluluğu” olarak tanımlayan araştırmacı, izleyicilerin yayınları yorumlamak ve oynanan oyunları tartışmak için çok özel bir dil geliştirdiğini tespit etmiştir. Olejniczak (2015), Twitch TV platformundaki yayınlarda kullanılan dili “cümle uzunlukları”, “tekrar ilkesi”, “ifadeler” ve “yeni türetilen sözcükler” başlıkları altında incelemiştir. Twitch TV kullanıcılarının, hızla değişen görsel uyarılara cevap vermek için sözcükler yerine ifadeleri tercih ettiğini ayrıca yayın ortamında yeni sözcüklerin oluşturulduğunu ve bu sözcüklerin kullanılmakta olduğunu örnekler vererek ortaya koymuştur. Span (2016) da benzer bir araştırma yapmış, Twitch TV üzerinden yapılan çevrimiçi oyun yayınlarındaki sohbet yazışmalarını “tekrar”, “ifadeler” ve “yeni sözcükler” olmak üzere üç başlıkta ele almıştır. Sohbet yazışmalarının dilbilim açısından incelendiği çalışmada, yayın sürecinde çarpıcı bir durum olduğunda izleyicilerin aynı anda ve aynı içerikle

tekrarlanan yüzlerce mesaj yazdığı, sohbete katılanların duygularını ifade etmek için sözcükler yerine sembolleri kullandığı ve yayın sohbetlerinde “Kappa” ve “xPeked” gibi yeni sözcüklerin oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Levchenko da (2010) yaptığı çalışmada Twitch TV topluluğunun özel bir dil kullandığını ve yeni sözcükler oluşturduğunu ifade ederek Span (2016) ve Olejniczak’ın (2015) ulaştığı sonuçları desteklemiştir. Bu çalışmaların bulgularına bakıldığında yayın ortamının kendine özgü bir dili olduğu, bu platformlarda iki dilli bir topluluk olduğu, yeni sözcüklerin ortaya çıktığı ve hızlı iletişim kurmak için ifadelerin tercih edildiği görülmektedir. Caudill de (2015) League of Legends oyuncularıyla görüşmeler yaptığı çalışmasında benzer sonuçlara ulaşmış, bu oyunda kullanılan sözcük dağarcığının özel ve hızlı bir dil oluşturduğunu ayrıca oyun içi stratejilerin başarıya ulaşmasında önemli bir görev üstlendiğini ileri sürmüştür. Literatürde yer alan bu çalışmaların ortaya koyduğu bulgular, araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında yayın ortamında yabancı kökenli ifadeleri öğrenerek Türkçe-İngilizce iki dilli bir iletişim dili kullandıkları ve hızlı iletişime geçebilmek için bu ifadeleri tercih ettikleri görülmektedir. Katılımcıların bu ifadeleri araştırmacıların gözlem notlarıyla da örtüşmektedir.

Araştırmanın nicel bulgularına göre League of Legends oynayan ve oynamayan katılımcıların arasında yabancı kökenli sözcük öğrenimi açısından anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca oyun tecrübesi ve oynama süresindeki artış, yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde anlamlı bir fark oluşturmaktadır. Araştırma sürecinde elde edilen nitel bulgular nicel bulguları destekler niteliktedir. Katılımcılar League of Legends oyununun yabancı kökenli ifadelerin öğrenimiyle ilişkisi olduğunu vurgulamıştır. Katılımcıların bir bölümünün oyunu tamamen Türkçe dil seçeneğiyle oynamasına rağmen yabancı kökenli ifadeleri oyun içi iletişimde öğrendiği tespit edilmiştir. Türkçe iletişim kurmalarına rağmen katılımcıların, yabancı kökenli ifadeleri kısa, basit ve mantıklı gördüğü ayrıca Türkçe kullanımlarına göre daha anlamlı bulduğu tespit edilmiştir. Katılımcılardan bazıları ise oyunu yabancı dil seçeneğiyle oynadığı için yabancı kökenli ifadeleri öğrenmiş, oyun içerisinde Türkçe iletişim kurmakla beraber oyunu İngilizce tabanlı oynamayı tercih etmiştir. Yabancı dil seçeneğiyle oynayan katılımcılar İngilizceyi daha kolay kavramak, oyunu daha rahat oynayabilmek ve İngilizcenin ilgi çekici olması gibi sebeplerle oyunu yabancı dil seçeneğiyle oynamaktadır. Ayrıca katılımcıların bazıları oyunu yabancı bir

sunucuda oynamaktadır. Yabancı sunucuda oynadığını ifade eden katılımcıların Avrupa sunucusunda ve İngilizce dil seçeneğiyle oynadığı tespit edilmiştir. Bu katılımcıların birlikte oynadığı oyuncular da çoğunlukla yabancı olduğu için iletişim dili olarak İngilizce tercih edilmektedir. Gözlem sonuçları ve araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri, nicel ve nitel bulguları destekler niteliktedir.

Miller ve Hegelheimer (2006) 18 üniversite öğrencisiyle The Sims adlı oyun üzerinden gerçekleştirdiği araştırmada, öğrencilerin bu oyunu oynayarak yabancı dile ait sözcükleri, gramatik ve kültürel yapıları öğrendiğini tespit etmiştir. Ayrıca araştırmacılar, bu tarz bilgisayar oyunlarının öğrenciler için oldukça çekici ve etkili olduğunu belirlemiştir. Araştırmaya katılanların büyük çoğunluğu süreç içerisinde yabancı dile dair yeni bir şeyler öğrendiğini ve oyunun çok eğlenceli olduğunu ifade etmiştir. Çetin, Sözcü ve Kınay'ın (2011) Türkiye'deki ilköğretim ve ortaöğretim öğrencileriyle yaptıkları çalışmada, öğrencilerin Facebook üzerinden oynadıkları Farmville oyunundan yabancı kökenli sözcükler öğrenip öğrenmediklerinin tespiti amaçlanmıştır. Öncelikle Farmville oyununda kullanılan sözcükler seçilmiş ve öğrencilerin bu sözcükleri dolaylı yoldan öğrenip öğrenmedikleri tespit edilmeye çalışılmıştır. 246 öğrencinin katılımcı olarak yer aldığı araştırmada, katılımcıların anlamlı bir çoğunluğunun sosyal ağ oyunlarından yabancı dile ait sözcükleri öğrenebilecekleri ifade edilmiştir. Arslan (2017) ise yaptığı çalışmada Miller ve Hegelheimer (2006) ile Çetin, Sözcü ve Kınay'ın (2011) çalışmalarını destekler nitelikte sonuçlara ulaşmıştır. Araştırma kapsamında bilgisayar oyunu oynayan bireylerin birbirlerinden yeni sözcükler ve gramer yapıları öğrendiği ortaya konulmuştur. Ayrıca bilgisayar oyunu oynamanın bireylerin yabancı dil öğrenimi üzerinde pozitif bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. . Söz konusu çalışmalarda oyunlar vasıtasıyla dile yabancı kökenli sözcüklerin girdiği görülmekte ve bu sonuçlar araştırmanın sonucuyla örtüşmektedir. Araştırmada League of Legends oynayan ve oynamayan katılımcıların arasında yabancı kökenli sözcük öğrenimi açısından anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanında oyun tecrübesi ve oynama süresindeki artış, yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesinde anlamlı bir fark oluşturmaktadır.

Leppänen, Pitkänen-Huhta, Piirainen-Marsh, Nikula ve Peuronen (2009) adlı araştırmacılar, Fin katılımcılardan oluşan bir grubun çevrimiçi bir oyun olan Final Fantasy X ortamındaki konuşmalarını incelemiştir. İnceleme sonucunda Fin oyuncuların, oyun ortamında Fince-İngilizce ortak bir dil oluşturduğu gözler önüne

serilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre oyuncular hem yerel dil kaynaklarından yararlanmakta hem de yeni bir iki dilli diyalog süreci geliştirmektedir. Evrensel bir oyun ortamında farklı dilleri kullanan bireylerle oynanan oyunlarda baskın dil olan İngilizcenin etkisi görülmekte ve yerel dil ile baskın dilin karışımı olan bir dil oluşmaktadır. Ortaya çıkan bu bulgular araştırmanın bulgularıyla örtüşmektedir. Araştırmada benzer bir şekilde, League of Legends oynayan katılımcıların Türkçe-İngilizce karışık ifadeler oluşturduğu ve bunları oyun içi iletişimde kullandığı ortaya çıkmıştır.

Araştırmanın nicel bulguları çerçevesinde Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu'nda yer alan yabancı kökenli ifadelerin hangi unsurlar aracılığıyla öğrenildiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çerçevede oyun içi iletişimin, oyun tecrübesinin ve League of Legends yayınlarının yabancı kökenli ifadelerin öğrenilmesi ile ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Oyunda kullanılan ifadelerin nasıl öğrenildiğini derinlemesine açıklamak için görüşmeler ve gözlem yapılmış, nicel bulguların nitel bulgularla örtüştüğü görülmüştür. Katılımcıların söz konusu yabancı kökenli ifadeleri öğrenmesinin yanı sıra günlük hayatta da bu ifadeleri kullandıkları tespit edilmiştir. Pasif sözcük hazinesinden aktif sözcük hazinesine geçen bu yabancı sözcükler Türkçelerinin yerine kullanılmaktadır. Katılımcılar söz konusu yabancı kökenli ifadeleri en çok arkadaş ortamında kullanırken, çoğunlukla oyun oynayan arkadaşlarıyla bazen de oynamayan arkadaşlarıyla kullanmaktadır. Arkadaş ortamında bu sözcüklerin kullanımı, katılımcılar tarafından daha rahat öğrenmeyi sağlamak ve daha samimi bir ortam oluşturmak için tercih edilmektedir. Ayrıca yabancı kökenli ifadelerin anlamını öğrenmek veya günlük iletişim sürecinde kullanmak için aile ortamı da tercih edilmektedir. Katılımcıların bir bölümü ise yabancı kökenli ifadeleri okul ortamında öğrenmiş ve bu ortamda kullanmayı sürdürmüştür. Bu sözcüklerin kullanımının öğrenciler arasında bir dönem akım hâline geldiği, şakalaşmak ve samimi bir ortam oluşturmak için bu sözcüklerin tercih edildiği ortaya çıkmıştır. Gözlem sonuçları ve araştırmaya yönelik katılımcı görüşlerine bakıldığında söz konusu yabancı kökenli ifadelerin kullanımının alışkanlık hâline geldiği görülmektedir.

Mora-Cantalops ve Sicilia (2018) yaptıkları çalışmada gençlerin binlerce saatini League of Legends oynamaya ayırdığını vurgulamıştır. Bu çalışmayı destekler nitelikte açılan bir web sitesi League of Legends oyuncularının oyunda ne kadar süre harcadıklarını ortaya koymaktadır (Wasted on LOL, 2018). Ayrıca League of

Legends, gençler üzerindeki etkisi ve oyuncu kitlesinin büyüklüğü nedeniyle e- spor olarak kabul görmeye başlamıştır (Agha, 2015; Pereira, Wilwert ve Takase, 2016; Rosell Llorens, 2017). Bu çerçevede Lindemann (2016) League of Legends oyununun dilsel kullanımını spor dili bağlamında incelemiştir. League of Legends'ta kullanılan özel dil ve oyun sahnesindeki dilsel kullanım bilimsel olarak hiç incelenmediği için araştırmacı, spor dilini referans alıp dilsel kullanım analizini bilimsel açıdan desteklemiştir. Aynı zamanda League of Legends oynayan oyuncuların farklı dillere sahip olmasına rağmen oyun terimlerinin Amerika kaynaklı ortaya çıktığını ileri sürerek İngilizcenin oyun diline etkisini ortaya koymuştur. Ayrıca çalışmada Alman olmayan oyuncularla iletişimi sağlamak ve anlamlı kısaltmalar kullanmak için İngilizcenin tercih edildiği vurgulanmıştır. Oyunun sosyal yaşama ve dile yansımaları üzerine yapılan araştırmalar birbirini destekler niteliktedir. Oyun çerçevesinde oluşturulan xpeke sözcüğünün web tabanlı bir sözlük olan ve içerisinde 7 milyondan fazla tanım barındıran Urban Dictionary (2018) sözlüğünde yerini alması da League of Legends'in dile yansımaları arasında gösterilebilir. League of Legends oyunu çerçevesinde yeni türetilen sözcüklerin ve özellikle İngilizce kökenli yabancı sözcüklerin söz varlığımıza girdiği ve günlük hayatta kullanılır hale geldiği tespit edilmiştir.

Araştırma sürecinde elde edilen nicel ve nitel bulgular, katılımcı görüşleriyle ve araştırmacı gözlemleriyle desteklenerek araştırmanın daha güvenilir sonuçlara ulaşması hedeflenmiştir. Bu kapsamda araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri incelendiğinde katılımcıların araştırmaya karşı oldukça ilgili olduğu görülmektedir. Katılımcılar okullarda bu konuyla ilgili araştırmalar yapılmasını istemekte ve araştırmayı bir bütün hâlinde eğlenceli bulmaktadır. Bu bulgu gözlem sonuçlarıyla örtüşmektedir. Gözlemciler, katılımcıların araştırma süreçlerine ilgili bir şekilde katıldığını tespit etmiştir. Ayrıca katılımcılar bu araştırma ile artık yabancı kökenli sözcüklerin yerine Türkçe sözcükleri kullanacaklarını ve bu farkındalığı kazandıklarını ifade etmiştir. Gözlemciler de araştırmanın sonuna doğru katılımcıların sözcük seçimlerinde daha dikkatli davrandıklarını gözlemlemiştir.

Araştırmanın sonuçları ele alındığında League of Legends oynayan öğrencilerin, bu oyunu oynamayan öğrencilere göre söz konusu yabancı kökenli sözcükleri bilme düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca League of Legends ile ilgili yayınların izlenmesi söz konusu yabancı kökenli ifadelerin

öğrenimini en çok etkileyen unsurdur. Bu unsurlardan yabancı kökenli ifadeleri öğrenen bazı öğrencilerin, bu ifadelerin kullanımını alışkanlık hâline getirdiği gözlemlenmiştir. Araştırmaya yönelik katılımcı görüşleri doğrultusunda da öğrenciler, söz konusu yabancı kökenli ifadelerin kullanımını alışkanlık hâline getirdiklerini ve bu ifadeleri günlük hayatta kullandıklarını belirtmiştir. Öğrencilerin çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla öğrendikleri yabancı kökenli sözcükleri sosyal çevrelerinde aktif bir şekilde kullanmaları Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları (MEB, 2018) arasında yer alan “Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmalarının sağlanması”, “okuduğu, dinlediği/izlediğinden hareketle, söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarının; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerinin sağlanması” maddeleriyle uyuşmamaktadır. Ayrıca yeni programın (MEB, 2018) içerisinde “söz varlığı” başlığı altında kazanımların yer aldığı görülmektedir. Türkçeyi kurallarına göre öğrenmeyen, söz varlığı unsurlarımıza yeterli düzeyde sahip olmayan öğrencilerin dili doğru ve özenli kullanması oldukça güçtür. Bunun yanında birçok sınıf düzeyinde yer alan “Konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.” ve “Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.” kazanımlarının aktarılabilmesi oldukça önemlidir. Çevrimiçi oyunlardan öğrenilen yabancı kökenli sözcüklerin günlük yaşamda kullanılabilir hale gelmesi öğrencilerin bu kazanımları tam manasıyla kazanamadıklarını ortaya koymaktadır.

5.2. Öneriler

Araştırma sürecinde yapılan görüşmelerde, katılımcılara farklı çevrimiçi oyunlardan yabancı kökenli ifadeler öğrenip öğrenmediği sorulmuş ve katılımcılardan bu sözcüklere örnekler vermesi istenmiştir. Bu doğrultuda katılımcıların farklı çevrimiçi oyunlardan da yabancı kökenli ifadeler öğrendiği tespit edilmiştir (Ek-12). Araştırmacılar, League of Legends dışındaki büyük kitlelere hitap eden diğer çevrimiçi oyunların da Türkçenin söz varlığı üzerindeki etkisini tespit etmek amacıyla çalışmalar yapabilir.

Çalışma sürecinde çevrimiçi oyunların oynandığı yayın ortamlarına büyük bir ilgi duyulduğu tespit edilmiştir. Yayınlar aynı anda binlerce kişinin sözlü ve yazılı iletişim kurulabildiği büyük platformlarda yapılmaktadır. Bu platformlarda Türkçe-

İngilizce ortak bir dil geliştirildiği ve bu dilin kullanıldığı tespit edilmiştir (Ek-10). Araştırmacıların bu ortamlarda kullanılan dilin tespiti için betimsel çalışmalar yapması önerilmektedir.

Araştırmanın nicel boyutunda, çevrimiçi oyun ile ilgili yayınların izlenmesinin yabancı kökenli sözcüklerin öğreniminde en önemli unsur olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılarla yapılan görüşmelerde de yabancı kökenli ifadelerin yayıncı kaynaklı öğrenildiğine dair bulgulara ulaşılmıştır. Bu verilerden hareketle, en çok izlenen yayıncıların tespit edilmesi ve onlarla Türkçe duyarlılığı üzerine toplantılar yapılması önerilmektedir.

Araştırmanın nicel boyutunda League of Legends oynayan öğrencilerin oynamayan öğrencilerle kıyaslandığında söz konusu yabancı kökenli sözcükleri bilme düzeyleri arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. League of Legends oyununun yabancı kökenli sözcük öğrenimine etkisi göz önünde bulundurularak, çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla sözcük öğretimi alanında deneysel araştırmalar yapılması önerilmektedir.

League of Legends 27 Ekim 2009 tarihinde piyasaya çıkmış, 29 Ağustos 2012 tarihinde ilk defa Türkçe dil seçeneğiyle ülkemizde oynanabilmiştir. League of Legends şu an Türkçe dil seçeneğiyle oynanabilse de yabancı kökenli ifadelerin oyun içi iletişimde Türkçelerinin yerine tercih edildiği ortaya konulmuştur. Bu sebeple ülkemizde oynanabilen çevrimiçi oyunlar denetlenmeli ve ilgili makamların alacağı kararlar doğrultusunda yabancı dil temelli oyunların Türkçe dil seçeneği de dâhil edilerek ülkemize giriş yaptırılması sağlanmalıdır.

Yabancı kaynaklı dijital oyunlara Türkçe dil seçeneği dâhil edilirken ve yerli dijital oyun yazılımları oluşturulurken, bağlamın doğru aktarılması ve oyun tabanının düzgün bir Türkçe kullanılarak yapılandırılması önem arz etmektedir. Bu sebeple çalışma ekiplerinde Türkçe uzmanlarına yer verilmesi önerilmektedir.

Türk Dil Kurumu yabancı sözcüklere Türkçe karşılıklar bulmanın yanı sıra Türkçeye çeşitli yollarla girmekte olan yabancı sözcüklerin önüne geçebilmek adına çalışmalar yapılmalıdır. Bu çalışmalarda, dijital ortamlardan dilimize girmekte olan yabancı kökenli sözcüklerin tespiti için bir ekip kurulması ve bir nevî dil gümrüğü uygulamasının hayata geçirilmesi önerilmektedir.

Araştırma sürecinde öğrencilerin League of Legends çerçevesinde öğrendiği yabancı kökenli sözcükleri, sosyal çevrelerinde aktif olarak kullandığı tespit edilmiştir.

Ancak bazı öğrencilerin bu sözcüklerin yabancı kökenli olup olmadıkları konusunda farkındalıkları bulunmamaktadır. Bu süreçte ailelerin, öğrencilerin sosyal çevrede kullandığı sözcüklerin yabancı kökenli olduğunu onlara hissettirmesi ve öğrencilere farkındalık kazandırması önerilmektedir.

Çevrimiçi oyun oynayan öğrenciler söz konusu yabancı kökenli ifadeleri sıkça kullanmakta, Ek-9’ da sadece birkaç örneğini verebildiğimiz sosyal yaşamda karşılaştıkları olayları ve durumları bu sözcüklerle ifade edebilmektedir. Öğretmenler bu noktada öğrencilerin dil kullanımına dikkat etmeli, onlarla konuşurken Türkçe hassasiyetine önem vermeli ve yabancı kökenli ifadeleri kullanmayan öğrencileri ödüllendirme yoluna giderek öğrencilerde Türkçe hassasiyeti oluşturmalıdır.

Öğrenciler söz konusu araştırmaya karşı oldukça ilgili davranmış ve bu tarz çalışmaların kendilerini mutlu ettiğini ifade etmiştir. Öğrencilerin tespit edilen bu davranışları göz önünde bulundurularak ders içeriklerinde çevrimiçi oyunların kullanılması öğrencilerin derse olan ilgilerini artıracakı düşünülmektedir. Bu bağlamda öğretmenler ders içeriklerini hazırlarken çevrimiçi oyunlardan faydalanabilir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı’nın (MEB, 2018) uygulanması sürecinde her sınıf düzeyinde 8 tema işlenmesi öngörülmüştür. Bu temalardan bazıları zorunlu bazıları seçmeli olarak belirlenmiştir. Seçmeli temalar arasında yer alan “Çocuk Dünyası” temasının içerisinde “dijital oyunlar” konusu yer almaktadır. Ayrıca sosyal medya, e-posta, blog gibi dijital unsurların yakın zamanda Türkçe Dersi Öğretim Programı’na girdiği görülmektedir (MEB, 2018). Öğrencilerin ilgisini çeken ve yaşamlarının bir parçası hâline gelen güncel unsurlardan biri de çevrimiçi oyunlardır. Ülkemizin, sosyal oyun kategorisinde oyuncu başına düşen oyun oturumu süresi bakımından dünyada birinci sırada yer aldığı düşünüldüğünde, öğrencilerin çevrimiçi oyun ortamlarında daha bilinçli vakit geçirmeleri gerekmektedir. Bu sebeplerle dijital oyun bağlamında ele alınabilecek çevrimiçi oyunlara; Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda, ders kitaplarında bulunan metinlerde ve etkinliklerde daha fazla yer verilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Agha, B. (2015). *League of Legends: Players and Esports* (Doctoral dissertation). McMaster University, Canada.
- Akalın, Ş. H. (2003). Türkçenin teknik terim zenginliği. *Türk Dili Dergisi*, 624, 767-778.
- Akalın, Ş. H. (2017). Türkçenin güncel sorunları. <http://turkoloji.cu.edu.tr/DIL%20SORUNLARI/02.php> adresinden 6 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Akbiyık, C., Karadüz, A. ve Seferoğlu, S. S. (2013). Öğrencilerin internet ortamında kullandıkları yazılı sohbet dili üzerine bir araştırma. *Bilig*, 64, 1-22.
- Akkoyunlu, B. ve Soylu, M. Y. (2011). Sosyal iletişim ağları ve dilin yanlış kullanımı üzerine nitel bir çalışma. *İlköğretim Online*, 10 (2), 441-453.
- Aksaçlıoğlu, A. G. ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21 (1), 3-28.
- Aksan, D. (1983). *Sözcük türleri*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Aksan, D. (2002). *Ana dilimizin söz denizinde*. Ankara: Bilgi Yayınları.
- Aksan, D. (2006a). *Dil, şu büyüdü düzen*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Aksan, D. (2006b). *Türkçenin sözvarlığı*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Aksan, D. (2007). *Her yönüyle dil ana çizgileriyle dilbilim*. Ankara: TDK Yayınları.
- Aksoy, Ö. A. (1997). *Atasözleri ve deyimler sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Aktaş, Ş. T. (2004). *Seçme atasözleri ve eleştirmeli açıklamaları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Aktaş, Ş. ve Gündüz, O. (2004). *Yazılı ve sözlü anlatım*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Aktaş, E. ve Şentürk, L. (2014). Sosyal medyada Türkçenin kullanımı üzerine nitel bir araştırma. K. İşeri, G. Çetinkaya, T. Çelik, S. Demirgüneş, T. Daşöz ve Y. Gencer (Ed.). *Türkçe eğitiminde kuramsal ve uygulamalı çalışmalar* (s. 415-431). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Akyalçın, N. (2007). *Türkçe ikilemeler sözlüğü*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Akyol, H. (2008). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Alpay, M. (1990). Çocuk ve kütüphanesi: Okulöncesi dönem. M. Alpay (Ed.). Kütüphane: Dünü yarına bağlayan köprü (s. 79-84). İstanbul: Türk Kütüphanecileri Derneği.
- Arslan, H. (2017). *Bilgisayar Oyunlarından Gündelik Hayata Kültürel Bir Aktarım Süreci Olarak Yabancı Dil Öğrenimi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Aydın, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Aydoğan, B. (2001). Türkçeye giren yabancı sözcükler ve otel adları. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 569, 144-154.
- Babbie, E. (2011). *The basics of social research* (5th Edition). Wadsworth: Cengage Learning.
- Bağcı, H. (2012). Öğretmen adaylarının Türkçenin yaşadığı sorunlara yönelik farkındalıkları ve önerileri (Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi örneği). *Turkish Studies*, 7 (1), 291-307.
- Bahçeşehir Üniversitesi. (2017). Bahçeşehir Üniversitesi'nden Türkiye'de bir ilk: ESPOR bursu. <https://bau.edu.tr/icerik/11765-bahcesehir-universitesinden-turkiyede-bir-ilk-esp-or-bursu> adresinden 26 Mart 2018 tarihinde alınmıştır.
- Baki, A. ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (42), 1-21.
- Bamberger, R. (1990). *Okuma alışkanlığını geliştirme* (B. Çapar, Çev.). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Banguoğlu, T. (2007). *Türkçenin grameri*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Baş, B. (2006). *1985-2005 yılları arasında çocuk edebiyatı sahasında yazılmış tahkiyeli metinlerin söz varlığı üzerine bir araştırma* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Bayrav, S. (1998). *Yapısal dilbilimi*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Bee, H. (1995). *The developing child*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Belet, Ş. D. (2006). *Öğrenme stratejilerinin okuduğunu anlama ve yazma becerileri ile Türkçe dersine ilişkin tutumlara etkisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

- Beyreli, L. Çetindağ, Z. ve Celepoğlu, A.(2005). Yazılı ve sözlü anlatım. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bilgi Toplumu Dairesi (2015), “2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı”, T. C. Kalkınma Bakanlığı, Ankara.
- Binark, M. (2006). *Dijital oyunlar: Sektör-içerik ve oyuncular*. 11. Türkiye'de İnternet Konferansı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Birkets, S. (2004). The truth about reading. *School Library Journal*, 11, 50-51.
- Bloor, M. and Wood, F. (2006). *Keywords in qualitative methods, a vocabulary of research concepts*. Sage Publication.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5 (1), 1-21.
- Brott, P. E. and Myers, J. E. (2002). Development of professional school counselor identity a grounded theory. S. B. Merriam (Ed). *Qualitative research in practice examples for discussion and analysis* (pp. 145-160). San Francisco: Jossey-Bass A Wiley.
- Bryman, A. (2008). *Social research methods* (3rd Edition). Oxford University Press.
- Bulut, S. (2012). Anadolu ağızlarında kullanılan kalıp sözler ve bu kalıp sözlerin kullanım özellikleri. *Turkish Studies*, 7 (4), 1117-1155.
- Burger King. (2017). Pro gamer menü. <https://www.burgerking.com.tr/kampanyalar/pro-gamer-menu> adresinden 6 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Büyükkantarcıoğlu, N. (1992). İstanbul'daki üç ilkokulda farklı sosyal katmanlardan gelen üçüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinde ölçüt-dil sözcük dağarcığı farklılıkları. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8 (3), 227-237.
- Büyüköztürk, Ş. (2005). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, (5. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Caudill, R. (2015). Altruism online: An ethnographic exploration into League of Legends. http://soundideas.pugetsound.edu/summer_research/237 adresinden 3 Mart 2018 tarihinde alınmıştır.
- Cedimağar, İ. T. (2008). Çok kullanıcılı geniş ağ bağlantılı oyunlar. <http://www.gtu.edu.tr/ebulten/sayi44/kultur.htm> adresinden 27 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.
- Coca-Cola. (2015). Coca-Cola zero. <https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/sampiyonlar-coca-cola-zero-kutularini-susluyor> adresinden 27 Ekim 2017 tarihinde alınmıştır.
- Cohen, L., Manion, L. and Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. Taylor & Francis e-Library.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design, qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd Edition). USA: Sage Publication.
- Creswell, J. W. and Clark, V. L. P. (2007). *Designing conducting mixed methods research*. Thousand Oaks CA: Sage.
- Çelebi Öncü, E. (2010). *Okul öncesi eğitimde gelişim odaklı oyunlar ve etkinlikler*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.
- Çetin, Y., Sözcü, O. F. ve Kınay, H. (2012). Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolayı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi. *International Journal of Human Sciences*, 9 (2), 535-552.
- Çomak, N. A. (2002). Kitle iletişim araçları ve dil sorunları bağlamında sözcüklerle yabancılaşma. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 2 (3), 68-73.
- Çotuksöken, Y. (2008). Dil nedir? İşlevleri nelerdir? *Çağdaş Türk Dili Dergisi*, 250, 496-498.
- Davaslıgil, Ü. (1980). Farklı sosyoekonomik ve kültürel çevreden gelen birinci sınıf çocuklarının gelişimine okulun etkisi. *İstanbul Üniversitesi Pedagoji Enstitüsü Pedagoji Dergisi*, 1, 167-186.
- Demirel, Ö. ve Şahinel, M. (2006). *Türkçe öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107.
- Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G. and Uhlig, S. (2015, December). Behind the game: Exploring the twitch streaming platform. In *Network and Systems Support for Games (NetGames)*, 2015 International Workshop on (pp. 1-6). IEEE.
- Dönmez, O. (2015). *Sınıf öğretmeni adaylarının çocukların karşılaştığı çevrimiçi risklere yönelik algularının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2011). *Oyun temelli sosyal beceri eğitimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Ediskun, H. (2003). *Türk dil bilgisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Ege, G. and Koullapis, N. (2011). The social context of online gaming: an analysis on the social relations among “Warcraft” players. *Journal of Sociology*, 25, 19-38.
- Ekiz, D. (2003). *Eğitim araştırmalarında yöntem ve metotlarına giriş: Nitel, nicel ve eleştirel kuram metodolojisi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ergin, M. (1988). *Türk dil bilgisi*. İstanbul: Bayrak Basım.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Erkman Akerson, F. (2000). *Dile genel bir bakış*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Ertane Baydar, A. S. (2003). İlköğretim okullarının ikinci kademesinde dil bilgisi öğretimi. *Türk Dili Dergisi*, 86 (624), 779-783.
- Fisher, S. D. (2014). The Rise of eSports. League of Legends Article Series. Disponible en. <http://www.foster.com/documents/foster-pepper-white-paper/riseofesportswhitepaper-fosterpepper.pdf> adresinden 2 Mart 2018 tarihinde alınmıştır.
- Gaddar, Z. (2014). Ödemiş’in iş yeri adları üzerine bir inceleme. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 319-332.
- Gezgin, D. ve Silahsızıoğlu, E. (2016). Bilişim teknolojileri kullanımının türkçeye etkileri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7 (1), 28-46.

- Göğüş, B. (1978). *Orta dereceli okullarımızda Türkçe ve yazın eğitimi*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Gökberk, M. (2008). *Değişen dünya değişen dil*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Görgülü, E. (2017). Türkiye’de iş yeri adlandırma uygulamaları: Yabancı etkisi. *LITERA*, 27 (2), 27-43.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Gündüz, O. (2007). Konuşma eğitimi. H. Akyol ve A. Kırkılıç (Der.). *İlköğretimde Türkçe öğretimi* (s. 93-147). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Güneş, F. (2007). *Türkçe öğretimi ve zihinsel yapılandırma*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Güneş, H. (2010). *Geliştirilen çevrimiçi elektrogame oyununun ilköğretim 4. basamak bilişim teknolojileri dersi başarısına etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. http://ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etkileri_rapor.pdf adresinden 26 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.
- Hadot, P. (2009). *Wittgenstein ve dilin sınırları* (M. Erşen, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Hengirmen, M. (1999). *Dilbilgisi ve dilbilim terimleri sözlüğü*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Hepçilingirler, F. (1998). *Dedim: "Ah"*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hesse-Biber, S. N. (2010). *Mixed method research, merging theory with practice*. USA: The Guilford Press.
- Huber, E. (2008). *Dilbilime giriş*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Huh, S. and Bowman, N. D. (2008). Perception of and addiction to online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13 (2), 2-31.
- İpek, N. (2006). *İlköğretim çağı çocuklarında kelime dağarcığı gelişimi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi, Bursa.

- Johnson, R. and Onwuegbuzie, A. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33 (7), 14-26.
- Kabadayı, O. (2006). Ağ ortamında Türkçeye genel bir bakış. *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi*, 652, 298–314.
- Kara, S. (2017). Dildeki erozyonun iş yeri isimlerine yansımaları (Siirt ili örneği). *TURAN: Stratejik Araştırmalar Merkezi*, 9 (36), 370-379.
- Karadağ, Ö. (2013). *Kelime öğretimi*. İstanbul: Kriter Yayıncılık.
- Karagöz, E. (2010). *Sosyal bilimlerde kuram oluşum süreci ve iletişim*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Karahisar, T. (2013). Dijital nesil, dijital iletişim ve dijitalleşen (!) Türkçe. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4 (12), 71-83.
- Karakuş, İ. (2000). *Türkçe-Türk dili ve edebiyatı öğretimi*. Ankara: Sistem Ofset Yayınları.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F. ve Sever, S. (2004). *Türkçe öğretimi*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- Kayasandık, A., Direkci, B., Yavuz, O. ve Karasoy, Y. (2017). *Uygulamalı Türk dili ve kompozisyon bilgileri*. Konya: Palet Yayınları.
- Kıran, Z. (2002). *Dilbilime giriş (Dilbilgisinden dilbilime)*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Kim, K. H., Park, J. Y., Kim, D. Y., Moon, H. and Chun, H. C. (2002). E-life style and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15, 71-77.
- Koçyiğit, B. (2017). Son dönemin yükselen trendi: E-spor. <http://www.fanatik.com.tr/2017/03/17/ulker-league-of-legends-sampiyonluk-ligi-nin-yeni-sponsoru-1283559> adresinden 8 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Kolaç, E. (2008). Sınıf öğretmeni adaylarının anadilimizin yaşadığı sorunlara ilişkin farkındalıkları, görüş ve önerileri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1 (5), 441-455.
- Korkmaz, Z. (2003). *Grammer terimleri sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

- Korkmaz, Z. (2007). *Türkiye Türkçesi grameri (Şekil bilgisi)*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- League of Legends. (2018). <https://tr.leagueoflegends.com/tr/> adresinden 27 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.
- Levchenko, Y. G. S. (2010). *Neologism in the lexical system of modern English: On the mass media material* (Thesis). Luhansk Taras Shevchenko National University, Ukraine.
- Leppänen, S., Pitkänen-Huhta, A., Piirainen-Marsh, A., Nikula, T. and Peuronen, S. (2009). Young people's translocal new media uses: A multiperspective analysis of language choice and heteroglossia. *Journal of Computer-mediated communication*, 14 (4), 1080-1107.
- Lindemann, C. (2016). Sprachgebrauch in der Gamingszene. Eine Analyse der Sondersprache am Beispiel des MOBA League of Legends. <https://www.grin.com/document/375836> adresinden 25 Nisan 2018 tarihinde alınmıştır.
- Maden, S. (2010). *İlköğretim 6. sınıf Türkçe dersinde drama yönteminin temel dil becerilerinin kazanımına etkisi (Sevgi teması örneği)* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Madi, B. (2014). Oyun ve beyin gelişimi. F. Akyürek ve G. Özturanlı (Ed.). Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Maltepe, S. (2006). *Yaratıcı yazma yaklaşımı açısından Türkçe derslerindeki yazma süreçlerinin ve ürünlerinin değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26, 14-18.
- Maykut, P. and Morehouse, R. (1994). *Beginning qualitative research: A philosophic and practical guide*. London: The Falmer.
- Mert, E. L. (2010). *Etkinliklerle sözcük öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2018). *Türkçe dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. Ankara: MEB.

- Miller, M. and Hegelheimer, V. (2006). The SIMs meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom. *International Journal of Interactive Technology and Smart Education*, 3 (4), 311-328.
- Mora-Cantalops, M. and Sicilia, M. Á. (2018). MOBA Games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138.
- Morgan, C. T. (2000). Psikolojiye giriş. S. Karakaş (Haz.). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.
- Morrison, G. S. (1998). *Early childhood education today* (Seventy Edition). Ohio: Pearson Prentice-Hall,.
- Nalıncı, A. N. (2000). *Avrupa Birliği'ne tam üyelik yolunda başarının anahtarı: Yeniden yapılanma*. Ankara: Ümit Yayıncılık.
- Nescafe. (2016). Nescafé 3'ü 1 arada - oyuncu #SabahlarOlmasın https://www.youtube.com/watch?v=Vf_GcedOSLU adresinden 17 Ağustos 2017 tarihinde alınmıştır.
- Neuman, W. L. (2007). *Basics of social research qualitative and quantitative approaches* (Second Edition). London: Pearson Education, Inc.
- Newzoo. (2018). Most popular core PC games/global. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/> adresinden 26 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.
- Okuyan, H. Y. (2012). İlköğretim Türkçe ders kitaplarında bir kültür aktarımı aracı olarak kalıp sözlerin kullanımı üzerine bir inceleme. *TSA*, 16 (2), 31-46.
- Olejniczak, J. (2015). A linguistic study of language variety used on twitch. tv: descriptive and corpus-based approaches. *Redefining Community in Intercultural Context*, 1, 329-344.
- Özçelik, D. A. (1988). *Kavram (söz dağarcığı) gelişimi: 3-11. Sınıf (9-17 yaş) öğrencilerinde görülen biçimiyle*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Özdemir, E. (2000). *Erdemin başı dil*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özdemir, E. (2006). *İlkokul öğretmenleri için Türkçe öğretimi kılavuzu*. Ankara: Başnur Matbaası.

- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Dergisi*, 2, 21-33.
- Özistek, B. (2017). Türkiye pazarı küçük. <https://www.evrensel.net/haber/324796/turkiyede-30-milyon-kisi-dijital-oyun-oyunuyor> adresinden 1 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Özkan, M. (2008). *İnsan iletişim ve dil*. İstanbul: 3F Yayınevi.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri* (M. Bütün-Selçuk ve B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Pereira, R., Wilwert, M. L. and Takase, E. (2016). Contributions of sport psychology to the competitive gaming: An experience report with a professional team of League of Legends. *International Journal of Applied Psychology*, 6 (2), 27-30.
- Punch, K. F. (2014). *Sosyal araştırmalara giriş: Nicel ve nitel yaklaşımlar* (Z. Akyüz, D. Bayrak ve H. Bader Arslan, Çev.). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11 (4), 464-476.
- Salman, R. (2015). Yabancı kökenli kelimelerin yazımı sorunu ve bazı imla önerileri. Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5 (10), 73-78.
- Sancak, Ş., Durukan, E. ve Alver, M. (2008). Dil ve kültür yozlaşmasında Giresun örnekleme. *Journal Of The Black Sea Studies*, 16, 101-111.
- Saussure, F. (2001). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). İstanbul: Multilingual Yayınevi.
- Sertel, A. (2006). *Tecrübenin dili konu konu atasözleri*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Sever, S. (2004). *Türkçe öğretimi ve tam öğrenme* (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sır, A. N. (2013). Türkçede batı kaynaklı kelimeler ve unsurlar sorunu. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6 (8), 969-982.
- Span, F. B. (2016). *Social Networks on Twitch. tv* (Bachelor's thesis). Utrecht University, Netherlands.

- Superdata. (2017). Worldwide digital games market: September 2017. <https://www.superdataresearch.com/us-digital-games-market/> adresinden 24 Ekim 2017 tarihinde alınmıştır.
- Şahin, H. (2006). Terimlerin genel dile yansımalarına dair bazı gözlemler. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20, 123-129.
- Şentürk, Ü. (2007). Popüler bir kültür örneği olarak futbol. *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 31 (1), 25-41.
- Şeyda, A. (2005). Dil açısından Kars'taki iş yeri isimleri. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12, 77-88.
- Şuataman, Ö. ve Kalafat, Ş. (2012). Dil-zihin işleyişinin dil üzerindeki olumsuz etkisi: İnternet örneği. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 4 (2), 261-270.
- Tashakkori, A. and Teddlie, C. (2003). *Handbook of mixed methods in social & behavioral research*. USA: Sage Publication.
- Tashakkori, A. and Teddlie, C. (2008). *Foundation of mixed methods research, integrating quantitative and qualitative approaches in the social and behavioral sciences*. USA: Sage Publication.
- Teknolojioku. (2017). Türkiye'de kaç kişi oyun oynuyor? <http://www.teknolojioku.com/haber/turkiyede-kac-kisi-oyun-oynuyor-39920.html> adresinden 25 Ekim 2017 tarihinde alınmıştır.
- Temur, T. (2006). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin yazı dilindeki kelime hazinelerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Temur, T. ve Vuruş, N. (2009). İnternet (genel ağ) ortamında Türkçenin kullanımına ilişkin bir çözümleme. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (22), 232-244.
- Tezeren, N. (2000). *Yıpratılan dil Türkçe*. İstanbul: Gendaş A.Ş.
- Toklu, O. (1995). Türkçe ve Almanca'da kalıp sözler. *DTCF Batı Dilleri ve Edebiyatları Enstitüsü Dergisi*, 3, 113-140
- Topaloğlu, A. (1989). Dil bilgisi terimleri sözlüğü. İstanbul: Ötüken Yayınları.

- Tosun, C. (2005). Dil zenginliđi, yozlaşma ve Türkçe. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1 (2), 136-154.
- Tr.leagueoflegends. (2017). Lol cafe. <https://lolcafe.tr.leagueoflegends.com/#/anasayfa> adresinden 3 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Tr.lolesports. (2017). Türkiye şampiyonluk ligi. <https://tr.lolesports.com/tr> adresinden 6 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- Turkcell. (2015). LoL 3'te 3 Paketi. <https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/gnctrkcllden-lol-3te3-paketi> adresinden 5 Kasım 2017 tarihinde alınmıştır.
- TÜDOF. (2012). Ülkemizde ve dünyada dijital oyunlar sektörü hakkında genel rapor. <https://dijitaloyun.wordpress.com/?s=T%C3%9CDOF> adresinden 28 Haziran 2017 tarihinde alınmıştır.
- Tüfekçiođlu, U. (2001). Dil gelişimini etkileyen faktörler. S. Topbaş (Ed.). Çocukta dil ve kavram gelişimi (s. 165-184). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (2018). Güncel Türkçe sözlük. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts adresinden 23 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.
- Türk Hava Yolları. (2017). Türk Hava Yolları, BAUSuperMassive'e sponsor oldu. <http://5mid.com/lol/turk-hava-yollari-bausupermassivee-sponsor-oldu> adresinden 26 Mart 2018 tarihinde alınmıştır.
- Türkçe Bilgi. (2017). Çevrimiçi oyun. https://www.turkcebilgi.com/%C3%A7evrimi%C3%A7i_oyun adresinden 9 Ağustos 2017 tarihinde alınmıştır.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim arařtırmalarında etkin olarak kullanılabilir nitel bir arařtırma tekniđi: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 6 (4), 543-559.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest Atlantis. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 220-229.

- Twitch TV. (2018). Riot Games. <https://www.twitch.tv/riotgames> adresinden 18 Mayıs 2018 tarihinde alınmıştır.
- Ulutaş, İ. (2007). Kırgız Türkçesinde ikilemeler. *Akademik Bakış*, 13, 1-15.
- Umagan, S. (2007). Dinleme eğitimi. H. Akyol ve A. Kırkılıç (Der.). İlköğretimde Türkçe öğretimi (s. 149-163). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Urban Dictionary. (2018). Xpeke. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=xpeke> adresinden 27 Mart 2018 tarihinde alınmıştır.
- Uzuner Yurt, S. ve Aktaş, E. (2016). Öğretmen adaylarının yabancı sözcüklerin Türkçe karşılıklarını bilme düzeyleri. *Mehmet Akif Ersoy Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37, 166-186.
- Ülgen, G. (2004). *Kavram geliştirmede kuram ve uygulama*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Ülker. (2016). Mutluluk oynanır. <https://www.youtube.com/watch?v=5iynw90XguI> adresinden 28 Mayıs 2017 tarihinde alınmıştır.
- Ünalın, Ş. (2010). *Dil ve kültür*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Ünsal, H. (2005). *İlköğretim 5 ve 8. sınıflar ile ortaöğretim 11. sınıfların sözlü anlatımdaki aktif kelime hazineleri/Afyon merkez örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon
- Wasted on LOL. (2018). How much time wasted on LOL? <https://wol.gg/> adresinden 16 Nisan 2018 tarihinde alınmıştır.
- Vardar, B. (2002). Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü. İstanbul: Multilingual Yayınevi.
- Vestel. (2017). Vestel, League of Legends Şampiyonluk Ligi'nin partneri oldu. <http://www.fanatik.com.tr/2017/04/12/vestel-league-of-legends-sampiyonluk-ligi-nin-partneri-oldu-1288056> adresinden 7 Ocak 2018 tarihinde alınmıştır.
- Vodafone. (2017). Freezone 5'te 5 paketi. <http://www.vadibenim.com/> adresinden 1 Ocak 2018 tarihinde alınmıştır.
- Yalçın, A. (2002). *Türkçe öğretim yöntemleri yeni yaklaşımlar*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yaman, I. ve Ekmekçi, E. (2016). Türkçenin İngilizce yoluyla melezleşmesi: Samsun'daki iş yeri ve mekân adları örneği. *Karadeniz Araştırmaları*, 50, 217-229.

- Yaman, H. ve Erdoğan, Y. (2007). İnternet kullanımının Türkçeye etkileri: Nitel bir araştırma. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 3 (2), 237-249.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (1997). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2001). *Eğitim ve gelişim özellikleriyle okul çağı çocuğu*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. (1997). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 2 (17), 7-17.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, F. ve Tahiroğlu, T. (2006). İnternette Türkçe kullanım sorunları. G. Gülsevin ve E. Boz (Ed.). *Türkçenin çağdaş sorunları* (s0. 359-379). Ankara: Gazi Kitapevi.
- Yıldız, C., Okur, A., Arı, G. ve Yılmaz, Y. (2006). *Kuramdan uygulamaya: Türkçe öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Yıldız, H. (2006, Aralık). Silkroad'da sanal kariyer yapmak: Boş zamanın çalışma yaşamıyla kaynaşması. 11. Türkiye'de İnternet Konferansı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yurtbaşı, M. (2003). *Sınıflandırılmış Türk atasözleri*. İstanbul: Arion Yayınevi.
- Zülfikar, H. (1991). *Terim sorunları ve terim yapma yolları*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

EKLER

Ek-1 Akdeniz Üniversitesi Etik Kurulu Onayı



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği
Kurulu



Sayı : 55578142-050.01.04-E.31332
Konu : Kararlar

08/03/2018

Sayın Ar.Gör. Bilal ŞİMŞEK

İlgi : 21/02/2018 tarih ve 2211 sayılı yazınız.

İlgide kayıtlı yazınıza istinaden; yürütücülüğünü üstlendiğiniz, "*Çevrimiçi Oyunların Yabancı Kökenli Kelime Edinimine Etkisi*" başlıklı yüksek lisans tez çalışması kapsamında kullanılacak olan anketin uygulanması, Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından uygun bulunmuş olup Etik Kurulumuzun 07.03.2018 tarih ve 13 sayılı kararı ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof.Dr. Osman ERAVŞAR
Kurul Başkanı

Ek: 07.03.2018 tarih ve 13 sayılı Etik Kurul Kararı (1 Sayfa)

Adres: Akdeniz Üniversitesi Rektörlüğü Kampus / Antalya
Telefon: 0 242 227 59 90 Faks: 0 242 227 59 90
e-Posta: duyur@akdeniz.edu.tr Elektronik Ağ: www.akdeniz.edu.tr

Bilgi için: Ali DİRİŞ
Unvanı: Memur

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Ek-2 İl Milli Eğitim Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 27/03/2018-19301



T.C.
ANTALYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 98057890-605.01-E.5956111
Konu: Anket Uygulaması

22.03.2018

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi :16/02/2018 tarih ve 21698 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Bilal ŞİMŞEK'in "Çevrimiçi Oyunların Yabancı Kökenli Kelime Edimine Etkisi" adlı araştırmasını,İlimiz Konyaaltı İlçesi Ortaokulu ve Ortaokulunda uygulaması isteği ile ilgili 16/02/2018 tarih ve 21698 sayılı yazısı, İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma Değerlendirme ve İnceleme komisyonumuz tarafından, 20/03/2018 tarihinde incelenerek "Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinlerine Yönelik İzin ve Uygulama Genelgesi" gereğince uygun görülmüş olup, Müdürlüğümüzün 20/03/2018 tarihli ve 5795412 sayılı onayı ve uygulanacak veri toplama araçları onaylanarak ekte gönderilmiştir.

Müdürlüğümüz ve Üniversiteniz arasında yapılan "Eğitim İşbirliği Protokolü"nün 5. Maddesinin "d" bendinde yer alan "Yapılan Çalışmaların Sonuçları Taraflarca Paylaşılır" hükmü gereğince; araştırmanın bitiminde, sonuç raporunun bir örneğinin CD ortamında (başvuru sahibinin ekte örneği bulunan dilekçe ile) Müdürlüğümüz Ar-Ge bürosuna gönderilmesi hususunda;

Gereğini arz ederim.

Mehmet KARAKAŞ
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

EKLER:

- 1- Onay ve ekleri (5 sayfa)
- 2-Dilekçe Örneği(1 sayfa)

GÜVENLİ ELEKTRONİK İMZALI
ASLİ İLE AYKIR
22.03.2018
Nusret ÖZBAY
Memur

Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Soğuksu Mah. Hamidiye Cad. MERKEZ,ANTALYA
E-posta: panjeler07@meh.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: Mehmet KARAKAŞ Md. Yard.
Tel: (0 242) 238 60 00
Faks: (0 242) 238 61 11

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrak.meb.gov.tr> adresinden 63e6-3ccd-373b-9051-5a00 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-3 Veli İzin Formu

Veli İzin Formu

Değerli Veli;

Öncelikle, bu araştırmaya yardımcı olduğunuz için teşekkür ederiz.

Bu araştırmayı Akdeniz Üniversitesi ve İl Milli Eğitim Müdürlüğünden almış olduğumuz resmi izinle okul idarelerinin bilgisi doğrultusunda yürütmekteyiz. Bu araştırmada çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. League of Legends oyunuyla sınırlandırılan bu çalışma için öğrencilerle anket uygulaması ve görüşme yapılacak ayrıca öğrencilerin dil kullanımı, oyun ortamında gözlemlenecektir. Uygulama sürecinde öğrencilerden; bilimsel veri olarak ses kaydı alınacak ve toplanan verilerin çözümlenmesi yapılacaktır. Elde edilen veriler ise yalnızca bilimsel yayında kullanılacaktır. Öğrencilerin gerçek isimleri çalışmada kullanılmayacak, bunun yerine takma isimler kullanılacaktır. Sürecin sonucunda Akdeniz Üniversitesi ve İl Milli Eğitim Müdürlüğüne birer sonuç raporu verilecektir. Çocuklarınızın bu çalışmaya katılmasına gönüllü olarak destek verdiğinizize dair hazırlanan araştırma izin belgesini imzalamanızı rica ederiz.

Araştırmacı

Arş. Gör. Bilal ŞİMŞEK

Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi

Veli

Adı Soyadı

Ek-4 Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formu

Sevgili öğrenciler;

Aşağıda yer alan bölümler çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisini tespit etmek için hazırlanmıştır. İlk bölümde kişisel sorular yer almaktadır. İkinci bölümde yer alan oyunda kullanılan ifadeler bölümü; League of Legends adlı oyundan, sizlerin belirttiği yayıncıların yayınlarından ve sosyal medya/medya unsurlarından tespit edilen ifadelerden oluşmaktadır. Oyunda kullanılan ifadeler bölümünün yanında Türkçe karşılıklarının istendiği bir bölüm bulunmaktadır. Oyunda kullanılan ifadeleri dikkatlice okuyunuz. Ardından Türkçe kullanımlarını bildiğiniz ifadeleri karşısında yer alan bölüme yazınız.

Arş. Gör. Bilal ŞİMŞEK

1. Bölüm

Cinsiyetiniz:

Erkek Kız

Sınıfınız:

5. sınıf 6. sınıf 7. sınıf 8. sınıf

League of Legends adlı oyuna başlama yılı:

Haftalık League of Legends oynama süresi:

Medya-sosyal medyada League of Legends'ı takip için ayrılan haftalık süre:

League of Legends yayınlarını haftalık izleme süresi:

2. Bölüm

NO	OYUNDA KULLANILAN İFADELER	TÜRKÇE KULLANIMLARI
1.	Ad carry	
2.	All in yapmak	
3.	Ap carry	
4.	Asist almak	
5.	Backdoor yapmak	
6.	Baitlemek	
7.	Banlamak	
8.	Base atmak	
9.	Blocklamak	
10.	Boostlamak	
11.	Bot lane	
12.	Bot pre	
13.	Bufflamak	

NO	OYUNDA KULLANILAN İFADELER	TÜRKÇE KULLANIMLARI
14.	Bugda kalmak	
15.	Camplemek	
16.	Carrylemek	
17.	Caunterlemek	
18.	Cool down	
19.	Damage atmak	
20.	Dive atmak	
21.	Dodgelemek	
22.	Donate atmak	
23.	Duo girmek	
24.	Düşük range	
25.	Engage atmak	
26.	Exhaust atmak	
27.	Farm yapmak	
28.	Fatal	
29.	Feedlemek	
30.	Fervor	
31.	Fighta girmek	
32.	Flame yapmak	
33.	Flank atmak	
34.	Flash atmak	
35.	Focuslamak	
36.	Freezlemek	
37.	Gank atmak	
38.	GG (Good game)	
39.	Ghost basmak	
40.	Harasslamak	
41.	Heal basmak	
42.	Honor atmak	
43.	İgnite atmak	
44.	İnsect atmak	
45.	İtem çıkmak	
46.	Jungle	
47.	Kill vermek	
48.	Kitelamak	
49.	Lane vermek	
50.	Last hit	
51.	Lose almak	
52.	Match up	
53.	Mid lane	
54.	Mutelemek	
55.	Penta atmak	
56.	Ping atmak	
57.	Pot basmak	
58.	Pushlamak	
59.	Reportlamak	

NO	OYUNDA KULLANILAN İFADELER	TÜRKÇE KULLANIMLARI
60.	Safe oynamak	
61.	Skill kullanmak	
62.	Skin almak	
63.	Slow yemek	
64.	Smurflemek	
65.	Spell kullanmak	
66.	Split push	
67.	SS vermek	
68.	Stack kasmak	
69.	Stunlamak	
70.	Supportlamak	
71.	Surrender vermek	
72.	Şampiyon picklemek	
73.	Teleport atmak	
74.	Thunder lord	
75.	Tilt olmak	
76.	Top lane	
77.	Totemlemek	
78.	Trollemek	
79.	Try hard oynamak	
80.	Ulti atmak	
81.	Wave almak	
82.	Win almak	

Ek-5 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-1

Tarih: Yer: Görüşme Başlama Saati: Görüşme Bitiş Saati:
Merhaba; Çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisi incelemek için bir araştırma yapıyorum. Sizinle, daha önce verdiğim formda yer alan yabancı kökenli sözcükler ve bu sözcükleri nasıl edindiğiniz hakkında görüşmek istiyorum. Öncelikle şunları bilmenizi istiyorum: <ul style="list-style-type: none">➤ Bu görüşme süresince kaydedilen konuşmalarınızın tümü gizli tutulacak ve başka bir yerde kullanılmayacaktır.➤ Araştırma raporunda kimliğinizle ilgili hiçbir bilgi yer almayacaktır.➤ Görüşmeyi ses kayıt cihazıyla kaydetmek istiyorum. Bunun sizce bir sakıncası var mı?➤ Başlamadan önce, söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?➤ Görüşmemizin yaklaşık 30 dakika süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz görüşmeye başlamak istiyorum.
Arş. Gör. Bilal ŞİMŞEK
GÖRÜŞME SORULARI
<ol style="list-style-type: none">1. Bilgisayar oyunları ile aran nasıl?<ul style="list-style-type: none">• Bilgisayar oyunlarına ne kadar süre ayırıyorsun?• League of Legends bunun ne kadarını kapsıyor?2. League of Legends' ı hangi dil (Türkçe, İngilizce, Korece vb.) seçeneğiyle oynuyorsun? Sebepleri nelerdir?<ul style="list-style-type: none">• League of Legends' da şu an oynadığın sunucuyu (Türkiye, Avrupa, Amerika vb.) tercih etmenin sebepleri nelerdir?• Oyun Türkçe dil seçeneği ile yapılandırılmışken niçin yabancı kökenli sözcüklerin (ignite, flash, bot lane vb.) kullanımı tercih ediyorsun?3. League of Legends ile ilgili izlediğin videolar/canlı yayınlardan bahsedecek olursan:<ul style="list-style-type: none">• Hangi kanallardan izliyorsun? (Youtube, Twitch Tv vb.)• Takip ettiğin yayıncılar kimlerdir? Bu yayıncıların dil kullanımına dikkat ediyor musun?• Oyun içerisinde yabancı sözcükleri (jungle, teleport, mid lane vb.) sık kullanan yayıncıları izlerken/dinlerken anlama zorlukları yaşıyor musun? Bu zorlukların sebepleri nelerdir?4. League of Legends ile ilgili reklamları takip ediyor musun?<ul style="list-style-type: none">• Hangi reklamları izledin?• Bu reklamlarda kullanılan sözcüklerin ilginç çekme sebepleri nelerdir?5. League of Legends ile ilgili sosyal medya (Facebook, Instagram, Twitter vb.) sayfalarını takip ediyor musun?<ul style="list-style-type: none">• Takip ettiğin sosyal medya hesapları nelerdir?• Bu sayfalarda kullanılan dil hakkında neler düşünüyorsun?6. Oyunla ilgili yabancı kökenli sözcükleri sosyal çevrenle iletişim kurarken kullanıyor musun?<ul style="list-style-type: none">• Bu sözcükleri hangi sosyal çevrelerde (aile, okul, arkadaş ortamı vb.) kullanıyorsun?• Bu sosyal çevrede kullanmanın sebepleri nelerdir?7. League of Legends oynayabilmek için oyun karakterine bir isim vermek gerekiyor. Oyun içerisinde kullandığın karakter isimlerini paylaşabilir misin? Bu karakter isimlerini belirlerken nelere dikkat ediyorsun?8. League of Legends dışında oynadığın diğer oyunlar nelerdir?<ul style="list-style-type: none">• Bu oyunlardan öğrendiğin yeni sözcüklere örnek verebilir misin?

Ek-6 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu-2

Merhaba;

Çevrimiçi oyunların Türkçenin söz varlığıyla ilişkisinin incelendiği bu araştırma hakkında görüşlerinizi almak istiyorum.

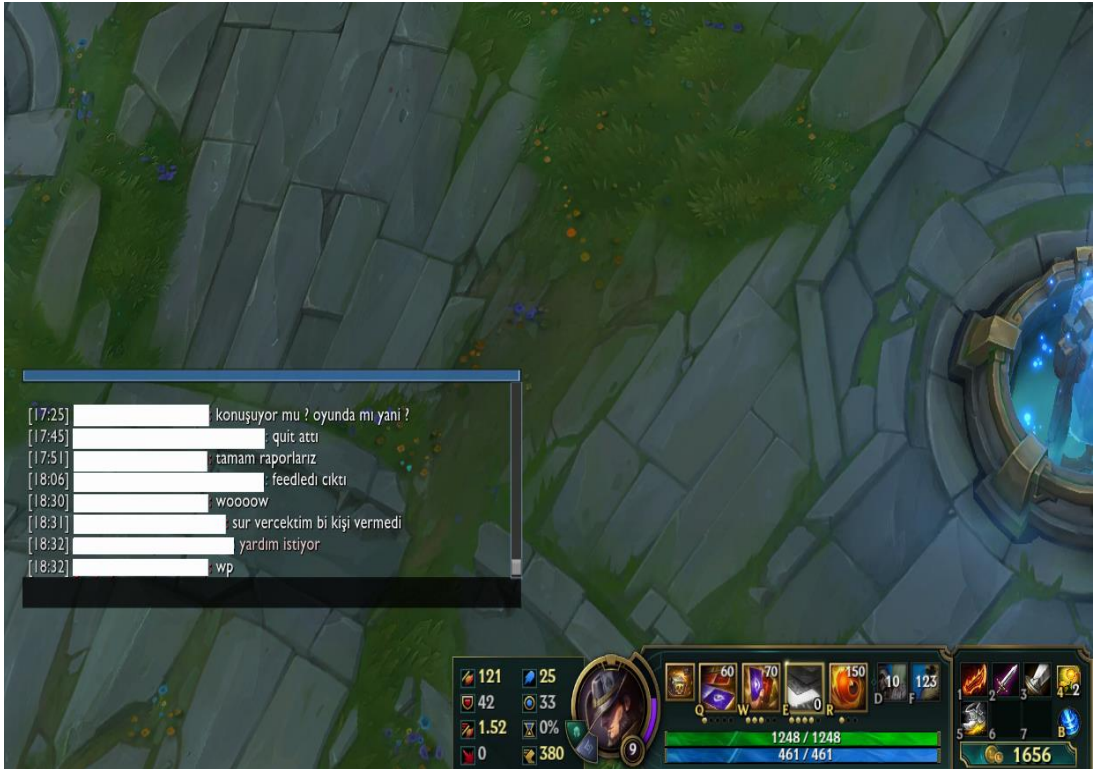
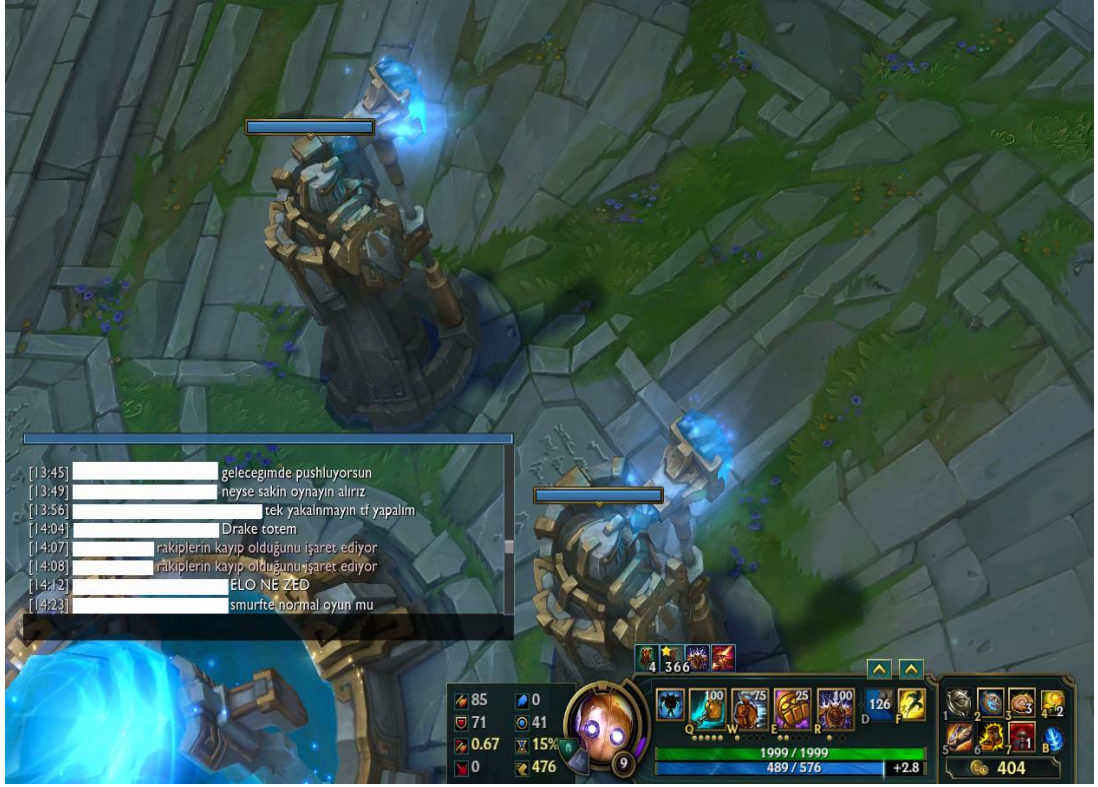
- Bu görüşme süresince kaydedilen konuşmalarınızın tümü gizli tutulacak ve başka bir yerde kullanılmayacaktır.
- Araştırma raporunda kimliğinizle ilgili hiçbir bilgi yer almayacaktır.
- Başlamadan önce, söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?
- Görüşmeyi ses kayıt cihazıyla kaydetmek istiyorum. Bunun sizce bir sakıncası var mı?
- Görüşmemizin yaklaşık 10 dakika süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirsiniz görüşmeye başlamak istiyorum.

Arş. Gör. Bilal ŞİMŞEK

GÖRÜŞME SORULARI

1. Okul ortamında çevrimiçi oyunlarla ilgili bilimsel araştırmaların yapılması hakkında neler düşünüyorsun?
 - Bu araştırmaya katılmak için gönüllü olma sebeplerin nelerdir?
2. Bu araştırmaya katılmadan önce çevrimiçi oyunlarda kullandığın bazı ifadelerin yabancı kökenli olması dikkatini çekiyor muydu?
 - Bu araştırmanın sende oluşturduğu farkındalıklar nelerdir?
3. Birlikte kurguladığımız oyun sürecini ele alırsak:
 - Sınırlama (dil sınırlaması) olmadan League of Legends oynarken takım arkadaşlarıyla iletişim kurmakta herhangi bir sorun yaşadın mı? Bu sorunlar nelerdir?
 - Takım arkadaşlarıyla League of Legends oynarken yabancı kökenli ifadelerin kullanımından kaçınman istendiğinde herhangi bir iletişim sorunu yaşadın mı? Bu sorunlar nelerdir?
4. Bu araştırmayla ilgili eklemek istediğin bir şey var mı?

Ek-7 League of Legends Oyun İçi İletişim Örneği



Ek-8 League of Legends İle İlgili Sosyal Medya Hesaplarının Paylaşım Örneği



https://www.facebook.com/pg/LoLCapsTr/photos/?ref=page_internal adresinden 28.05.2018 tarihinde alınmıştır.

Ek-9 League of Legends İle İlgili Yayınlarda Kurulan İletişim Örneği

Stream Chat Odalar

1.000 400

Moobot: **AN AN AN LAKI LAKI LAKI**

çok tiltedin keske biraz rahat dursaydin 😊

as

kanal linkini atarmısın

Olay outjungle değil olay gank atmayı bilmemek ya

irelia ws urgot kadar kanser bir şey yok ya devamlı urgotun canı 10 kalıyor kaçıyor

seçim ekranında mid istemesinden belliydi jungleda kötü olduğu

Kötüyse dodge atacak

Stream Chat Odalar

5.200 4.300

Rivene yeni gelen item iyi mi sence oynanılırömi

cassio ya o rün gider aslında

rez aşlın adcler midde oynanmaya başlayacak

kha gg

westte bronz1 im duo var mı çikalım şu çukurdan

beemo

<https://www.twitch.tv/directory/game/League%20of%20Legends> adresinden 28.05.2018 tarihinde alınmıştır.

Ek-10 Katılımcılar Tarafından Kullanılıp Sözcük Bilgisi Değerlendirme Formunda Yer Almayan Yabancı Kökenli İfadeler

League of Legends Kapsamında Kullanılan Diğer Yabancı Kökenli İfadeler
1. Bronz elo
2. Challenger
3. Char
4. Come back atmak
5. Diamond elo
6. Fail yapmak
7. Fake atmak
8. First blood
9. Ghostlamak
10. GJ (good job)
11. Gold elo
12. High elo
13. Hook atmak
14. Info vermek
15. KS atmak
16. Level atlamak
17. Low elo
18. Main hero
19. Master
20. Miss click atmak
21. Nerf yemek
22. Noob
23. Outplay
24. Ranked
25. Raom atmak
26. Spam yapmak
27. Server
28. Silver elo
29. Ward atmak
30. WP (well played)

Ek-11 Farklı Çevrimiçi Oyunlarda Kullanılan Yabancı Kökenli İfadeler

Oyun	Yabancı kökenli ifadeler
Cs GO	Ace atmak
Cs GO	Kill almak
Cs GO	Rushlamak
Cs GO	Headshot atmak
Cs GO	Reload atmak
Cs GO	Spreylemek
Cs GO	Case atma
Cs GO	Mid
Cs GO	Upper mid
Cs GO	One hp
Cs GO	Double door
Arena of Valor	Afk kaldım
Arena of Valor	Çok feedledi
Pub G	Lootlamak
Pub G	Medkit basmak
Pub G	Aime açısı
Taun of sanem	Whisperlamak

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Bilal ŞİMŞEK

Doğum Yeri ve Tarihi: Simav / 16.04.1992

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği.

Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, Edebiyat Bölümü.

Yüksek Lisans Öğrenimi: Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Türkçe Eğitimi Programı.

Bildiği Yabancı Diller: İngilizce.

Bilimsel Faaliyetleri:

Direkci, B., Bal, M., Şimşek, B. (2017). Teknoloji Tabanlı Türkçe Öğretimi Sürecinin Etkinlik Kuramı Çerçevesinde İncelenmesi, *International Journal Of Language Academy*, 5 (14), 373-389.

Direkci, B., Akbulut, S., Şimşek, B. (2018). 6. Sınıf Türkçe Dersi Öğrenci Çalışma Kitaplarında Yer Alan Dil bilgisi Terimlerinin 2006 ve 2015 Türkçe Dersi Öğretim Programlarının Kazanımlarına Göre İncelenmesi. Vth International Eurasian Educational Research Congress, Antalya, Türkiye.

Direkci, B., Gülmez, M., Şimşek, B. (2017, Kasım). Tûtî-Nâme Rodos Nüshası. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi, Antalya, Türkiye.

Direkci, B., Şimşek, B., Koparan, B. (2017, Ekim). Türkçenin Reklamlarda Kullanılan Söz Varlığı. II. International Academic Research Congress, Antalya, Türkiye.

Direkci, B., Şimşek, B., Asma, B. (2017, Mayıs) Examining Internationalization Status Of Scientific Papers İn Turkey: Akdeniz University Case. 8th International Graduate Education Symposium, Lefkoşa, KKTC.

Direkci, B., Asma, B., Şimşek, B. (2017, Nisan) Developing A Scale For Students' Attitudes Towards Their Mother-Tongue. 3. Uluslararası Dil Eğitimi ve Öğretimi Sempozyumu, Roma, İtalya.

Direkci, B., Şimşek, B., Koparan B. (2017, Nisan). Medya Dilinde Türkçenin Söz Varlığı. 3. Uluslararası Dil Eğitimi ve Öğretimi Sempozyumu, Roma, İtalya.

Direkci, B., ŐimŐek, B. (2016, Kasım). EkoeleŐtirel YaklaŐım erevesinde Trke Ders Kitaplarının İncelenmesi. 1. International Academic Research Congress, Antalya, Trkiye.

Direkci, B., Bal, M., ŐimŐek, B. (2016, Ekim). Teknoloji Tabanlı Trke Őğretimi Srecinin Etkinlik Kuramı erevesinde İncelenmesi. 9. Uluslararası Trkenin Eđitimi-Őğretimi Kurultayı, Burdur, Trkiye.

İŐ Deneyimi

Projeler:

1-Creative Internprize KA2 Mesleki Eđitim Alanında Stratejik Ortaklık Projesi

2-Antalya İli İbradı İlesi Ađızlarının Dokmantasyonu

alıŐtıđı Kurumlar: Akdeniz niversitesi.

İletiŐim

E-Posta Adresi: bilalonursimsek@gmail.com

İNTİHAL RAPORU

Feedback Studio - Google Docs
https://docs.google.com/document/d/142038888.../edit#

turnitin Bilal Şimşek ÇEVİRİMÇİ OYUNLARIN TÜRKÇENİN SÖZ VARLIĞINA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

B İ.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇEVİRİMÇİ OYUNLARIN TÜRKÇENİN SÖZ VARLIĞINA ETKİSİNİN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
BİLAL ŞİMŞEK

%11

Eşleşmelere Genel Bakış

1	openaccess.inonu.edu...	%4
2	docplayer.biz.tr	%2
3	tuniz.info	%1
4	acikerisim.pau.edu.tr	%1
5	dergipark.ulakbim.gov.tr	%1
6	acikerisim.seiucuk.edu.t...	%1
7	BAŞARAN, Mustafa an...	%<1

Sayfa: 1 / 100 Kelime Sayısı: 26080

Text-only Report High Resolution Açık