

**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDAKİ YABANCI KÖKENLİ
SÖZCÜKLERİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİL
KULLANIMLARINA ETKİSİ: PUBG ÖRNEĞİ**

İsmail Kaan OCAK
Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Bayram ÇETİNKAYA
Temmuz, 2022
Afyonkarahisar

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDAKİ YABANCI KÖKENLİ
SÖZCÜKLERİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN
DİL KULLANIMLARINA ETKİSİ:
PUBG ÖRNEĞİ**

Hazırlayan
İsmail Kaan OCAK

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Bayram ÇETİNKAYA

AFYONKARAHİSAR 2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım “Çevrim İçi Oyunlardaki Yabancı Kökenli Sözcüklerin Ortaokul Öğrencilerinin Dil Kullanımlarına Etkisi: Pubg Örneği” adlı çalışmanın, tarafımda bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da belirtilen eserlerden meydana geldiğini, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtirim ve bunu bütün onurumla doğrularım.

22/07/2022

İsmail Kaan OCAK

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ENSTİTÜ ONAYI

Öğrencinin	Adı- Soyadı	İsmail Kaan OCAK
	Numarası	180648106
	Anabilim Dalı	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
	Programı	Türkçe Eğitimi
	Program Düzeyi	<input checked="" type="checkbox"/> Yüksek Lisans <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Sanatta Yeterlik
Tezin Başlığı	Çevrim İçi Oyunlardaki Yabancı Kökenli Sözcüklerin Ortaokul Öğrencilerinin Dil Kullanımlarına Etkisi: Pubg Örneği	
Tez Savunma Sınav Tarihi	22.07.2022	
Tez Savunma Sınav Saati	11.00	

Yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez, Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek oy birliği – oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Elbeyi PELİT
MÜDÜR

Bu tez, Enstitü Müdürlüğüne kontrol edilerek, elektronik imza kullanılarak onaylanmıştır.

ÖZET

ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDAKİ YABANCI KÖKENLİ SÖZCÜKLERİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİL KULLANIMLARINA ETKİSİ: PUBG ÖRNEĞİ

İsmail Kaan OCAK

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

Temmuz, 2022

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Bayram ÇETİNKAYA

Dil, insanların anlaşmasını sağlar. Ana dili ise, bir toplumda yaşayan bireylerin ailesinden ve yakın çevresinden edindiği ilk dildir. Ana dili, bir toplumu toplum yapan en önemli kültürel değerdir. Ana dilleri farklı olan toplumlar, çeşitli dönemlerde birbirleriyle savaş, göç, ticaret vb. sebeplerle etkileşim içerisinde bulunurlar. Bu etkileşimler sonucu diller arasında da ilişkiler gerçekleşir. Bir dil başka bir dile sözcük ya da bazı dil yapıları verebilir, başka bir dilden sözcük veya çeşitli dil yapıları alabilir. Fakat, diller arasındaki etkileşimin boyutu arttıkça ana dili için çeşitli sorunlar görülür; ana dili yozlaşır ya da kirlenir. Böyle bir durumda ana dilinin geleceği tehlikeye girer. Türkçe tarih boyunca birçok dille ilişki içerisinde olmuştur. Bazı dönemlerde Arapça, Farsça ve Fransızcanın yoğun etkisine maruz kalmış; bu dillerden çok sayıda sözcük ya da dil yapıları alarak kirlenmiştir. Son 60 yıl içerisinde de İngilizcenin etkisi altına girmeye başlayan Türkçe gittikçe kirlenmektedir. Son zamanlarda çevrim içi oyunlarda görülen yabancı sözcük kullanımı Türkçenin kirlenmesine sebep olmaktadır. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin PUBG adlı oyunda tespit edilen yabancı sözcüklerin anlamını bilme ve kullanma sıklıkları belirlenmiştir. Ayrıca ana dillerine karşı tutumları incelenmiştir. Öğrencilerin ana dillerine sevgi duydukları fakat ana dili bilincinden uzak oldukları görülmüştür. Öğrencilerin PUBG oyununda belirlenen yabancı sözcüklerin anlamlarını bildikleri ve bu sözcükleri kullandıkları anlaşılmıştır. Öğrencilere ana dili bilincinin kazandırılması, çevrim içi oyunlarla Türkçenin kirlenmesinin önüne geçilmesi için çalışmaların yapılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dil kirliliği, Türkçe, çevrim içi oyun, PUBG, dil etkileşimi.

ABSTRACT

THE EFFECT OF FOREIGN WORDS IN ONLINE GAMES ON LANGUAGE USE OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS: THE CASE OF PUBG

İsmail Kaan OCAK

AFYON KOCATEPE UNIVERSITY
SOCIAL SCIENCES INSTITUTE
DEPARTMENT OF TURKISH AND SOCIAL SCIENCES EDUCATION

July, 2022

Advisor: Asst. Prof. Dr. Bayram ÇETİNKAYA

Language enables people to communicate. The mother tongue, on the other hand, is the first language acquired by individuals living in a society from their families and close circles. The mother tongue is the most important cultural value that makes a society a society. Societies with different mother tongues fought each other in various periods, such as war, migration, trade, etc. interact for reasons. As a result of these interactions, relations between languages also occur. A language can give words or some language structures to another language, can take words or various language structures from another language. However, as the extent of interaction between languages increases, various problems arise for the mother tongue; mother tongue degenerates or becomes dirty. In such a case, the future of the mother tongue is in danger. Turkish has been in contact with many languages throughout history. In some periods, it was exposed to the intense influence of Arabic, Persian and French; It has been polluted by taking many words or language structures from these languages. Turkish, which has begun to come under the influence of English in the last 60 years, is becoming increasingly polluted. The use of foreign words in online games recently causes the Turkish language to be contaminated. In this study, the frequency of knowing and using the meaning of foreign words found in the game called PUBG of secondary school students was determined. In addition, their attitudes towards their mother tongue were examined. It has been observed that the students love their mother tongue, but they are far from their mother tongue consciousness. It was understood that the students knew the meanings of foreign words determined in the PUBG game and used these words. It has been concluded that studies should be carried out in order to raise the awareness of the mother tongue to the students and to prevent the contamination of the Turkish language with online games.

Keys Words: Language contamination, Turkish, online games, PUBG, language interaction.

ÖN SÖZ

Türkçenin geleceği için dil kirliliği konusuna önem verilmesi gerekmektedir. Özellikle günümüz dünyasında teknolojinin getirdikleri ile birlikte küreselleşmenin etkisiyle ülkeler arasında görülen etkileşimler artmıştır. Bu etkileşimler sonucu diller arası ilişkiler de artmıştır. Bunun sonucunda yeni kavram ve sözcükler diller arasında aktarılmıştır. Türkçe de son dönemlerde İngilizceden çok sayıda kavram ve sözcükler almaya başlamıştır. Özellikle akıllı telefonlar, sosyal medya uygulamaları, radyo ve televizyonlar, reklamlar, çevrim içi oyunlar yoluyla hızla yayılan bu yabancı sözcüklerin kontrolsüz akımına karşı dil çalışmaları bir an önce yapılmalı ve gereken önlemler alınmalıdır.

Literatürde dijital oyunların dile karşı etkisine yönelik çok az çalışma bulunmaktadır. Dijital oyunlarla beraber Türkçeye giren ve girebilecek olan yabancı sözcükler konusunda dikkatleri çekmek için hazırlanan bu çalışmanın yeni araştırmalara örnek olması en büyük dileğimdir. Bu araştırma sürecinin başından sonuna kadar desteklerini esirgemeyen ve tez danışmanım olan Sayın Dr. Öğr. Üyesi Bayram ÇETİNKAYA'ya teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte tezin araştırma yöntemi, analizleri ve düzeltmeleri konusunda bana yardımcı olan Sayın Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul ERGÜN'e ve Sayın Öğr. Gör. Hasan AKKOÇ'a teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca her türlü imkânı bana sunan ve bugünlere gelmem için çok emek harcayan babam Süleyman ve annem Meral OCAK'a, her zaman yanımda olan kardeşim ve sevgili meslektaşım Hakan OCAK'a ve hayatıma girdiği günden beri hep arkamda duran ve her koşulda beni destekleyen biricik eşim Merve OCAK'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İsmail Kaan OCAK
2022, Afyonkarahisar

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
YEMİN METNİ.....	ii
ENSTİTÜ ONAYI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

1. DİL	3
1.1. DİLİN TANIMI.....	3
1.2. ANA DİLİ SEVGİSİ	3
1.3. ANA DİLİNİN KORUNMASI	4
2. DİLLER ARASI ETKİLEŞİM	5
2.1. DİLLER ARASI ETKİLEŞİMİN NEDENLERİ	5
2.2. DİLLER ARASI ETKİLEŞİM NASIL GERÇEKLEŞİR?	7
2.2.1. Söz Varlığı Yönünden Etkileşim.	12
2.2.2. Anlam Yönünden Etkileşim.....	13
2.2.3. Şekil (Biçim, Yapı) Yönünden Etkileşim.....	18
2.2.4. Ses Bilgisi (Fonetik) Yönünden Etkileşim	20
2.2.5. Söz Dizimi (Sentaks) Yönünden Etkileşim	21
2.3. TÜRKÇENİN DİĞER DİLLERLE ETKİLEŞİMİ	24
2.3.1. Türkçe – Sümerce İlişkisi	25
2.3.2. Türkçe – Samoyed Dili İlişkisi.....	25
2.3.3. Türkçe – Marice İlişkisi	25
2.3.4. Türkçe – Çince İlişkisi.....	26
2.3.5. Türkçe – Sanskritçe İlişkisi	28
2.3.6. Türkçe – Soğdça İlişkisi	29
2.3.7. Türkçe – Toharca İlişkisi	29
2.3.8. Türkçe – Hintçe - Urduca İlişkisi.....	29
2.3.9. Türkçe – Moğolca İlişkisi.....	30
2.3.10. Türkçe – Malayca İlişkisi.....	31
2.3.11. Türkçe – Japonca İlişkisi	32
2.3.12. Türkçe – İbranice İlişkisi	32
2.3.13. Türkçe – Arapça İlişkisi.....	33
2.3.14. Türkçe – Farsça İlişkisi.....	35
2.3.15. Türkçe – Ermenice İlişkisi	36
2.3.16. Türkçe – Latince İlişkisi	37
2.3.17. Türkçe – Bulgarca İlişkisi.....	37

2.3.18. Türkçe – Yunanca İlişkisi	39
2.3.19. Türkçe – Macarca İlişkisi	40
2.3.20. Türkçe – Arnavutça İlişkisi	41
2.3.21. Türkçe – Sırpça ve Hırvatça İlişkisi	42
2.3.22. Türkçe – Romence İlişkisi.....	42
2.3.23. Türkçe – Makedonca İlişkisi	43
2.3.24. Türkçe – Boşnakça İlişkisi.....	43
2.3.25. Türkçe – Lehçe İlişkisi	44
2.3.26. Türkçe – Çekçe İlişkisi.....	44
2.3.27. Türkçe – Ukranca İlişkisi	44
2.3.28. Türkçe – Rusça İlişkisi.....	44
2.3.29. Türkçe – Fransızca İlişkisi.....	45
2.3.30. Türkçe – Almanca İlişkisi	46
2.3.31. Türkçe – İspanyolca İlişkisi.....	49
2.3.32. Türkçe – İtalyanca İlişkisi	49
2.3.33. Türkçe – Fince İlişkisi	50
2.3.34. Türkçe – İngilizce İlişkisi.....	50
2.4. DİL KİRLİLİĞİ.....	55
2.5. TÜRKÇEDE DİL KİRLİLİĞİ.....	55
2.5.1. İslam Öncesi Dönemde Dil Kirliliği	56
2.5.2. İslâmiyet’in Kabulünden Sonraki Dönemde Dil Kirliliği.....	56
2.5.3. Cumhuriyet Döneminde Dil Kirliliği	59
2.5.4. Günümüzde Dil Kirliliği	60
2.5.4.1. Terim Sözcüklerde Dil Kirliliği.....	60
2.5.4.2. Medya ve Reklamlarda Dil Kirliliği	62
2.5.4.3. İş Yeri Adlarında Dil Kirliliği	63
2.5.4.4. Bilgisayar ve Genel Ağda Dil Kirliliği.....	67
2.5.4.5. Dijital Oyunlarda Dil Kirliliği	68
3. DİJİTAL OYUNLAR İLE İLGİLİ BİLGİLER.....	70
3.1. OYUN KAVRAMI	70
3.2. DİJİTAL OYUN DÜNYASI.....	71
3.3. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHİ	73
3.4. ÇEVİRİM İÇİ OYUNLAR.....	74
3.4.1. Fps (First Person Shooter – Birinci Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar).....	75
3.4.2. Tps (Third Person Shooter - Üçüncü Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar)	76
3.4.3. Rpg (Role Playing Game - Rol Yapma Oyunları)	77
3.4.4. Mmo (Massively Multiplayer Online - Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyunlar) Türü	78
3.4.4.1. Mmofps.....	78
3.4.4.2. Mmotps.....	78
3.4.4.3. Mmorpg	78
3.4.5. Rts (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları).....	80
3.4.6. Tbs (Turn Based Strategy - Sıra Tabanlı Strateji Oyunları)	80
3.4.7. Moba (Multiplayer Online Battle Arena - Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası).....	80
3.4.8. Açık Dünya Oyunları	81
3.4.9. Simülasyon Oyunları.....	82
3.4.10. Spor Oyunları	82
3.4.11. Dövüş Oyunları.....	83

3.4.12. Kart Oyunları	83
3.4.13. Platform Oyunları	83
3.4.14. Battle Royale (Hayatta Kalma) Oyunları.....	84
3.5. PUBG (PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS).....	85
3.5.1. Oyunun Oynanışı.....	86
3.5.2. Oyun Dünyasına Etkisi	89

İKİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMA İLE İLGİLİ BİLGİLER

1. ARAŞTIRMANIN PROBLEM DURUMU	93
1.1. ARAŞTIRMANIN ALT PROBLEMLERİ	94
2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	94
3. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ	95
4. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI	96
5. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI.....	96
6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	96
6.1. VERİ TOPLAMA YÖNTEMİ	96
6.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEME	97
6.3. VERİ ANALİZ YÖNTEMİ	98

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

1. VERİLERİN BETİMSSEL İSTATİSTİKLERİ.....	99
2. BULGULAR VE YORUMLAR.....	99
2.1. PUBG OYUNUNA YÖNELİK SORULAR İLE İLGİLİ BULGULAR	99
2.2. DİL KİRLİLİĞİNE VERİLEN ÖNEM İLE İLGİLİ BULGULAR.....	101
2.3. “PUBG” OYUNUNDA YABANCI SÖZCÜKLERİN KULLANILMA NEDENİ İLE İLGİLİ BULGULAR	109
2.4. ÖĞRENCİLERİN YABANCI SÖZCÜKLERİ GÜNLÜK HAYATTA KULLANMALARI İLE İLGİLİ BULGULAR.....	112
2.5. PUBG OYUNUNDAKİ YABANCI SÖZCÜKLERİN ANLAMINI BİLME VE KULLANMA SIKLIĞI İLE İLGİLİ BULGULAR	115
2.6. ERKEK VE KIZ ÖĞRENCİLERİN YABANCI SÖZCÜKLERE VERDİĞİ CEVAPLARLA İLGİLİ BULGULAR.....	131
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	129
KAYNAKÇA.....	141
EKLER (DİZİNİ)	151

TABLULAR LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Ödünçleme Skalası.....	11
Tablo 2. Türkçe ve Hintçe-Urducada Ortak Kelimeler	30
Tablo 3. İbraniceden Karay Türkçesine Alıntılanan Bazı Yer Adları	32
Tablo 4. İbraniceden Karay Türkçesine Alıntılanan Bazı Hayvan Adları	33
Tablo 5. Türkçe ve Yunanca Bulunan Ortak Sözcüklerin Dökümü	39
Tablo 6. Üç Sözlükte Bulunan Ortak Kelimeler.....	47
Tablo 7. T.S.'nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerden Yazımı Değişmemiş 204 Sözlükbirim	51
Tablo 8. T.S.'nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerde Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 1.....	52
Tablo 9. T.S.'nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerde Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 2.....	53
Tablo 10. İngilizce Terimlere Karşılık Bulunan Türkçe Terimler	61
Tablo 11. Birinci Bölge: Fethiye Merkez'deki (95. Cadde, Paspatur Çarşısı, Fethiye Kordon) Tabela İsimlerinin Alt Kategorilere Göre Listesi	64
Tablo 12. Oyunfor.com'un Verilerine Göre 2019 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar	90
Tablo 13. Oyunfor.com'un Verilerine Göre 2020 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar	91
Tablo 14. Oyunfor.com'un Verilerine Göre 2021 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Ücretsiz Oyunlar.....	91
Tablo 15. En Yüksek Eş Zamanlı Oyuncu Sayısına Göre Yılın Oyunları Listesi	92
Tablo 16. PUBG Mobil Pro Lig Türkiye 2022 Bahar Sezonu Takımları	92
Tablo 17. Araştırmanın Betimsel İstatistikleri.....	99
Tablo 18. PUBG Oyununa Yönelik Soruların Sıklık Değerleri	100
Tablo 19. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 1. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	101
Tablo 20. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 2. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	102
Tablo 21. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 3. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	102
Tablo 22. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 4. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	103
Tablo 23. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 5. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	104

Tablo 24. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 6. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	104
Tablo 25. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 7. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	105
Tablo 26. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 8. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	106
Tablo 27. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 9. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	106
Tablo 28. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 10. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	107
Tablo 29. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 11. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	108
Tablo 30. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 12. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	108
Tablo 31. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 13. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	109
Tablo 32. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 14. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	110
Tablo 33. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 15. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	111
Tablo 34. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 16. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	111
Tablo 35. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 17. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	112
Tablo 36. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 18. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	113
Tablo 37. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 19. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	113
Tablo 38. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 20. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	114
Tablo 39. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Head Shoot” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	115
Tablo 40. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Kafadan vuruş” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	116
Tablo 41. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Smokelamak” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	116
Tablo 42. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sislemek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	117
Tablo 43. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Lag” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	117

Tablo 44. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Donma” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	118
Tablo 45. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Lootlamak” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	118
Tablo 46. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Eşya toplamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	119
Tablo 47. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Knocklamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	119
Tablo 48. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Adam düşürmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	120
Tablo 49. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Scope” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	120
Tablo 50. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Dürbün” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	121
Tablo 51. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Kill almak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	121
Tablo 52. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Adam öldürmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	122
Tablo 53. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sniper” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	122
Tablo 54. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Keskin Nişancı” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	123
Tablo 55. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Bug” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	123
Tablo 56. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Oyun Hatası” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	124
Tablo 57. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Map” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	124
Tablo 58. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Harita” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	125
Tablo 59. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “İtem” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	125
Tablo 60. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Eşya” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	126
Tablo 61. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Boostlamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	126
Tablo 62. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Enerjiyi yükseltmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri.....	127
Tablo 63. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “İnfo Vermek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri	128

Tablo 64. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin “Bilgi Vermek” İfadesine Verdiđi Cevapların Sıklık Deđerleri.....	128
Tablo 65. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin “Med Kit basmak” İfadesine Verdiđi Cevapların Sıklık Deđerleri.....	129
Tablo 66. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin “Can basmak, sađlığını arttırmak” İfadesine Verdiđi Cevapların Sıklık Deđerleri.....	130
Tablo 67. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin “Noob” Sözcüğüne Verdiđi Cevapların Sıklık Deđerleri.....	130
Tablo 68. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin “Ezik” Sözcüğüne Verdiđi Cevapların Sıklık Deđerleri	131
Tablo 69. Erkek ve Kız Öğrencilerin Yabancı Sözcüklere Verdiđi Cevapların Karşılařtırması	131
Tablo 70. Türkçeye Yönelik Tutum Anketine Verilen Cevapların Sıklık Deđerleri ve Yüzdellik Oranları	136
Tablo 71. PUBG Oyunundaki Sözcüklerle İlgili Maddelere Verilen Yanıtların Sıklık Deđerleri ve Yüzdellik Oranları	138

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Dil Etkileşiminin Tarafları ve Yönleri	8
Şekil 2. Osmanlı Türkçesi Kökenli Kelimelerin İstatistikleri	41
Şekil 3. Dört Bölgeden Elde Edilen Bulguların Alt Kategorilere Göre Oransal Dağılımı.....	64
Şekil 4. Yerli Halkın Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı.....	65
Şekil 5. Öğrenci ve Memurların Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı.....	66
Şekil 6. Suriyeli Mültecilerin Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı.....	67
Şekil 7. Dijital Oyun Sektörü.....	72
Şekil 8. Yıllara Göre Global Oyuncu Sayısı Grafiği	72
Şekil 9. PUBG Oyun İçi Görsel Örneği; Uçak ve Harita Görünümü.....	86
Şekil 10. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Kask, Zırh ve Çanta Görünümü.....	86
Şekil 11. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Sağlık Malzemeleri Görünümü.....	87
Şekil 12. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Silah Eklentileri Görünümü	87
Şekil 13. PUBG Oyun İçi Araç Örneği	87
Şekil 14. PUBG Oyun İçi Malzeme Kutusu Örneği.....	88
Şekil 15. PUBG Oyun İçi Mavi Alan ve Güvenli Bölge Görseli Örneği	88

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

%: Yüzde

Akt.: Aktaran

Alm.: Almanca

Ar.: Arapça

ÇM.: Çağdaş Moğolca

Far.: Farsça

Fr.: Fransızca

İng.: İngilizce

Lat.: Latince

LOL: League of Legends

Mac.: Macarca

MÖ: Milattan Önce

PUBG: Playerunknown's Battlegrounds,

Rus.: Rusça

T.: Türkçe

TDK: Türk Dil Kurumu

TS: Türkçe Sözlük

TTR.: Türkiye Türkçesi

vb.: Ve benzeri

vs.: Ve saire

Yun.: Yunanca

GİRİŞ

İnsanlık tarihi başlangıcından günümüze kadar sayısız millet var olmuştur. Var olan bu milletler; sayısız beylik, devlet, imparatorluk kurmuşlardır. Bu sayısız beylik, devlet ve imparatorluklar; birçok devletle komşuluk içerisinde bulunmuşlar, birçok devletle de sınırları dışında ilişkiler kurmuşlardır.

Din, ticaret, kültür, eğitim, savaş, göç vs. gibi birçok yönden ilişkiler kuran bu milletler, dil yönüyle de ilişki içerisine girmişlerdir. Bu diller karşılıklı olarak ya da tek yönlü olarak birbirlerine sözcük vermiş veya birbirlerinden sözcük almışlardır. İlişkinin yönü ve düzeyi arttıkça diller arasındaki etkileşim de artmıştır. Dolayısıyla diller arası etkileşim sadece sözcük alışverişi ile sınırlı kalmamış; diller birbirlerine ekler, bağlaçlar, zarflar vs. gibi dil unsurları da vermişlerdir.

Diller arası görülen bu etkileşimler çoğu zaman zararsızdır. Çünkü, bu etkileşimler genellikle sözcük alışverişi boyutundadır. Sözcük alışverişi dillerin yapısını bozmadıkları için sorun oluşturmazlar. Fakat, etkileşimin boyutu arttıkça verici dilden alıcı dile çeşitli yapı unsurları girmeye başlar. Bu durum alıcı dilin yapısını bozar ve bir süre sonra alıcı dil benliğini kaybeder.

Günümüzde diller arası etkileşimler, teknolojik yeniliklerle birlikte daha da hızlanmıştır. Özellikle bilgisayar, genel ağ ve akıllı telefonların etkisiyle bir dile giren yabancı unsurlar hızla yayılmakta ve önüne geçmek zorlaşmaktadır. Çevrim içi oyunlar da teknolojinin getirdiği yeniliklerden birisidir. Bireyler, bilgisayar ve akıllı telefonlardan genel ağ bağlantısı yoluyla, birbirleriyle aynı anda oyun oynayabilir duruma gelmişlerdir. Bu da diller arası görülen etkileşimlerin çevrim içi oyunlarla da gerçekleşebileceğinin göstergesidir. Bu oyunlarda kullanılan yabancı sözcükler, oyuncular arasında yayılmaktadır.

Türkçe de zaman içerisinde birçok farklı dille etkileşim içerisinde bulunmuştur. Bu dillerden sözcükler almış ve bu dillere sözcükler vermiştir. Fakat, bazı dönemlerde etkileşimin boyutu artmış ve Türkçe kendisini yabancı unsurlarla çevrili hâlde bulmuştur. Bu dönemlerde Türkçe yabancı sözcük ve yapı unsurlarıyla kirlenmiştir.

Çevrim içi oyunlar, Türkiye’de de çok fazla oynanmaktadır. Bu tür oyunlarda birçok yabancı sözcük bulunmakta ve özellikle gençler ile çocuklar tarafından kullanılmaktadır. Bu da Türkçenin kirlenmesine sebep olmaktadır. Bu çalışmada,

ortaokul öğrencilerinin dil kullanımına, çevrim içi oyunlardan birisi olan ve çok oynanan PUBG oyununda bulunan yabancı sözcüklerin etkisi incelenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde dilin tanımına, ana dilinin tanımına, ana dili sevgisine, ana dilinin korunmasına; diller arası etkileşimin nedenlerine, dillerin etkileşime nasıl girdiğine, ödünçlemeye, dil kirliliğine, Türkçenin diğer dillerle etkileşimine, Türkçede dil kirliliğine; oyun kavramı ve tanımına, teknoloji ile oyunun gelişimine, oyun türlerine, çevrim içi oyunların tarihçesine, “Hayatta Kalma (Battle Royale)” oyunlarına, “PUBG (Playerunknown’s Battlegrounds)” adlı oyuna yönelik kuramsal çerçeveye ve yapılan araştırmalara değinilmiştir.

1. DİL

1.1. DİLİN TANIMI

Dil, genel anlamıyla insanların birbirlerine duygu, düşünce, bilgi ve birikimlerini aktarmasını sağlayan canlı bir varlıktır.

Dille ilgili birçok tanım yapılmıştır. Ergin (1977: 1) dili şöyle tanımlamaktadır: “Dil, insanlar arasında anlaşmayı sağlayan tabî bir vasıta, kendisine mahsus kanunları olan ve ancak bu kanunlar çerçevesinde gelişen canlı bir varlık, temeli bilinmeyen zamanlarda atılmış gizli antlaşmalar sistemi, seslerden örülmüş içtimaî bir müessesedir.”.

Aksan ise (2009: 13), dilin toplumları ulus yapan en güçlü bağ olduğunu söyler ve bireyi geçmişle gelecek arasındaki bir halkaya benzetir.

1.2. ANA DİLİ SEVGİSİ

İnsanın doğumundan itibaren önce ailesinden sonra da yaşadığı çevreden öğrendiği ilk dile “ana dili” denir (Vardar, 1988; Korkmaz, 1992; Aksan, 2009).

Birey doğumdan sonra ana dilini önce aileden edinir ve büyüdükçe yakın çevresinden ana dilini öğrenmeye devam eder. Okul çağına geldiğinde ise ana dilinin zenginliğini ve güzelliğini keşfeder. Ana dili sayesinde birçok farklı dünyanın bilincine varır. Aynı zamanda bütün bilgi ve birikimini ana dili sayesinde edinir.

Bununla birlikte; okul hayatı boyunca ana dilini iyi öğrenen bir birey, bütün derslerinde başarı gösterir. Çünkü bütün derslerin temeli ana diline dayanır. Ana dili

dersleriyle edindiği okuduğunu anlama, yorumlama, çıkarım yapma, duygularını ve düşüncelerini ifade etme, dinleme vb. birçok kazanım; matematik, fen bilimleri, sosyal bilimler vs. birçok dersi de anlamayı kolaylaştırır. Ana dilini yeterince öğrenemeyen bireyler, anlama ve anlatma becerilerinden yoksun kalırlar. Kısacası derslerinde başarısız olurlar.

Ana dilinin kurallarını bilen, ana dilinin zenginliğini ve güzelliğini fark eden ve kullanan bireyler hayatları boyunca bir adım önde olurlar. Ana dilinin kurallarını iyi bilen, ana dilinin inceliklerini güzel kullanan kişiler toplum tarafından sevilirler ve takdir edilirler.

Ana dili, bir milletin geçmişi ve geleceğidir. Türk milleti, uzun yıllar boyunca oluşturdukları ortak yaşantılarını çeşitli değerlerle birleştirmişlerdir. Örf, adet, gelenek ve görenek dediğimiz bu değerlerin gelecek nesillere aktarılması için en önemli araç ana dilimizdir. Ana dilimiz aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılan bu değerler, bir milletin kültürünü yansıtır. Özetle, ana dili kültürün taşıyıcısıdır.

Bu ve bunun gibi birçok nedenden dolayı bireylerde ana dili sevgisinin olması çok önemlidir. Bütün bireyler ana diline gereken önemi ve sevgiyi göstermelidir. Çünkü ana dili sevgisi olan bireyler, diline karşı özenli davranır ve dilini dış tehlikelere karşı korur.

1.3. ANA DİLİNİN KORUNMASI

Ana dili, milletin ortak yaşantılarının vazgeçilmez parçasıdır; çocukluk gecelerinin tatlı uykusudur, gençlik çağının aşk şarkılarıdır kimi zaman sevinçli kimi zaman kederli; bir ailenin mutlu yuvasıdır, acının ve yasın paylaşıcısıdır.

Kültürün taşıyıcısı olan dilin, o dili konuşan kişiler tarafından özenle korunması gerekir. Çünkü, ana dili bir milletin en önemli unsurudur. Geçmişimizi geleceğimize bağlayan zincirdir. Millet bilincinin oluşmasını sağlayan bir yapı taşıdır.

Bağımsızlık sembollerinden birisi de ana dilidir. Ana diliyle özgürce düşünebilmek, duygu ve düşüncelerini özgürce ifade edebilmek, hayatla ilgili bütün kavram ve bilgileri öğrenmek büyük bir nimettir. Milleti birbirine bağlayan ve ortak düşünce dünyası oluşturan dilin varlığı, bağımsızlığın temelini oluşturur. Bu sebeple; geçmişte sömürgecilik yarışı yapan Batı dünyası, işgal ettikleri yerlerde ilk önce yerlilerin ana dillerini değiştirmeye çalışmıştır. Bireyler arasındaki ortak bağın

koparılmasıyla, işgale karşı yapılacak direnişlerin de önü kesilmiştir.

Türk dünyası da 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Stalin'in dil politikaları sebebiyle zor günler geçirmiştir. Türk dünyasının arasındaki bağı koparmak isteyen Stalin, Türk milletlerine farklı farklı isimler vermiş (Özbek, Türkmen, Kazak, Kırgız), Türk devletlerinin alfabelerini değiştirerek Kiril alfabesini kullanmaya zorlamış ve Türkçenin yapısına zarar vermek istemişlerdir. Türk kimliğini, Türk benliğini değiştirmek için yapılan bu politikalar sebebiyle Türk devletlerinin birçoğunda milli bilinç azalmış; Türkçe, yabancı sözcüklerin ve yapıların istilasına uğramıştır.

Türkiye Türkçesi de yüzyıllar boyunca başta Arapça, Farsça, Fransızca olmak üzere birçok dilden sözcükler ve dil yapıları almıştır. Son 50 yıl içerisinde de İngilizceden yoğun şekilde sözcük ve dil yapıları Türkçeye yerleşmeye başlamıştır. Bu sözcüklerin ve yapıların bir kısmı terim sözcükler biçiminde alınmış olsa da yoğun olarak özentili yoluyla alındığı söylenebilir. Bütün bu yabancı sözcük özentiliği ve sevgisi, özellikle gençler arasında oldukça yaygındır. Bu durum Türkçenin ve milletimizin geleceği için ciddi sorunlar oluşturmaktadır.

Türkçenin neredeyse kusursuz ek-kök yapısı ve kuralları ile birlikte barındırdığı zengin söz varlığı korunmalıdır. Çünkü o kültürümüzün, bağımsızlığımızın ve milli kimliğimizin, bizi biz yapan bütün değerlerin en önemli parçasıdır. Bunun için de Türkçeyi doğru ve düzgün kullanmalı, yabancı sözcüklere karşı dilimizde var olan sözcükleri tercih etmeliyiz. Ayrıca yabancı sözcük dile girmeden Türkçe karşılığını bulmalı, dile girmişse de en kısa sürede bu sözcüğe Türkçe bir karşılık bulup Türkçesini yaygınlaştırmalıyız.

2. DİLLER ARASI ETKİLEŞİM

2.1. DİLLER ARASI ETKİLEŞİMİN NEDENLERİ

İnsanlık tarihi süresince birçok topluluk; bir arada güven içinde yaşamak, dış dünyadan kendilerini korumak, birlikte avlanmak, birlikte yaşam için gerekli ihtiyaçlarını karşılamak vb. gibi sebeplerle sosyal yapılar oluşturmuşlardır. Bu sosyal yapılar zamanla büyüyerek aynı milletlerden oluşan boylara ve kabilelere, beyliklere; daha da büyüyerek içinde farklı milletlerin ve toplulukların yaşadığı devletlere ve imparatorluklara dönüşmüşlerdir.

Aynı coğrafya üzerinde yaşayan boylar, kabileler, devletler veya imparatorluklar

sınırları içerisindeki veya sınırları dışındaki komşu milletler, devletler ve imparatorluklarla sürekli etkileşim içerisinde bulunmuşlardır. Bu etkileşimler; savaşlar, göçler, siyasî ilişkiler, ticarî ve ekonomik ilişkiler, dinî yönden etkilenmeler, edebî yönden etkilenmeler, kültür unsurlarına duyulan ilgi, kendilerinde olmayan kavramları, bilgileri ve terimleri öğrenme isteği vb. gibi birçok yoldan gerçekleşmiştir (Aksan, 1961: 207; Efe, 2019: 112; Zengin, 2007: 293). Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle beraber bu etkileşimler; gazete, radyo, televizyon, bilgisayar, internet gibi araçlarla daha da hızlı gerçekleşir hale gelmiştir.

Topluluklar arasındaki bütün bu etkileşimler diller aracılığıyla oluşur. Bu sebeple diller arasında da etkileşimler olmuştur.

Dünyada konuşulan bütün diller birbirleri ile sıkı ilişki içerisinde dir. Bu diller arası bağ, ister istemez dillerin birbirlerini etkilemelerine yol açar (Özkan ve Musa, 2004: 95). Tarihin en eski dönemlerinden beri bu etkileşimin ve doğal alışverişin olduğu bilinmektedir (Kocasavaş ve Balcı, 2020:209). Bu etkileşme ne kadar farklı alanlarda ve uzun süre cereyan ederse dil üzerindeki etkisi de o kadar geniş ve kalıcı olur (Develi, 2020: 256).

Özkan (2001:1343-1344), diller arası etkileşime yol açan sebepleri “dil dışı etkiler ve dile bağlı etkiler” olmak üzere iki ana başlıkta toplamıştır:

Dil Dışı Etkiler

Özkan (2001: 1343), dil dışı etkilerin sosyal, siyasî ve kültürel ilişkilerden kaynaklandığını söyler. Din ve uygarlık, komşuluk, göç ve savaşların yarattığı etki, bilgiye duyulan yeni kavramları karşılama isteği, ticaret ve turizm vs. birçok sebeple diller arası etkileşimin gerçekleştiğini belirtir.

Dile Bağlı Etkiler

Özkan (2001: 1344-1347), Türkçenin diğer dillerden etkilenmesine sebep olan dile bağlı etkileri şöyle sıralar:

- Kavram ve Terim İhtiyacı
- İnkileme ve Pekiştirmeler
- Farklı ve Orijinal İfadelere Duyulan İhtiyaç
- Sanat ve Edebiyat Akımları

- Anlam Kötüleşmesi
- Anlam Kaybı ve Boşalması
- Yabancı Kelimelerin Örtülü Anlatım Özelliğinden Yararlanma
- Argo ve İzli Dillerin Başka Dillerden Yaptığı Ödünçlemeler
- Tercümeleler
- Yabancı Filmlerin Türkçe Seslendirmeleri
- Diller Arası Köken Birliği
- Alfabe Değişiklikleri

Türkler Asya, Avrupa ve Afrika kıtalarında; Arap yarımadasında ve Anadolu ile Mezopotamya bölgesinde olmak üzere birçok coğrafi bölgede devlet kurmayı başarmışlardır. Bu bölgelerde kurulan sayısız boy, beylik ve devletler; değişik toplumlar, değişik kültürler, değişik inançlar ve değişik yaşam tarzlarıyla karşılaşmışlardır. Bu toplumlarla kültürel, ekonomik, siyasî, dinî, edebî, ticarî vb. ilişkilerde bulunmuşlardır.

20. yüzyılda teknolojinin gelişmesine bağlı olarak yeni buluşlar yapılmıştır. Bu buluşlardan belki de en önemlileri radyo, televizyon, telefon ve bilgisayarlardır. Çünkü, bu buluşlar ülkeler ve sınırlar arasındaki mesafeleri kaldırmıştır. İnternetin de keşfedilmesiyle birlikte her türlü bilgi ve iletişim çok kısa sürede sağlanmaya başlamıştır. Bu durum diller arası etkileşimin daha da artmasına neden olmuştur. Bu ilişkiler zaman içerisinde Türkçeyi de etkilemiş ve Türkçenin çeşitli dillerle etkileşim içerisinde bulunmasına sebep olmuştur.

2.2. DİLLER ARASI ETKİLEŞİM NASIL GERÇEKLEŞİR?

Milletlerin veya toplulukların sınırları olsa da kültürlerin sınırları bulunmaz. Kültürler birbirleriyle kesin sınırlar çizmezler. Bu sebeple milletler arasında görülen kültürel etkileşimler birçok farklı yoldan gerçekleşirler. Bu etkileşimi birçok kültürel değerlerde görmek mümkündür.

Kültürel etkileşimin en yoğun görüldüğü kültürel değer dildir. Dil, insan hayatında en sık kullanılan kültürel değerdir. İnsanlar hayatlarının her anında dili kullanmak zorundadırlar. Bu sebeple dil canlı bir varlıktır ve sürekli değişkenlik gösterir. Sürekli değişen dil etkiye açıktır. Farklı toplumlar arasında görülen etkileşimlerde dilin değişkenliğinin bir sonucudur.

Karaağaç (2004: 1), bu konuda şunları söyler: “Dillerin dünya üzerinde kapladıkları coğrafya ile bu coğrafyalar üzerinde yaşayanların ilişkiler süreci, yani tarih, bu konunun ana eksenleridir; çünkü her kişi ya da topluluk, kendisinininkinden başka coğrafyalarda yaşayan ve farklı bilgilendirme yollarından geçmiş başka kişi ya da topluluklardan yeni şeyler öğrenir ve öğrendiklerinin adını da kendi diline taşır.”

Dünyadaki bütün diller, konuşan kişi sayısı fark etmeksizin sistemli bir yapı bütünlüğüne sahiptir. Bundan dolayı, diller arasında gelişmişlik düzeyinden söz edilemez. Fakat, zengin söz varlığına sahip olan diller ile söz varlığı düşük olan dillerden bahsedilebilir.

Özkan ve Musa (2004: 96) bu konuyla ilgili olarak: “Kendilerini kuşatan dünya, tabii çevre ihtiyaçları ölçüsünde üç yüz veya dört yüz kelimeyle konuşan ilkel kabilelerin diliyle teknolojide büyük hamleler yapmış, sadece dünyayla kalmayıp uzaya da hükmetmiş olan ve binlerce kelimeyle şaheserler vücûda getiren gelişmiş ülkelerin dili, bu bakımdan mukayese bile edilemez.” diyerek düşüncelerini dile getirir.

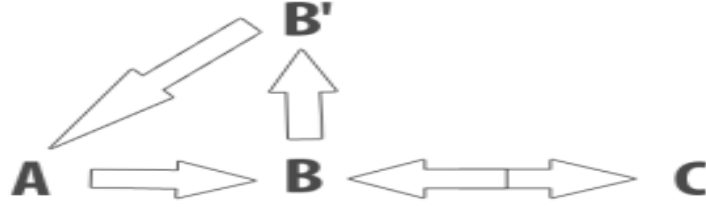
Dilbilim incelemelerinin sonuçlarına göre, herhangi bir dilin diğer dillerden daha gelişmiş olması mümkün değildir. Buna göre, dil etkileşimi sürecinde baskın durumda olabilmenin ilk ve en temel şartı, ekonomik-siyasi üstünlük ve yeterlidir (Demir ve Yılmaz, 2003’ten akt. Durmuş, 2004).

Dil etkileşimleri, temas hâlindeki dilleri sesbilgisinden sözdizimine kadar pek çok boyutta etkiler. Bu etkilenmenin yönü ise dil konuşurlarının kültürel, ekonomik ve siyasi üstünlüklerine/baskınlıklarına göre değişir. (Zengin, 2017: 294).

Etkileşimde bulunan diller, etkileşim özellikleri ve baskınlık durumları göz önünde bulundurulduğunda, genel itibariyle (A) verici dil (etkileyen, baskın, kaynak dil) ve (B) alıcı dil (etkilenen, zayıf, hedef dil) şeklinde tanımlanabilir (Sarı, 2013: 3).

Sarı (2013: 3), diller arasındaki etkileşimin tek yönlü olabileceği gibi çift yönlü de olabileceğini belirtir. (C). Ayrıca etkileşimin aynı dil içerisindeki değişmelerde de ortaya çıkabileceğini söyler (B’). Tüm bu süreci şu şekilde gösterir:

Şekil 1. Dil Etkileşiminin Tarafları ve Yönleri



Kaynak: Sarı, 2013: 3

Diller birbirleriyle tek ya da çift yönlü etkileşim içerisinde bulunabilirler (A dili B diliyle tek yönlü ilişki içerisinde, B dili ise C dili ile çift yönlü ilişki içerisinde). Bazen bir dile ait unsur öbür dile geçebilir. Fakat bu geçiş sırasında o dile ait olan ve kendisinde olmayan unsurları da kendi bünyesine alabilir.

Bir dilin deęişkeleri arasında da etkileşimler gerçekleşebilir (B ve B'). İstanbul ağız özelliklerinin dięer ağızlara kayması buna örnek gösterilebilir.

Dil etkileşimi farklı dillerle aynı anda, birden fazla yönde gerçekleşebilir. Örneğin, Osmanlı İmparatorluğu döneminde Türkçe; Arapça, Farsça ve Balkan dilleri ile etkileşime girmiş, Arapça ve Farsça karşısında daha çok etkilenen dil durumunda kalmış, fakat Balkan dillerini etkilemiş, yani etkileyen dil konumunda olmuştur (Sarı: 2013: 4).

Dil etkileşmesinin sesbilgisi, yapıbilgisi, sözdizimi ve kelime varlığı üzerinde izleri görülür. Bu temasın ve etkileşmenin tamamı dil ilişkileri (language contacts) kavramı ile açıklanır ve izlenir (Develi, 2020: 256).

Kültürel ilişkiler dolayısıyla gerçekleşen dil etkileşimleri sonucunda bir dilden başka bir dile aktarılan, ödünç verilen ya da kopyalanan dil yapılarına ödünçleme, alıntılama ya da kopyalama adı verilir. Genel olarak kaynaklarda “ödünçleme” terimi kullanılmaktadır.

Bazı kaynaklarda ise “ödünçleme” terimi yerine “alıntı” terimi kullanılır. Bu terimler farklı olarak adlandırılrsa da aynı kavram için kullanılırlar.

Örneğin Korkmaz (1992: 7); “Gramer Terimleri Sözlüğü”nde ‘ödünç kelime’ maddesini, ‘alıntı kelime’ maddesine yönlendirmiştir.

Karaağaç da birçok makalesinde ya da eserinde ‘alıntı’ terimini kullanır. (1997, 500; 2015; 2016, 67). Aynı şekilde Durmuş (2004: 2) makalesinin adında bu terimi kullanmayı tercih etmiştir.

Demir (2003: 3) ise, “ödünçleme” terimini kullanmanın yanlış anlaşılmalara doğuracağını belirterek, aslında dil ilişkilerinde verici dilden hiçbir unsurunun ödünç verilmediğini ve verici dilin hiçbir unsurunun ortadan kaybolmadığını söyler.

Heugen (1950, çev. Kerimoğlu, 2010: 133) de: “... ödünçleme vericinin onayı hatta farkındalığı olmadan gerçekleşir ve alıcı geri ödeme konusunda herhangi bir zorunluluk altında değildir.” diyerek “ödünçleme” terimine karşı çıkar.

Johanson (2007’den akt. Sarı, 2013: 6), “ödünçleme” teriminin yerine “kopyalama” teriminin daha uygun olacağını belirtir.

Johanson’un modelinde, *genel ve seçilmiş kopyalar* olmak üzere iki farklı kopya türünün varlığından hareket edilir. Birincisinden, bir dile ait bir unsur “blok” olarak bütün yönleriyle başka bir dile kopyalama, ikincisinden ise malzeme, anlam, bağlanma veya sıklık gibi yapı özelliklerinden bir veya birden fazlasının kopyalanması anlaşılır (Demir, 2003:2-3).

Bunun yanında, daha çok genel kopyaların seçilmiş kopyaları da beraberinde getirmesi sonucu ortaya çıkan karışık kopyalar da vardır (Demir, 2003: 2-3).

Develi (2020: 256), ödünçlemeleri kültürel özelliklerine göre iki gruba ayırır:

- a. Bilgi ödünçlemesi (cultural borrowings)
- b. Özenti ödünçlemesi (prestige borrowings)

Diller arasında görülen bazı alıntılar, toplumların yeni bilgiye duydukları ihtiyaçtan kaynaklanmaktadır. Bir toplumun kendisinde olmayan bilgileri başka bir toplumdan öğrenmesi sonucu ortaya çıkan ödünçlemelere “bilgi ödünçlemesi” adı verilir. Bilgi ödünçlemeleri diller arasında görülen doğal etkileşimlerdir ve dillerin yabancı unsurlarla kirlenmesi söz konusu değildir.

Bir toplumda var olan kavram alanlarına ait birçok sözcük bulunmaktadır. Eğer bir toplum kendi kavram alanlarında olan sözcük varken başka bir toplumdan o sözcüğü kapsayan başka bir sözcük alıyorsa buna “özenti ödünçlemesi” denir. Bu ödünçleme türünde genellikle düşük kültür düzeyindeki bir dilin yüksek kültür düzeyindeki bir dile benzemeye çalışması, özenmesi söz konusudur.

Develi (2020: 257), ödünçlemelerin dil bilgisel özelliklerine göre genel olarak ikiye ayrıldığını belirtir:

a. Söz varlığı ödünçlemesi (lexical borrowings):

Diller, lehçeler veya ağızlar arasında görülen sözcük düzeyindeki alıntılardır.

b. Dil bilgisi ödünçlemesi (grammatical borrowings)

Diller arasında görülen bu ödünçleme türünde, ilişkinin boyutu artarak sadece sözcük düzeyinde değil ses, şekil, anlam ve söz dizimi düzeyinde de ödünçlemeler görülmektedir. Bu ödünçleme türüne “dil bilgisi ödünçlemesi” denir.

Winford'un, Thomason ve Kaufman'dan (1988: 74) sadeleştirerek aktardığı "ödünçleme skalası", dil etkileşiminin derecelerini ve boyutlarını net olarak ortaya koyması açısından önemlidir (Sarı, 2013: 6):

Tablo 1.Ödünçleme Skalası

Aşama	Özellikler
1. Sıradan etkileşim	Sadece söz varlığı alanında ödünçleme
2. Hafif yoğunlukta etkileşim	Hafif yoğunlukta yapı ödünçleme; bağlaçlar ve zarf parçacıkları
3. Daha yoğun etkileşim	Kısmen daha fazla yapı ödünçleme; edatlar, yapım ekleri
4. Güçlü kültürel baskı	Orta seviyede yapı ödünçleme; görece az tipolojik değişime yol açan yapı özellikleri
5. Çok güçlü kültürel baskı	Şiddetli yapı ödünçleme; önemli tipolojik bozulmaya yol açan yapı özellikleri

Kaynak: Winford, 2003: 30

“Ödünçleme Skalası”na göre, diller arasındaki etkileşimlerde en sık görülen ve dillerin yapısını ciddi derecede bozmayan ödünçlemeler “söz varlığı” alanında görülür. Diller arasında görülen sözcük alışverişleri bunlara örnek verilebilir.

Diller arasındaki etkileşimlerde bazı bağlaçların ve zarf parçacıklarının alınması, etkileşimin yoğunlaştığını fakat “alıcı dilin” ciddi bir tehlike altında olmadığını gösterir.

Yoğunluk arttıkça daha fazla yapı “alıcı dile” girer; bazı edatların ve yapım eklerinin “alıcı dilde” görünmesi tehlikenin arttığının habercisidir.

Güçlü kültürel baskının etkisiyle artan yoğun yapı ödünçlemeleri, “alıcı dil” için büyük bir sorun haline gelir; “alıcı dilin” sözdiziminde “verici dilin” etkisi görülmeye başlar.

Çok güçlü kültürel baskı, dil etkileşimlerinde son basamaktır. Bu basamakta, “alıcı dil”, çok yoğun bir şekilde “verici dilden” yapılar ödünçler. Bu durum “alıcı dilin” sözdiziminin neredeyse tamamen “verici dildekine” benzemesine sebep olur.

“Alıcı dil” artık yok olma tehlikesi altına girmiştir.

Eker’in (2011, 181) bazı dillerin neredeyse kendilerine ait olan söz varlıklarının bütünüyle kaybolabileceğinden ve baskın dilin sömürgesi haline gelebileceklerinden bahsetmesi de dil etkileşimlerinin son basamağını açıklamak bakımından önemlidir.

Özkan ve Musa (2004: 97), dillerin birbirlerine etkisinin daha çok sözcüklerde; daha nadir olarak ise şekil bilgisi ve söz dizimi boyutlarında görüldüğünü belirtir. Sözcük alışverişi dilin yapısını etkilese bile şekil bilgisi ve söz dizimi boyutunda görülen yabancı unsurların tehlikesi daha büyüktür.

“Ödünçleme Skalası” ve yapılan literatür taramasından yararlanılarak diller arası etkileşimi şöyle sınıflandırabiliriz:

1. Söz Varlığı Yönünden Etkileşim
2. Anlam Yönünden Etkileşim
3. Şekil (Biçim, Yapı) Yönünden Etkileşim
4. Ses Bilgisi Yönünden Etkileşim
5. Söz Dizimi Yönünden Etkileşim

2.2.1. Söz Varlığı Yönünden Etkileşim

Kocasavaş ve Balcı (2020: 212), dilin yeni sözcük ihtiyacını karşılamak için çeşitli yollara başvurulabileceğini belirtir; yabancı dillerden alıntı yapma, ağız ve lehçelerden sözcük derleme, eski metinlerden sözcük tarama, sözcük gruplarından faydalanmak ve sözcük türetmek olarak sıralar.

Diller arasında en yaygın görülen etkileşim “söz varlığı” alanında görülmektedir. Diller birbirleriyle ilişki içerisine girdiklerinde öncelikle söz varlığı yönünden birbirlerini etkilerler. Çünkü, “alıcı dil” kendisinde bulunmayan kavramlar, yer ve nesne adlarıyla “verici dilde” karşılaşır. “Alıcı dil” bu kavramları ve adları, ya olduğu gibi kendisine alarak konuşurlarınca etkin bir biçimde kullanır ya da kendi kurallarına uygun hale getirerek söz varlığını zenginleştirir.

Sarı (2013: 3), dil etkileşimlerinde baskın dilin baskın olmayan dilden etkilenmesinin genel olarak sadece söz varlığı alanında gerçekleştiğini ve bunun da sınırlarının dar olduğunu belirtir. Daha çok kendi kültüründe olmayan sözcükleri,

terimleri ya da argo ve jargon ile ilgili ifadeleri alabileceğini söyler.

Sarı (2013: 7), söz varlığı boyutunda yapılan kopyalamaların daha çok alıcı dilde bulunmayan yeni ve yabancı sözcükleri karşılama gereksiniminden kaynaklandığını söylemektedir. Bu gereksinimi karşılamak için başvurulan bu yöntemin sınırları olmalıdır. Aksi takdirde dil gereksinimleri karşılamak için sürekli başka dillere başvurma mecburiyetinde kalır, kendi gelişimini ve geleceğini tehlikeye atar.

Milletler arasındaki ilişkiler incelendiğinde, bütün milletlerin birbirlerinden sözcük alıp verdikleri görülür. Bu sebeple saf bir dilin varlığından bahsedilemez.

Develi (2020: 257), bütün dillerin başka dillerden sözcükler aldığını ve bunun sebebinin de insanlığın ortak ürünü olan evrensel kültür öğelerinin bulunmasından kaynaklandığını ifade eder.

Durmuş (2004: 2), alıntı kelimelerin bir dile sözlü ve yazılı yollardan girdiğini, sözlü olarak giren alıntı sözcüklerin o dilin ses yapısına uydurulmaya ve dile mâl edilmeye çalışıldığını belirtir. Yazı yoluyla dile giren yabancı sözcüklerin ise seslerini daha çok koruduklarını ve değişime dayandıklarını söyler.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, neredeyse her gün bir buluş, kavram, bilgi ortaya çıkmaktadır. Bu yenilikler, içinde bulunduğumuz “iletişim çağı”nın hızıyla anında dünyanın öbür tarafında duyulur hâle gelmiştir. Bu durum diller arasındaki etkileşimi arttırmıştır. Bu etkileşimin boyutu ise genellikle “söz varlığı” alanında görülmektedir.

Yeni bir buluşun, yeni bir bilginin, yeni bir kavramın vb. adlarının görsel ve işitsel araçlarla özellikle televizyon, telefon, bilgisayar ve internetin etkisiyle bir dilden başka bir dile aktarılması artık çok kısa bir süre içerisinde gerçekleşmektedir. Böyle bir durumda “verici dilden” “alıcı dile” gelen yeni sözcükler konuşurlarca hemen benimsenmekte ve hızlıca dile yerleşmektedir.

“Alıcı dil” hızla giren yeni sözcüklere karşılık bulamazsa ve bu sözcüklerin sayısı hızla “alıcı dilin” söz varlığını doldurmaya başlarsa “alıcı dilin” yozlaşmasına, kirlenmesine neden olabilir.

2.2.2. Anlam Yönünden Etkileşim

Diller arasında görülen etkileşimin başka bir alanı da “anlam etkileşimleri”dir

(anlam ödünçlemesi; semantic borrowing). Bu etkileşimler “söz varlığı” alanı kadar yaygın olmamakla birlikte diller arasında görülürler.

Bu aktarımlar, alıcı dilde mevcut olmayan bir kavramı ya da ifadeyi karşılamak amacıyla, verici dilde bu kavram/ifadeyi karşılayan sözcüklerin, sözcük gruplarının ya da deyimlerin ifade ettiği anlamların bire bir olarak alıcı dilde karşılık gelen sözcüklerle ifade edilmesi şeklinde ortaya çıkar ve alıcı dilde var olan bir göstergenin yeni bir anlam kazanmasıyla sonuçlanır (Sarı, 2013: 8).

Aksan (1961: 214), anlam alışverişlerini şu şekilde sınıflandırmıştır:

Genel Durumlar

1. Çevirme Yolu ile Anlam Alınması

a. Tam Çevirme Kelimeler

b. Yarı Çevirme Kelimeler

c. Serbest Çevirme Kelimeler

2. Anlam Etkilenmesi

a. Anlamı Etkilenen Kelimeler

b. Yeniden Yapılan Kelimeler

3. Sentaks Etkilenmesi

Özel Durumlar

1. Deyim Çevirmeleri

2. Özel Şekiller

3. Terim Çevirmeleri

Aksan’a göre (1961: 215); “tam çevirme sözcükler”, çevirme sözcüklerin en büyük grubunu oluştururlar. Tam çevirmeler, “verici dil”den alınan bir unsurun “alıcı dil” de o unsuru tam karşılayan sözcüklerle ya da anlam olarak çok az değişiklik gösteren sözcüklerle çevrilmesidir.

Aksan (1961: 216), “tam çevirme sözcükler”i şöyle örnekler:

Fr. *lune de miel* (Littré) > T. *balayı*

Fr. *belladone* (XVIII, Bloch) > T. *güzelavrat otu*.

Alm. *Vergissmeinnicht* (XV., Kluge) > T. *unutmabeni çiçeği*.

Fr. *eau minerale* ‘maden suyu’ (Sami, 1882) > T. *maden suyu*.

İng. *blind flying* ‘görmeden uçuş’ (“kör uçuş”) (Redh.) > T. *kör uçuş*.

Aksan, bu sözcüklerin farklı diller arasında aktarılması yoluyla gerçekleştiğini ve Türkçeye de her zaman köken bakımından ait olduğu dilden geçmediğini, bu sözcüklerin farklı dillerden Türkçeye girdiğini belirtir (bkz. Aksan, 1961: 216- 223).

Tam çevirme sözcükler; ekonomi, savaş, ticaret, müzik, sağlık, edebiyat, bitki adları, sosyal hayat, yiyecek, içecek, düşünce dünyası, eğitim, sanat vs. gibi birçok alanda kendisini gösterir.

Tam çevirme sözcükler, sadece sözcük boyutunda değil; isim tamlamaları, sıfat tamlamaları, deyim gibi sözcük gruplarının da çevrilmesiyle oluşabilir. Aksan (1961: 216-223), tam çevirme sözcüklere şu örnekleri verir:

Fr. *clef anglaise* ‘ingiliz anahtarı’ (P.L I.) > T. *İngiliz anahtarı* (T. S.).

Alm. *Wunderkind* ‘harika çocuk’ (XVIII., Kluge) / İng. *wonder child* (a. a.) / Fr. *enfant prodige* ‘harikulâde çocuk’ (PLİ).

T. *harika çocuk* (Bu sözcüğün İngilizceden çevrilmiş olması akla yatkındır.).

Far. سرکشیدن ‘baş kaldırmak, itaat etmemek’ (“baş çekmek”) > T. *baş çekmek*.

Fr. *mettre en scène* ‘sahneye koymak’ (P. L. İ.) > T. *sahneye koymak*.

Fr. *metteur en scène* ‘sahneye koyucu, koyan’ > T. *sahneye koyan*.

Aksan (1961: 223), “yarı çevirme kelimeler”i şöyle tanımlar: “Genel olarak iki kelimedenden kurulu birleşik kelime, deyim gibi söz unsurlarında bu iki kelimedenden birinin çevrilerek, ötekinin olduğu gibi dile alınmasıyla meydana gelmiş çevirme kelimelerdir.”

Aksan (1961: 223-225), yarı çevirme sözcüklerle ilgili olarak şu örnekleri verir:

Far. غالب آمدن ‘galip gelmek’ (Gulistan, s. 15, Steingass) > *galip gelmek* ‘yenmek, üstün gelmek’ (T. S.).

Fr. *faire la cour* ‘bir kimseye duygularını okşayacak hareketlerde bulunmak’ (XVII, Littré) > T. *kur yapmak* (T.S.).

Fr. *jouer le rôle* ‘rol oynamak’ (Littré) > T. *rol oynamak*.

İng. *to break the record* ‘rekor kırmak’ (Redh.) > T. *rekor kırmak* (T.S.).

Aksan’a göre (1961: 226); yabancı dildeki sözcüklerin, dilde onları tam olarak karşılayan sözcüklerle değil de yakın anlamlı sözcüklerle çevrilmesi yoluyla oluşan çevirmeler “serbest çevirme kelimeler”i meydana getirir.

Günümüzde internetin etkisiyle yabancı dizilerin ve filmlerin yaygınlaşması, yabancı kaynaklı oyunların piyasaya sürülmesi, yabancı dildeki müziklerin her an ulaşılabilir olması vs. gibi birçok durum “çevirme” işleminin önemini arttırmaktadır.

Çevirmenler birçok platformda (Netflix, Amazon Prime, Youtube, Twitch), sosyal medya uygulamalarında (Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok...) ve çeşitli internet sitelerinde; PUBG, LOL, FİFA, PES, CS-GO, God of War, Assasins’s Creed, Call of Duty vs. gibi oyunlarda; sinema sektörü, müzik sektörü gibi alanlarda görev almaktadırlar.

Çevirmenler, “verici dilden” “alıcı dile” yapılan çevirilerde bazen sözcükleri, tamlamaları, deyimleri birebir çevirmezler. Bunun sebebi, “verici dilden” çevireceği sözcüğün, tamlamanın ya da deyimmin “alıcı dilin” konuşurları tarafından daha rahat anlaşılabilmesi için “alıcı dilde” bulunan sözcükleri, tamlamaları ya da deyimleri kullanma yoluna gitmeleridir. Bunu yaparken “verici dil” ile “alıcı dil” unsurları aynı anda kullanılabilir.

Sonuç olarak “serbest çevirme kelimeler”, yabancı dildeki karşılıklarıyla “tam ve yarı çevirme sözcükler” kadar sıkı bir ilişki içerisinde değildir. Aksan (1961: 226-227), “serbest çevirme kelimeler” ile ilgili şu örnekleri aktarır:

İng. *to be in form* ‘sporunun antrenmanlı ve spora müsait durumda bulunması’ (“formda olmak”) (Cassell’s) > T. *formunda olmak*.

Ar. رَحْمَةُ اللَّهِ تَعَالَى عَلَيْهِ ’yüce Allahın rahmeti üzerine olsun’ ibaresinin T. de *Allah rahmet eylesin* (T. S.) şeklinde karşılandığı görülmektedir ki, T. dekinin Ar. dan serbest çevirmeyle meydana getirilmiş olması akla çok yakındır (Aksan, 1961:227).

Özkan (2011: 1353) ise Aksan’a benzer olarak, Türkçede yabancı sözcüklerin

çeviriler yoluyla doğrudan doğruya ödünçlenmesi yerine birebir çevrilerek anlam ödünçlemesi yoluna gidildiğini belirtir ve şu örnekleri verir:

Ar. *Darü'l-aceze* > T. *yaşlılar evi*.

Far. *ez beyn borden* > T. *ortadan kaldırmak*.

Fr. *Yıkanmak* > T. *duş almak*.

İng. *I'm sorry* “Üzgünüm” > T. *Afedersin/Kusura bakma*.

Aksan (1961: 228-235) anlam etkilenmelerini, “Anlamı Etkilenen Kelimeler” ve “Yeniden Yapılan Kelimeler” olarak ikiye ayırır.

Dilde eskiden beri bulunan bir kelime, bir başka dille girişilen münasebet sonunda, o dildeki kelimenin anlamını alır. Yeni anlam kazanan kelime çoğunlukla eski anlamını kaybetmez ve bu iki anlam birlikte yaşarlar. Bu durum genel olarak bir *çok anlamlılık (polysémie)* durumu sayılabilir (Aksan, 1961: 228).

Dildeki sözcüklerin anlamı, bazen başka bir dille etkileşime girerken etkilenir ve anlamında değişimler olur.

Farsçadan dilimize giren peygamber (haber ve getiren) sözcüğü yüzyıllardan beri dilimizde yer alan bir yabancı sözcüktür. Türkçede eskiden beri kullanılan ve ‘sözcü, söz götürüp getiren’, ‘elçi’ anlamlarına gelen *savcı* (savcı) sözcüğü, Türklerin İslamiyet’i kabul etmesinden sonra Farsça *peygamber* sözcüğünün etkisiyle ‘peygamber’ anlamını kazanmıştır (Aksan, 1961: 229).

Bugün T. deki *yıldız* kelimesi, esas anlamından başka, ‘tanınmış, parlak sinema sanatçısı’ anlamına gelmektedir (T. S.). Halbuki bu kelime bundan elli yıl önce bu anlama sahip bulunmuyordu. Buradaki anlam genişlemesi kendi kendine olmamış, dış etkiyle meydana gelmiştir (Aksan, 1961: 230).

Günümüzde bu sözcüğün anlamı daha da genişleyerek sadece ‘ünlü sinema sanatçısı’ anlamıyla kullanılmamakta aynı zamanda futbolcular, şarkıcılar, ünlü sporcular vs. için de kullanılmaktadır.

‘Verici dilden’ bir sözcük ‘alıcı dile’ girdiğinde ilk başta kullanılmaya başlansa bile, bu sözcüğün anlamını karşılayan bir sözcük ‘alıcı dilin’ yapısına uygun olarak üretilebilir. Aksan (1961: 232), yeniden yapılan kelimeleri şöyle açıklar: “... yabancı

dildeki kelimeyi anlamca karşılamak üzere dilde yeni bir kelimenin yapılması söz konusudur.”.

Dil Devrimi’nden sonra ‘dilde sadeleşme’ çalışmaları sonucunda, dilde bulunan birçok yabancı sözcüğe Türk Dil Kurumu ve uzmanlar tarafından karşılıklar bulunmaya çalışılmıştır.

1990’lar ve 2000’li yıllardan itibaren teknolojinin ve internetin etkisiyle dilimize giren sözcüklere de karşılıklar bulma yoluna gidilmiştir. Günümüzde de bazı akımlar ve kavramlara karşılıklar bulunmaya devam etmektedir. Fakat bunun ne kadar başarılı olduğu tartışma konusudur.

2.2.3. Şekil (Biçim, Yapı) Yönünden Etkileşim

Diller arasındaki etkileşimin boyutu ve miktarı arttıkça, verici dilden alıcı dile birçok sözcüğün yanında çeşitli şekiller de girer. Bu şekiller; isimler ve sıfatlar gibi sözcüklerin ödünçlenmesinden sonra zamanla eklerin, edatların ve bağlaçların da ödünçlenmesiyle alıcı dile girer.

Diller arası etkileşimlerde, verici dilden alıcı dile en kolay ödünçlenen unsurlar adlar ve sıfatlardır. Etkileşimin yoğunlaşmasıyla edat, bağlaç ve diğer dil bilgisel unsurların da ödünçlendiği görülmektedir.

Özmen (2000: 354) de alıntı sözcüklerin türleri incelendiğinde sırasıyla isimler, sıfatlar, zarflar, ünlemler, bağlaçlar, edatlar, zamirler ve fiillerin dile girdiğini söylemektedir.

Türkçe sondan eklemeli ve ek-kök birleşmesi gayet berrak ve net olan bir dildir. Ancak özellikle eğitim ve kültür hayatımıza Arapça ve Farsçanın hâkim olduğu 16. yüzyıl sonrasında bu dillerin, yakın dönemlerde de Fransızca ve İngilizcenin morfemik unsurları Türkçenin yapısına girmeye başlamıştır (Özkan, 2011: 1348). Kökeni Arapça, Farsça, Fransızca, İngilizce olan ön ek, son ek düzeyinde Türkçede pek çok da yabancı ek vardır (Zülfikar, 2021: 4).

Bazı yabancı sözcükler dile ön ekleriyle beraber girmiştir. Bu eklerin bazıları aşağıda verilmiştir (Özkan, 2011: 1348):

Far. bî+ olumsuzluk ön eki: *haber/bî-haber, bî-namaz > beynamaz,*

Fr. anti+ karşı olma ön eki: *tez/antitez, demokratik / antidemokratik,*

İng: il+ olumsuzluk ön eki: *legal/illegal*,

İng. +k ilgi eki; *psikoloji/psikolojik, biyoloji/biyolojik*,

Türkçeye giren ekler birçok farklı görevde kullanılırlar. Arapça, Farsça, Fransızca, son zamanlarda da İngilizce başta olmak üzere birçok dilden yabancı ek Türkçeye girmiş ve yerleşmiştir. Bu eklere örnek vermek gerekirse:

Ar. +at çokluk eki: *geliş-at, gidiş-at* (Hatiboğlu, 1974: 333),

Far. +istan yer adı eki: *Türkmenistan, Kazakistan vb.*

Fr. +Al +sAl ilgi eki: *toplumsal, işitsel vb.*

Rus. +ça dişilik eki: *tanrıça*,

Lat. +ia yer adı eki: *Turcia > Türkiye*,

Yun. pan+ taraftarlık ön eki: *Pantürkizm, Panislamizm, Panslavizm vb.*

Türkçede bazen yabancı köklerden Türkçe veya yabancı eklerle yeni sözcükler türetme yoluna gidilmiştir:

Arapça köklerden; *ahşap, bâkir, ceriha, davetiye, edebiyat, felaket, hürriyet, idrar, kemmiyet, mağduriyet, nûrâniyet, râhibe, şe'niyet (realite, gerçeklik), teessüs* (Toparlı, 1996'dan akt. Özkan, 2011: 1350).

Farsça köklerden; *baharat* (Far. bahar, Ar. +at çokluk eki), *nezaket* > (Far. nâzik Arapça türetme kurallarıyla), *peşinat* > (Far. peşin, Ar. +at çokluk eki), *serbestiyet* > (Far. serbest, Ar. +iyet mastar eki), *hırdavat* > (Far. hürde +v+ Ar. +at çokluk eki), *matruş* > (Far. traş, Ar. mef'ûl veznine göre türetme) “*traşlı*” (Özkan, 2011: 1350).

Batı Dillerine ait köklerden; *gramaj* > (Fr. gramme +age) “ekmek ve kâğıt için ağırlık ölçüsü” (Fransızcada kullanılmıyor), *patroniçe* > (Fr. patron + Rus. +içe) “kadın patron”, *kraliyet* > (Slav. kral + Ar. +iyet), *normalen* > (Fr. normal + Ar. +en), *kültüren* > (Fr. culture+ Ar. en), (Levis, 2004'ten akt. Özkan, 2011: 1350).

Bazen yabancı köklerden Türkçe eklerle türetmeler yapılmaktadır. Bu durum günümüzde daha yoğun bir şekilde kendisini göstermektedir. Birçok yabancı kökenli sözcüklere Türkçe eklerin getirildiği görülmekte ve kullanımı yaygınlaşmaktadır. Öyle ki, dükkân veya mağaza isimleri, oyun kavramları, nesne isimleri gibi birçok yerde bu duruma rastlanmaktadır:

Layklamak (İng. like + T. +la-), *fokuslanmak* (İng. focus + T. +lan-), *teyitleşmek* (Ar. teyit + T. +leş-) (Efe, 2019: 124).

Bazen yabancı sözcüklerle Türkçe sözcükler birleştirilir:

Mega kent (Fr. méga + T. kent), *Türkolog* (Türk + Fr. ologue), *Türkoloji* (Türk + Fr. ologie) (Özkan, 2011: 1351), *doğumhane* (T. doğum + Far. hâne).

Bazen yabancı sözcüklerden benzetme yapılarak sözcükler türetilir:

Ar. *yakînen* “kesinlikle” / T. *yakinen* “yakın olarak”, Far. *dânişment*/danışman, Lat. *agendum/gündem*, İng. *universal/evrensel*, Fr. *ecolé/okul* vb. (Özkan, 2011: 1351-1352).

Türkçe, birçok dilden ek aldığı gibi birçok dile de ek vermiştir. Bu yüzden Türkçe sadece alıcı dil konumunda değil, verici dil konumunda da bulunarak dillerle etkileşim içerisinde önemli bir yer edinmiştir.

Türkçeden Ermeniceye, Arnavutçaya, Bulgarcaya ve birçok Balkan dillerine şekil ödünçlemesi yapılmıştır. Bu konudaki örnekler daha sonra değinilecektir.

2.2.4. Ses Bilgisi (Fonetik) Yönünden Etkileşim

Diller arasındaki bir diğer etkileşim yönü, ses düzeyinde görülen etkileşimlerdir. Alıcı dil, verici dilden çeşitli sebeplerle kendisinde bulunmayan sesleri alabilir ve alıcı dilde ses değişimleri ya da verici dilin telaffuz özellikleri görülebilir.

Ses değişimleri genellikle sözcük alışverişleri sırasında alıcı dile girer. Alıcı dil, verici dilden sözcük alırken kendisinde bulunmayan sesleri birebir alıntılama yoluna gider.

Sarı (2013: 9), makalesinde bu konuya değinerek başka dillerden yoğun bir biçimde yapılan kopyalamalar sırasında alıcı dilde bulunmayan seslerin de kopyalanabileceğini belirtir.

Ses bilgisi düzeyinde görülen bu etkileşimlerin ön şartı, fazla sayıda söz varlığı ödünçlemesidir. Şekil düzeyindeki ödünçlemelerin de artması ses bilgisi düzeyinde görülen etkileşimin artmasına sebep olabilir. Çünkü, alıcı dil verici dilden yoğun bir şekilde etkilenir ve farklı ses özelliklerinin de diline girmesine açık hâle gelebilir.

Sarı (2013: 9), ses bilgisi boyutunda görülen etkileşimlerde sesbirimsel

boşlukların bulunmasının önemli bir etken olduğunu söyler ve bu boşlukların, verici dilde bulunan bir sesin alıcı dilde olmayışıyla ortaya çıktığını belirtir.

Türkçede de birçok dilde olduğu gibi, ses bilgisi düzeyinde etkileşimler görülmektedir. Fakat, bu etkileşimlerin yoğun gerçekleştiğini söylemek oldukça güçtür.

Türkçe, ünlü ve ünsüz sesleri ve ses birleşmeleri bakımından dünyanın belki de en sistemli dilidir. Ancak zaman içinde doğu ve batı dillerinden giren kelimelerle Türkçenin telaffuz sistemine bazı yeni sesler de girmiştir (Özkan, 2011: 1347).

Türkçeye giren sesler iki başlık altında incelenebilir: Arapçadan Türkçeye giren sesler ve Batı dillerinden Türkçeye giren sesler.

Arapçadan Türkçeye ayın (‘, ع) harfi, hemze (‘, ء), uzun ünlüler (â, î, û) ve ince a ünlüsü girmiştir. Bunlara örnek vermek gerekirse: *ma‘kul, la‘net, iz‘an, cür‘et, mes‘uliyet, ticarî, hâlâ, mahkûm, hakikat...*

Batı dillerinden Türkçeye ince *o* ünlüsü, ince *l* ünsüzü ve *j* sesi girmiştir. Bu seslerden oluşan sözcüklere şu örnekler verilebilir: *sol* (müzik terimi), *gol* (futbol terimi), *normal, jandarma, ruj...*

Türkçe, farklı dillere tıpkı sözcükler ve ekler verdiği gibi sesler de vermiştir. Özellikle Balkan dillerinde ve Ermenicede bu durumu görmek mümkündür. Çünkü, Türkçe bu dillerle uzun yıllar boyunca ilişki içerisinde olmuş ve onları söz varlığı, şekil, ses ve söz dizimi yönlerinden etkilemiştir.

2.2.5. Söz Dizimi (Sentaks) Yönünden Etkileşim

Diller arasındaki ilişkilerde görülen bir diğer etkileşim, söz dizimi düzeyinde görülür. Söz dizimi etkileşimi, etkileşim düzeyinin son basamağıdır.

Alıcı dil, verici dilden farklı sebeplerle alıcı dilin söz dizimi yapısını bozan dil unsurları (tamlamalar, bağlaçlar vs.) alabilir. Alıcı dil, verici dilden kendi söz dizimini bozan unsurlar almaya başlamışsa, alıcı dilin yapısı bozulmaya başlar ve bu durum alıcı dilin geleceğini tehdit eder. Öyle ki zamanla verici dilden daha fazla yapı ödünçlemesi alınarak alıcı dilin yapısı tamamen bozulabilir. Böyle bir durumda alıcı dil; artık kendi yapısı olmayan, kendi kuralları olmayan, kısacası ölü bir dil konumuna gelir.

Sarı (2013: 10), sözdizimi yapısının değişiminin dil etkileşiminin çok yoğun

olduđu durumlarda ortaya çıktığını söyler.

Özkan ve Musa (2004: 98-99) da benzer olarak dildeki yabancı dillerin etkisinin en önemli ve tehlikelisinin söz dizimi boyutunda görülen etkileşimler olduğunu belirtir. Dilin cümle yapısının çok uzun bir zaman içerisinde ve sınırlı bir alanda değişime uğradığını söyler.

Diller arasındaki etkileşimin boyutu arttıkça alıcı dil verici dilden daha fazla dil unsuru almaya başlar. Sözcüklerle (söz varlığı) başlayan bu süreç; etkileşimin artmasına bağlı olarak seslerin, isimlerin, zarfların, eklerin alınmasıyla devam eder. Son olarak da dil yapılarının alınmasıyla biter.

Türkçe de diğer birçok dil gibi “söz dizimi” boyutunda başka dillerden etkilenmiştir. Fakat; sadece alıcı dil konumunda kalmamış, verici dil konumunda da bulunarak başka dilleri etkilemiştir.

Türkçe özellikle Osmanlı İmparatorluğu döneminde Arapça ve Farsçanın edebiyat ve bilim dili olarak kullanılmasıyla birlikte, bu dillerden birçok dil unsuru almıştır.

Bu etkileşim bazı dönemlerde oldukça fazla gerçekleşmiştir. Bunun sonucu olarak Türkçenin söz dizimine uygun olmayan bazı tamlamalar ve bağlaçlar alınmıştır.

Türkçede isim cümlelerinin yüklemeleri, herhangi bir yardımcı fiile gereksinim duymadan, tek başlarına kullanılabilir.

Bununla birlikte Bulgarca, Moldovaca, Ukraynaca, Polonyaca, Rusça gibi Slav dillerinin etkisinde kalan çağdaş Gagauzca ile Karaycada Türkçenin bu yapısına aykırı kullanışlarla karşılaşmaktadır. Gagauz Türkçesinde ek-fiil fonksiyonu, Rusçadaki “est” kelimesinin karşılığı olan “var” kelimesiyle karşılanmaktadır (Özkan ve Musa, 2004: 101). Örneğin;

O var çiftçi. (On yavlyayetsya zemledel'tsem/ On est' zemledelets).
(Pokrovskaya 1980) (*O çiftçidir*) (Özkan ve Musa, 2004: 101).

Türkçeye önceleri Arapça ve Farsça tamlama kuralları girmiştir. Yakın zamanda ise, Batı dillerinin yapısının etkisine bağlı olarak Türkçenin tamlama yapısına uygun olmayan sözcük gruplarının oluşturulduğu görülmektedir. Arapça ve Farsça tamlamaların sıkça kullanıldığı Osmanlı Türkçesine göre Türkiye Türkçesinde yer alan

Batı kaynaklı tamlama yapılarının sayısı oldukça azdır.

İsim tamlamalarının yerinin değişmesi ile ilgili örnekler:

T.T.: *hıfz-ı sıhha, dar-üş-şafaka, tebdil-i hava, tebdil-i mekân,*

T.T.: *Otel Dedeman, Salon Uğur* (Özkan ve Musa, 2004: 103).

Türkçede bazen tamlayan tamlanan sırası göz ardı edilmez fakat isim tamlaması yerine sıfat tamlaması gibi kullanılır. Örneğin:

Rüzgârlı sokağı yerine *Rüzgârlı sokak*; *Bebek sokağı* yerine *Bebek sokak* (Özkan ve Musa, 2004: 103).

Etkileşimlerin yoğunluğu ve yönü dolayısıyla, alıcı ve verici dile ait sözcükler ya da eklerle başka bir verici dilin tamlama yapısına göre tamlamalar yapılmıştır.

Türkçe, Farsça ve Arapça ile aynı anda etkileşime girdiği ve bu etkileşimin düzeyi yoğun olduğu için bu tarz bir durumla karşılaşılır. Arapça, Farsça ve Türkçe sözcüklerle, Farsçanın tamlama yapısına göre tamlamalara rastlanır. Bu konuyla ilgili olarak şu örnekler verilebilir: *bayram-ı şerif* (T.+Ar.), *resm-i geçit* (Ar.+T.), *otağ-ı hümayun* (T.+Far.), *sürç-i lisan* (T.+Ar.).

Tanzimat Devri'nden sonra başlayan Batılılaşma sürecinde Türkçe, Fransızca ile etkileşim içerisine girmeye başlamıştır.

1950-1960'lı yıllardan sonra İngilizce ile etkileşime girmeye başlayan Türkçe, günümüzde de İngilizceden yığınla sözcük ve dil yapıları almaya devam etmektedir.

Özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte, önceleri radyo ve televizyonlar aracılığıyla; şimdi de telefonlar, bilgisayarlar ve internet yoluyla Türkçe ve İngilizce arasındaki etkileşim daha da artmıştır. Bunun sonucu olarak Türkçe ve İngilizce sözcüklerle İngilizcenin tamlama kurallarına uygun söz öbekleri oluşmaya başlamıştır.

Bu tür yapıların sayısı oldukça artmıştır. Öyle ki, bu yapılar artık yadırganmamakta ve birçok kişi tarafından işyeri adları olarak kullanılmaktadır. Bu konuyla ilgili birçok araştırma da yapılmıştır (Gaddar, 2014; Arslan ve Diyapoğlu, 2018; Tekin ve Cantürk, 2018; Yıldız ve Sertoğlu, 2019; Parlak ve Kıribiş, 2021).

Bu yapılarla ilgili şu örnekler verilebilir: *İzmir Kuaför Beauty Saloon Angel's* “İzmir ‘Meleklerin Güzellik Salonu’ Kuaförü”, *Erol's Gold* “Erol’un Altını” (Yıldız ve

Sertoğlu, 2019: 1100).

Türkçede ikilemeler bazen Farsça ve İngilizce edatlarla bağlanır. Bu konuyla ilgili şu örnekleri verilebilir:

Günden güne/*gün be gün*, diz dize / *diz be diz*, yüz yüze / *yüz be yüz* (Toparlı, 1985: 172-173), *face to face* “yüz yüze”.

Türkçeye, büyük ihtimalle çeviriler yoluyla giren bazı söz öbeklerinde sayı sıfatlarıyla kurulan sıfat tamlamalarında isme çokluk eki getirilir:

Üç silahşörlər, Yedi Cüceler, İki yüz evler (Özkan, 2011: 1353).

Cümlede yardımcı unsurun asıl unsurdan önce değil de, Hint-Avrupa dillerinin yapısına mahsus olduğu gibi, sonra kullanılması, başta Türkiye Türkçesi olmak üzere çoğunlukla Oğuz grubunu teşkil eden lehçelerde, daha az görülmekle beraber diğer lehçelerde ki’li birleşik cümle olarak karşımıza çıkmaktadır (Özkan ve Musa, 2004: 105).

Ki’li cümlelere şu örnekleri verebiliriz:

Görüyorum ki hasta olmuşsun. “Hasta olduğumu görüyorum.”

Duydum ki unutmuşsun gözlerimin rengini. “Gözlerimin rengini unuttuğumu duydum.” (E.S.)

Türkçe söz dizimine göre kurallı cümleler Özne + Nesne + Yüklem biçiminde yapılmaktadır. Bu kural Türkçenin yapı özelliklerinden birisidir ve oldukça önemlidir. Türkçede vurgulanmak istenen öge yükleme yaklaşabilir, bu durum Türkçenin kurallı yapısını bozamaz. Fakat, yüklem başta veya sonda bulunması Türkçenin kurallı yapısını bozar. “Devrik cümle yapısı” adını verdiğimiz bu yapı, Türkçeye Hint-Avrupa dilleri ve Arapçadan geçmiştir. Örneğin;

T.: *Öğrenci kitap okuyor.* Ö + T+ Y

Arap.: *Yağra’u ettalibu kitaben.* Y + Ö + T

Rus.: *Studen çitayet knigu.* Ö + Y + T

İng.: *The student is reading the book.* Ö + Y + T (Özkan ve Musa, 2004: 120).

2.3. TÜRKÇENİN DİĞER DİLLERLE ETKİLEŞİMİ

Türkler tarih sahnesine çıktıkları andan itibaren birçok farklı medeniyetle karşılaşmıştır. Bazı medeniyetlerle iç içe yaşamış; bazı medeniyetlerle komşuluk, ticaret, savaş vb. ilişkiler kurmuştur. Bütün bu medeniyetlerle kurulan ilişkiler, dilleri de etkilemiştir. Bunun sonucu olarak Türkçe bu medeniyetlerin dillerinden etkilenmiş ya da bu medeniyetlerin dillerini etkilemiştir.

Türkçe tarih boyunca Çince, Soğdca, Moğolca, Urduca, Arapça, Farsça, Fransızca, İngilizce, İtalyanca, Yunanca, İspanyolca, Fince, Bulgarca, Rumence, Ermenice, Rusça, Almanca, Sırpça, Hırvatça gibi birçok dille etkileşim içerisinde bulunmuştur. Bu etkileşim bazı dillerle çift yönlü iken, bazı dillerle tek yönlü gerçekleşmiştir. Aynı zamanda bazı dillerle yoğun etkileşim düzeyinde, bazı dillerle de düşük etkileşim düzeyinde bulunmuştur.

2.3.1. Türkçe – Sümerce İlişkisi

Yazıyı bulan ve bu yazı sistemiyle bize hayli metin bırakan ilk kültür Sümer kültürüdür. Bu kültürün diline ait metinlerin incelenmesi sonucu, Sümerce olmadığı bilinen kelimelerden 168 kadarının Türkçe kökenli kelime olduğu tarihî ses denklikleriyle ortaya konmuştur (Tuna, 1997'den akt. Develi, 2020: 258).

Mesela *dar-* kelimesinin Türkçe *yar-* “ikiye ayırmak”, *dib* kelimesinin *yip* “ip”, *gişig*'in *eşik* “kapı”, *gud*'un *ud* “öküz, sığır” olduğu anlaşılmıştır. Elbette bu kelimeler Türkçenin yaklaşık 3000- 4000 yıl öncesine ait “Ana Türkçe” veya “İlk Türkçe” dediğimiz dönemlerine ait olmalıdır (Develi, 2020: 258-259).

2.3.2. Türkçe – Samoyed Dili İlişkisi

Yazılı dönem öncesinde Samoyed diline giren *yur* “yüz” kelimesi, Türkçenin Batı Hun kolundan alınma olduğu bilinmektedir (Develi, 2020: 259).

2.3.3. Türkçe – Marice İlişkisi

Marice, Ural dillerinin Fin-Ugor koluna bağlı Fin alt dalının Volga bölgesi dilleri grubuna girmektedir. Marice, Çeremisçe adıyla da bilinmektedir.

(Durmuş, 2012: 185), Maricenin Türkçenin bir kolu olan Çuvaşçadan ses bilgisi, şekil bilgisi, söz dizimi, anlam bilgisi ve söz varlığı yönünden etkilendiğini belirtir.

Fin dilci Räsänen, konuyla ilgili çalışmasında Maricede 650 kadar Çuvaşça alıntı kelime tespit etmiştir. Çuvaş dilcisi M. Fedotov ise, Räsänen'in tespitinin iki katı,

yaklaşık 1.352 Çuvaş kökenli kelime tespit etmiştir (Durmuş, 2012: 189).

2.3.4. Türkçe – Çince İlişkisi

Türklerin ana yurdu kabul edilen Orta Asya’da Türkler birçok beylik, devlet ya da imparatorluklar kurmuştur.

Sakalar (İskitler), tarihi kaynaklarda bilinen en eski Türk topluluğu olarak kayda geçmiştir. M.Ö. VII. yüzyıla dayanan bu topluluğun dili üzerine araştırmalar devam etse de bazı tarihçiler ve dilciler bu topluluğun dilinin Ön Türkçe olabileceğini belirtirler (Chay ve Durmuş, 2002; Mızrak, 2017; Günay, 2020; Chay ve Durmuş, 2002).

Sakaların yaşadığı M.Ö. VIII. yüzyıl ile M.S. III. yüzyıl arasında Avrupa'nın doğusu (Kırım ve Pontik Bozkırları) ile Orta Asya'da, Tanrı Dağları ve Fergana Vadisi'ni de içine alan bölgelerde yaşamışlardır (Wikipedia).

Sakalar bulunduğu coğrafya itibarıyla Çinliler arasında ilişkiler kurmuşlardır. Özellikle ticari ilişkiler ön plandadır. Çin’den alınan ürünlerin İpek Yolu aracılığıyla Yunanistan, Antik İran, Hindistan’a ulaştırılmasında etkili olmuşlardır.

Bu ilişkilerden dolayı bu iki dil arasında da etkileşimin olduğu tahmin edilebilir.

Tarihte bilinen ilk Türk devleti ise “Asya Hun İmparatorluğu”dur. M.Ö. III. yüzyılın sonlarına doğru Teoman (M.Ö. 220 – M.Ö. 209) tarafından kurulan bu devlet, oğlu Mete (M.Ö. 209 – M.Ö. 174 zamanında imparatorluk haline gelmiş ve Orta Asya’da yaşayan bütün Türkleri tek çatı altında toplamıştır.

Hunlar ve Çinliler arasındaki savaşlar uzun yıllar sürmüştür. Birçok kaynağa göre Hunların yoğun akınlarına karşı inşa edilen Çin Seddi, bu iki devlet arasındaki yoğun ilişkiyi göstermek açısından önemlidir. Sadece savaş yönünden değil; barış zamanlarında ticarî, kültürel yönden ilişkilerde de bulunulmuştur. Hatta Çinli prensesler ile Türk imparatorları arasında evlilik yoluyla akrabalık bağları da kurulmuştur.

Bu ilişkilerin çeşitliliğinden hareket ederek bu iki devletin arasında dil etkileşimlerinin olduğu varsayılabilir. Asya Hun İmparatorluğu’na ait yazılı kaynaklar olmasa bile Çin kaynaklarında bu iki devletin arasındaki ilişkilere rastlamak mümkündür.

Türk adıyla kurulan ilk Türk devleti “Göktürk Kağanlığı”dır. 552-744 yılları arasında Orta ve İç Asya'da hükümdarlık sürdürmüş bir Türk devletidir ve kurucusu

Bumin Kağan'dır.

Göktürkler, hem ilk kez Türk adını kullanan ilk Türk devleti olduğu hem de Türk dilinin bilinen en eski yazılı kaynaklarını ortaya koymaları açısından Türk kültüründe önemli bir yere sahiptir.

Göktürk Kağanlığı da birçok Türk devleti gibi Çinliler ile siyasî, ticarî, kültürel, edebî vs. gibi birçok yönden ilişki kurmuşlardır. Bu ilişkiler, Türkçe ile Çince arasındaki etkileşimi de arttırmıştır.

Orhun Yazıtları Türklerin bilinen ilk alfabesi olan Göktürk alfabesiyle yazılmıştır. Bu yazıtlarda Türkçenin yazılı ilk örneklerine ve Türkçenin dil bilgisi yapısına ve bu yapının değişimiyle ilgili bilgilere de ulaşılır. Aynı zamanda Türklerin devlet anlayışı, sosyal yaşantısı, kültürel öğeleri ve komşuluk ilişkilerine kadar birçok konuda önemli bulgular içermektedir.

Bu yazıtlardan Bilge Kağan ve Kül Tigin yazıtlarını Yollıg Tigin yazmıştır. Yollıg Tigin aynı zamanda Bilge Kağan'ın yeğenidir. Yazıtlarda bu abidelerin sonsuzluğa kadar kalması temennisi ile "Bengü Taşlar" denmiştir.

Kültigin ve Bilge Kağan yazıtlarının birer yüzlerinin Çince olması, Türklerin Çinliler ve Türkçenin de Çince ile ilişkilerini ortaya koyar.

Köktürkçeye giren az sayıda kelime daha çok yer, şahıs veya unvan adıdır (Zülfikar, 2002: 123).

Türkçe ve Çince arasındaki bir diğer ilişkiyi Uygur Devleti zamanında görmekteyiz.

Orhun Irmağı kıyısında başkenti Ordu-balık kentini 744 yılında kuran ilk Uygur Kağanı Kutluk Bilge Kül Kağan'dır. 840 yılına kadar varlığını sürdüren Uygur Devleti, Türk tarihi içerisinde kültürel yönden önemli bir yere sahiptir.

Uygurlar, yerleşik hayata geçen ilk Türk devleti olarak bilinirler. Yerleşik hayata geçmeleri, tarım ve hayvancılıkla uğraşmaları dolayısıyla komşuları arasındaki ilişkilerinin arttığını söylemek mümkündür. Aynı zamanda yerleşik hayata geçmeleri, kültürel yönden gelişmelerini sağlamıştır.

Türklerin bilinen ikinci alfabesi olan Uygur alfabesini oluşturmuşlardır ve bu alfabeyle birçok yazılı eser günümüze kadar ulaşmıştır. Bu dönemde Çinliler ile kültürel

ilişkiler yoğunlaşmıştır. Çinli elçiler aracılığıyla Budizm ve Maniheizm öğretilerini öğrenmişlerdir. Maniheizm, Böğü Kağan zamanında resmî din haline gelmiştir.

Zülfikar (2002: 123), Ahmet Caferoğlu'nun Eski Uygur Sözlüğü adlı eserinde 40 kadar Çince, 174 Sanskritçe ve 9 Soğdca sözcüğün bulunduğunu belirtir.

İnayet (2000), Çağdaş Çincenin Sözlüğü ve Çincedeki Yabancı Sözler Sözlüğünü taramıştır. Tarama sonucunda Çince 307 Türkçe söz olduğunu tespit etmiştir.

İnayet'in (2000: 82-101) makalesinde tespit edilen Türkçe sözcükler ya doğrudan ya da farklı diller üzerinden Çinceye geçmiştir. Örnek olarak şunlar verilebilir:

àidēng nínglǐ “Ay tanrısı” < Tü. *ai-tāngri*; *bùérhūti* “Kartal” < Tü. *Bürküt*; *dēnglǐ* “Gök, ilah” < Tü. *Tāngri*; *kèdūn* “Hatun, Hükümdar eşi” < Tü. *Qatun*; *sū* “Su” < Tü. *Su*; *wūshākè* “Küçük” < Tü. *Uşaq* vs. (İnayet, 2006: 83-88).

2.3.5. Türkçe – Sanskritçe İlişkisi

Arslan (2018: 98), Uygurca yazma eserlerin çok azınının Soğd, Mani, Brahmi ve Tibet alfabeleriyle yazıldığını, Budist Uygur edebiyatının önemli bölümünün Çince, Tibetçe, Sanskritçe, Toharca ve Soğdcadan yapılan çevirilerden oluşturduğunu belirtir.

Arslan (2018: 98-115); makalesinde *Altun Yaruk*, *Hsüan-Tsang Biyografisi* ve *Üç İtigsizler* adlı Budist Uygur edebiyatı eserlerinin söz varlığında, Sanskritçe kökenli 21 özel ad tespit etmiştir. Bu çalışmasında Uygur edebiyatının söz varlığında yer alan bazı Sanskritçe kökenli sözcüklere şu örnekler verilebilir:

Anavatapti/Anupudat (5): < *Skr. Anavatapta* denizde bulunan ejderha hükümdarı (Arslan, 2018: 103).

M(a)habrahmi (9): < *Skr. mahābrahmā* yüce brahma (Arslan, 2018: 105).

Pratyapati (1): < *Skr. prajāpati* bir Buddha adı (Arslan, 2018: 107).

Sarasvati/Sarasvati (24): < *Skr. sarasvatī* güzel söz ustalığıyla öne çıkan Tanrıça; konuşma ve öğrenme Tanrıçası (Arslan, 2018: 108).

Uygur metinlerinde yer alan bu sözler Türkçe ile Sanskritçe arasındaki ilişkiyi göstermek açısından önemlidir.

2.3.6. Türkçe – Soğdca İlişkisi

Demir (2020: 8); Soğd ülkesinin Amuderya ile Sirderya nehirleri arasındaki bölgede bulunduğunu, Soğdluların ticaretle uğraştığını ve Orta Asya'ya yayıldığını ifade eder. Ayrıca Orta Asya'daki ipek yolu ticaretinin onların elinde bulunduğunu belirtir.

Demir (2020: 9); Bugut yazıtının, Türklerin Soğdlarla ilişkilerinin yakınlığını gösterdiğini söyler.

Erdem (2014: 69), Türkçedeki Soğdca söz varlığının bir kısmının dini içerikli olduğunu ve eski Uygur metinlerinde sıkça rastlandığını belirtir. Örneğin; *uştmah, tamu, sansar, sudur, güncüt, zaranza, zarğunçmud, küvij, üjme, bujin küji müşkiç, sanduvaç, arju* gibi sözcükler örnek verilebilir.

2.3.7. Türkçe – Toharca İlişkisi

Tuğuşeva (2002: 261), Toharlara ait ilk bilgilerin eski Yunan tarihçilerinin eserlerinde bulunduğunu ve verilen bilgilere göre Toharların büyük bir kısmının eski dönemlerde Amu Derya nehrinin güney tarafında bulunduğunu ve bu bölgeye daha sonraları Toharistan adının verildiğini söyler.

Tuğuşeva (2002: 262), Toharların bulunduğu yerlerin ayrı bir kültür ve ticari bölgeyi teşkil ettiğini ve bu yerlerin Türklerin emri altında bulunarak yazı, edebiyat, para ve başka semboller bakımından komşu ülkelerden ayırt edildiğini ifade eder.

Develi (2020: 260); *çanaç* “korkak, gevşek”, *çömerük* “gözü az gören”, *karşı* “Han sarayı” gibi sözcüklerin Toharcadan Türkçeye geçtiğini söyler.

2.3.8. Türkçe – Hintçe - Urduca İlişkisi

Urduca günümüzde Pakistan ve Hindistan'ın resmî dillerinden biridir. Hintçe'ye çok benzemekle birlikte özellikle Hindistan'ın kuzeyinde Müslümanların yoğun olarak yaşadıkları yerlerde konuşulmaktadır (Khan, 2014: V).

Münevver Tekcan, yaptığı çalışmasında önceki çalışmalara ek olarak tespit ettikleri yeni sözcüklerle birlikte, Hindî dillerdeki ve Urduca'daki Türkçe sözcüklerin sayısını 277 olarak belirtir. Bu sözcükleri şu şekilde sınıflandırmıştır: Sosyal hayatla ilgili 140, yönetimle ilgili 61, beslenme ile ilgili olanlar 17; giyimle ilgili olanlar ise 9 sözcük bulunmaktadır (Karaağaç, 2004).

Hintlilerin Türklerle ilişkileri çok eski tarihlere dayanmaktadır. M.Ö. 1000’li yıllarda Hintliler demiri kullanmaya başlarlar. Hindistan’a demiri o dönemlerde Orta Asya Türklerinin getirdiği yönünde kayıtlar mevcuttur. Hatta Hindistan’daki yerli dillerde birçok Türkçe kelime vardır. Bunların M.Ö. 2500-1500 yılları arasında yayılmış olabileceği yönünde görüşler tebliğ edilmiştir (Khan, 2014: 11).

Khan (2014: 32); Hintçede yer alan Türkçe sözcüklerin eşya, yemek, akraba ve giysilerin adları ve askeri terimleri içerdiğini söyler. Hintçede yer alan Türkçe kelimelere şu örnekler verilebilir:

Tablo 2. Türkçe ve Hintçe-Urducada Ortak Kelimeler

Türkçe	Hintçe- Urduca	Meaning
aslan, arslan	arslan	lion
bacı	baji	elder sister
barut	barud	gun powder
begüm	begüm	wife
çabuk	chabuk	quick
çakı	chaku	knife

Tablo 2. (Devamı) Türkçe ve Hintçe-Urducada Ortak Kelimeler

Türkçe	Hintçe- Urduca	Meaning
çakmak	chakmak	lighter
çakmaktaşı	chakmashi	flintstone
damga	tamga	medal
elçi	ailchi	ambassador
hakan	hakan	khan, sultan
hatun	khatun	woman/lady
kanat	kanat	tent
kaz	kaz	goose
kazancı	khazanchi	treasurer
kitapçı	kitapchi	book seller
ordu	urdu	army
tabanca	tabancha	revolver, pistol
topçu	topchi	artilleryman
top	top	gun, canon
topkapı	topdarvaza	canongate/door
tuğra	tughra	tughra
yağlı	yaghi	rebellious
yıldırım	yildirim	thunder

Kaynak: Khan, 2014: 43

2.3.9. Türkçe – Moğolca İlişkisi

Türkçe ile Moğolca arasındaki ilişki geçmişlere dayanmaktadır. Orta Asya’daki Türk beylikleri ve devletleri ile Moğol beylikleri ve devletleri arasındaki ilişkiler uzun yıllar boyunca sürmüştür. Savaşlar, ticaret, sosyal ve kültürel ilişkilerde görülen

etkileşim dil yönünden de gerçekleşmiştir.

Ersoy (2019: 65), Dünya üzerinde Türkçeye en yakın dilin Moğolca olduğunu ifade eder. Altay Dilleri ailesi içerisinde bulunan Türkçe ve Moğolcanın aynı zamanda Mançu-Tunguzca, Korece ve Japonca ile de akraba olduğunu belirtir.

Ersoy (2019: 65-85), makalesinde Türkçe ile Moğolca arasındaki benzer eklere ve söz dizimi unsurlarına değinerek iki dil arasındaki benzerliklere değinmektedir.

Ersoy (2012) ayrıca Türkçe ile Moğolca arasında 777 ortak sözcüğü tespit etmiştir. Bunlardan bazıları şunlardır:

ÇM. *aymag* “aymak, boy, kabile, aşiret” (L, s. 34), TTR. *oymak*

ÇM. *balçig* “balçık, bataklık, bataklık, çamur” (L, s. 127), TTR. *balçık*

ÇM. *höh* “mavi, gök mavisi, yeşil, kül rengi, koyu, karanlık” (L, s. 765), TTR. *Gök*

ÇM. *otog* “kabile, kavim, boy, soy, ırk, klan” (L, s. 976), TTR. *ocak*

ÇM. *sava-* “çarpmak, bir şeyi bir şeye atmak, fırlatmak veya vurmak...” (L, s. 1015), TTR. *savaş-*

ÇM. *tamga* “damga, mühür, pul, dağlama demiri, (iskambilde) as” (L, s. 1196), TTR. *damga*

Develi (2020: 261) de Türkçe ve Moğolca arasındaki ilişkiye değinir ve bugünkü Türkçede kullanılan *ağa*, *kaburga*, *karanu* “karanlık”, *kurultay*, *maral*, *nöker*, *sadak*, *serin*, *sicim*, *tepsi* gibi sözcüklerin Moğolcadan alıntılandığını söyler.

Develi (2020: 261), Türkçe ile Moğolcanın yalnızca söz varlığı boyutunda değil şekil bilgisi boyutunda da etkileşim içerisinde olduğunu belirtir. Moğolca +IIG ekinin Türkçeden alınma olduğunu ve *noyanlıg*, *bayalıg* “refah”, *bagaturlıg* “yiğitlik”, *temürlig* “demirli”, *bökeliğ* “güçlü, sağlam” vs. gibi birçok kelimenin türetilmesinde kullanıldığını aktarır.

Türkçe Sözlük (2011: 2674)'ün 11. baskısında 12 sözcüğün Moğolcadan alıntılandığı belirtilir.

2.3.10. Türkçe – Malayca İlişkisi

Malayca; Malezya, Brunei ve Singapur'da resmî dildir. Tayland, Filipinler,

Endonezya gibi ülkelerde yaşayan Malezyalılar tarafından da konuşulmaktadır. Doğu Timor'da da geçerli bir dildir. 20-30 milyon kişi tarafından konuşulduğu tahmin edilmektedir. Tayland-Hindistan kökenli bir dildir (Wikipedia).

Türkçe ve Malayca arasında ciddi bir ilişkiden bahsetmek zordur. Bu çalışmaya alınmasının sebebi Türkçe Sözlük (2011: 2674)'ün alıntı sözlükbirimlerin sayısal verilerinde, iki sözcüğün Malay dili kaynaklı gösterilmesidir.

2.3.11. Türkçe – Japonca İlişkisi

Tıpkı Moğolca gibi Japoncada Altay dil ailesinin bir üyesidir. Bu sebeple Türkçe ile de akraba dil statüsünde kabul edilir. Türkçe ve Japonca arasında yapılan birçok çalışma vardır. Fakat bu iki dilin birbirini çok etkilediği söylenemez.

T. S. 'ün (2011: 2674) alıntı sözlükbirimlerin sayısal verilerinde, 13 sözcüğün Japoncadan alıntılındığı belirtilir.

2.3.12. Türkçe – İbranice İlişkisi

Tarihte Museviliği kabul eden ve Museviliği benimseyen tek Türk devleti Hazar Devleti'dir. Hazar Devleti zamanı, üç büyük dinin temsilcilerinin ve inananlarının da devletin sınırları içerisinde bulunduğu ve özgür bir biçimde bir arada yaşadığı bir dönemdir. Bu durumun Türkçeyi etkilediği söylenebilir. Özellikle Museviliğin resmî din olması dolayısıyla, İbranice sözcüklerin dile geçmiş olabileceği düşünülmelidir.

Günümüzde Karay Türkleri kendilerini Hazar Türklerinin varisleri olarak kabul etmekte ve çoğunluğu Kırım, İstanbul, Polonya, Litvanya ve Ukrayna'da yaşamaktadırlar (Koçak, 2014: 5).

Koçak (2014: 5), Karay Türkçesinde bulunan ödünçlemelerin çoğunlukla dini kökenli olduğunu ve İbraniceden ödünçleme yapıldığını ifade eder. Karay Türkçesi İbraniceden; gün, yer, hayvan, bitki, eşya, meslek adları ve din ile ilgili sözcükler almıştır.

Tablo 3. İbraniceden Karay Türkçesine Alıntılanan Bazı Yer Adları

İbranice	Karay Türkçesi	Türkiye Türkçesi
אֶדוֹם	Edom	<i>Edom</i>
בָּבֶל	Bavel	<i>Babil</i>
דַּמְשֶׁק	Dameşek	<i>Şam</i>
לְבָנוֹן	Levanon	<i>Lübnan</i>

Kaynak: Koçak, 2014: 7

Tablo 4. İbraniceden Karay Türkçesine Alıntılanan Bazı Hayvan Adları

İbranice	Karay Türkçesi	Türkiye Türkçesi
היפופוטם	behemot	<i>su aygırı</i>
חזיר	hazzir	<i>domuz</i>
לויטן	livyatan	<i>su canavarı</i>
נשר	neşer	<i>kartal</i>

Kaynak: Koçak, 2014: 8

Koçak (2014: 11), Karay Türkçesinde tespit edilen 350 İbranice ödünçleme sözcük olduğunu belirtir. Fakat, İbranice ile Türkiye Türkçesi arasındaki ilişki düzeyi oldukça zayıftır.

T. S. 'ün (2011: 2674) alıntı sözlükbirimlerin sayısal verilerinde, 8 sözcüğün İbraniceden alıntılındığı belirtilir. Bu sözcükler genellikle dini sözcüklerdir.

2.3.13. Türkçe – Arapça İlişkisi

Türkler ve Araplar arasındaki ilk temas 751 yılında Çinliler ve Araplar arasındaki Talas Savaşı sırasında gerçekleşmiştir. Bu savaşta Türkler, taraf değiştirerek Araplar ile birlikte Çinlilere karşı savaşmışlardır. Bu ilişkiler sonucunda Türkler, İslamiyet ile tanışmıştır. Karluk, Yağma ve Çiğil boyları başta olmak üzere Türkler, İslamiyet'e geçmiş ve İslamiyet'i özümseyerek önemli bir kültürün başlamasını sağlamışlardır.

Türklerin İslamiyet'i kabul edişlerinden itibaren, Türkçe ile Arapça arasındaki etkileşim başlamıştır. Bu sebeple Türkçe ile Arapça arasındaki ilk ödünçlemelerin çoğu dini yönden gerçekleşmiştir.

Aksan (1995), İslamiyet'in kabul edilmesinden sonraki ilk dönemde ve Anadolu'da gelişen Türk yazı dilinin ilk evresinde Arapça sözcüklerin sayılarının fazla olmadığını, bazı Türkçe öğelerin yabancı sözcüklerle birlikte kullanıldığını ve Arapça sözcüklerin 13. yüzyıldan sonra Türkçede etkisinin durmadan arttığını söyler.

Büyük Selçuklu Devleti'nin (1037-1157) kuruluş ve yükseliş dönemlerindeki hükümdar adları genellikle Türkçedir (Selçuk, Çağrı, Tuğrul, Alp Arslan vs.). Anadolu Selçuklu Devleti'nin (1075-1308) ilk dönemlerinde de durum benzerdir (Kutalmış, Kılıç Arslan, Şahinşah vs.). Fakat son dönemlere doğru, Arapça ve Farsçanın etkisinin giderek artmasından dolayı hükümdar adları ve soyadları dahi değişmiştir (Rükneddin Mesud, Gıyaseddin Keyhüsrev, İzzeddin Keykavus, Alaaddin Keykubad vs.).

Osmanlı İmparatorluğu (1299-1922), 623 yıl boyunca hüküm sürmüştür. Bu

süreçte üç kıtaya hâkim olmuş ve birçok farklı milleti sınırları içerisinde barındırmıştır. Devletin resmî dili Osmanlı Türkçesidir.

Oğuz Türklerinin kullandığı dilin devamı olan ve Selçukluların son zamanlarından Cumhuriyet devrine kadar 700 yıl kullanılan ve her disipline ilişkin verimlerini ortaya koyan Osmanlıca, özellikle 15. yüzyıldan sonra Arapça ve Farsçanın etkisinde kalan Türk yazı dili olarak bilinmektedir (Komisyon, 1994'ten akt. Demir, 2018: 127).

Sağlam (2007: 172), Türkçeye giren Arapça terimlerin 1083 adet olduğunu söyler ve sırasıyla 206 dini terimin, 100 hukuk, 88 edebiyat teriminin sayıca daha fazla bulunduğunu ifade eder.

T. S. 'ün (2011: 2674) alıntı sözlükbirimlerin sayısal verilerinde, 6.516 sözcüğün Arapçadan alıntılındığı belirtilir.

Türkçede, Arapça sözcüklerin (yöresel ağızlarda vs. incelenerek) daha fazlasının da tespit edilebileceği unutulmamalıdır. Arapçadan alınan sözcüklere şu örnekler verilebilir:

Adalet, ahbap, akıl, baharat, bahriye, cahil, cebir, dalalet, daim, edep, elveda, felsefe, fıkah, galibiyet, gıda, hedef, hilafet, ibadet, imtihan, kitap, lanet, makbuz, nakit, okka, ömür, rahmet, seda, şahıs, tabiat, umumi, ücret, vücut, yemin, zihin...

Türkçe ve Arapça arasında tek yönlü bir etkileşim söz konusu değildir. Arapça da uzun yıllar boyunca Türkçeden etkilenmiştir. Bunda şüphesiz çok eskilere dayanan Türk ilişkilerinin payı büyüktür. Halifeliğin Osmanlı padişahlarına geçmesi ve Arapların yaşadığı coğrafyaların Osmanlı İmparatorluğu'nun toprağı olması da bir etkidir. Haçlı Seferleri'ne karşı birçok Türk devletinin savaşmasının da etkisi olabileceği düşünülmelidir. Aynı zamanda Mısır'da kurulan Türk devletlerinin de Arapçanın lehçelerini etkilediği bir gerçektir.

Karaağaç (2004), Bedrettin Aytaç'ın (1994: 159) "Arap Lehçelerindeki Türkçe Kelimeler" eserinde 941 sözcüğün yer aldığını aktarır.

Yapılan araştırmaların sonucunda Suriye Arapçasında yaklaşık olarak 3000, Mısır Arapçasında 900, Sudan Arapçasında 300, Irak Arapçasında 250 kadar Türkçe sözcüğün bulunduğunu belirtir (Yüce, 1999'dan akt. Durmuş, 2004: 6).

Develi (2020: 263-264), Arapçada yer alan Türkçe sözcüklere şu örnekleri verir: *gecelik*, *gözlük* ~ *kuzluk* “gözlük”, *gmarçi* ~ *cumrukşi* “gümrükçü”, *hişmâssa* “hiç olmazsa”, *saçak* “saçak”, *sagsalim*, *sabrak* “süpürge”, *sinci tâk* “Süngü tak!”, *yagneş* ~ *yagmiş* “yanlış”, *yûzbaşı* “yüzbaşı” vs.

2.3.14. Türkçe – Farsça İlişkisi

Türklerin en eski komşularından birisi de Farşlılardır. Farşlılar ile Türkler yıllarca komşuluk ilişkileri içerisinde bulunmuşlardır. Bu ilişkiler birçok yönden gerçekleşmiştir (kültürel, ticaret, savaş vs.). Bunlardan birisi de dil ilişkileridir.

Daha önce Müslüman olmuş komşu Farşlar aracılığı ile Türk diline giren Farsça kelimeler yanında pek çok da Arapça kelime Türkçeye Farsça kanalıyla girmiştir. İslâmî bazı kelimelerin Arapçası değil, Farsçası Türkler arasında yayılmıştır. (Zülfikar, 2002: 124).

Durmuş (2004: 9); Farsça ile Türkçe arasındaki etkileşimin sanat ve edebiyat dili olarak Selçuklular devrinde benimsenmeye başladığını, Osmanlı Türkçesi devrinde yaygınlaştığını, Dil Devrimi sonucunda da etkisinin azaldığını ifade eder.

Türklerin X. yüzyılda yazdığı ilk İslami eserler olan “Divan-ı Lügati’t Türk, Atabetü’l Hakayık, Divan-ı Hikmet, Kutadgu Bilig”de birçok Farsça sözcüğe rastlanmıştır.

XVIII. yüzyılda Divan edebiyatının etkisiyle birçok yeni Arapça ve Farsça sözcükler, tamlamalar dile girmeye başlamıştır.

Zülfikar (2002: 124), Türkçede “*yıldız*, *güneş*, *ay*, *baş*, *dudak*, *göz*, *yanak*” gibi sözcükler varken “*necm*, *hurşit*, *mah*, veya *kamer*, *ser*, *leb*, *çeşm* veya *ayn*, *ruh*” gibi sözcüklerin şairler tarafından tercih edildiğini ve Farsça tamlama kuralına göre kurulan “*mah-ı nev*, *çeşm-i mahmur*, *çeşm-i siyah*” gibi birçok tamlamanın da bu dönemde yayılmaya başladığını aktarır.

Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) Farsçadan alıntılanan 1375 sözcük olduğu belirtilmektedir.

Özlük (2019: 6-26), Farsçadan Türkçeye geçen sözcüklere “*ateş*, *bahçıvan*, *ciğer*, *çırak*, *düşman*, *ejderha*, *fışek*, *güzide*, *hafta*, *işkence*, *jale*, *kâğıt*, *lor*, *menekşe*, *nişan*, *oruç*, *pembe*, *rengarenk*, *rihtim*, *satranç*, *şahin*, *tüfek*, *usta*, *üstat*, *vaşak*, *yasemin*,

Zümriüdüanka vb.” bu örnekleri vermiştir.

Türkçe ile Farsça arasındaki ilişkilerin tek yönlü olması beklenemez. Çünkü bu iki dil birbirleriyle yakın ilişki içerisinde. Bundan dolayı etkileşim karşılıklı gerçekleşmiştir.

Durmuş (2004: 9), G. Doerfer’in yaptığı çalışmada Farsçadaki Türkçe kökenli sözcüklerin sayısının 1727 olarak belirlendiğini aktarır.

Develi (2020: 262-263); günümüz Farsçasında kullanılan *beyrak* “bayrak”, *başlok* “başlık, şapka”, *batlak* “bataklık”, *boşkab* “yemek kabı, tencere”, *kaşok* “kaşık”, *olgu* “örnek, nümune (< ülgü)”, *omaç* “bir tür yemek”, *hacıyatmaz*, *yatakan* “motor piston yatağı” vs. gibi sözcüklerin Türkçeden aktarıldığını söyler.

2.3.15. Türkçe – Ermenice İlişkisi

Türkler ile Ermeniler arasındaki ilişki çok uzun zamanlara dayanmaktadır.

Mordtmann (Mordtmann, 1872’den akt. Karaağaç, 2004: 14), Ermeniceye giren sözlerin M.S. IV. yüzyıldan itibaren V, VI, VII. yüzyıllarda Turan unsurlarla birlikte girdiğini belirtmiştir.

Ermeniler, yüzyıllarca Anadolu’da Türkler ile birlikte yaşamıştır. Türklerin Ermenilere oranla daha fazla sayıda olması ve Türkçenin üst kültürde bulunması dolayısıyla Türkçe ve Ermenice arasındaki ilişki daha çok tek yönlü olmuştur. Ermenice Türkçeden çok sayıda sözcük, şekil, anlam ve söz dizimi yapıları almıştır.

Türkçenin Ermeniceye karşı baskın dil olması sebebiyle, Türkçeye az sayıda Ermenice sözcük girmiştir. Yukarıdaki bilgiden farklı olarak Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) 24 sözcüğün Ermeniceden alıntılandığı aktarılır.

Develi (2020: 265), günümüz Türkçesinde kullanılan Ermenice sözcüklerin büyük bölümünün argo olarak kullanıldığını söyler: *anzarot*, *astik* “pezevenk”, *avanak*, *dasnik* “pezevenk”, *godoş* “pezevenk”, *haç*, *hoşur* “değersiz, şişman”, *kama*, *keş* “aptal”, *ket* “engel”, *madımak*, *madik*, *mertek*, *moruk*, *zangoç* vs.

Türkçenin Ermeniceye olan etkisi çok daha fazladır. Bu etki sadece söz varlığı düzeyinde kalmamış; şekil, anlam, ses ve söz dizimi düzeyinde de alıntılar verilmiştir. Karaağaç (2004: 17), makalesinde R. A. Açaryan’ın “Ermenicedeki Türkçe Alıntılar” kitabında 4262 tane Türkçeden alınmış sözün yer aldığını belirtmektedir. Türkçeden

Ermeniceye geçen sözcüklere şu örnekler verilebilir:

avçi, aynaçi, balıkçi, kuyumci, mahallebici, yagci, bereketli, bıyıklı, marifetli, şekerli, talihli, zararlı, bolluk, çamurluk, önlük, samanlık vs. Türkçe sıfatfiil tabanları yardımcı fiillerle yüklemleştirilmektedir: *boyalamış inel* “boyamak”, *bozarmış illal* “bozarmak”, *dalaşmış illal* “dalaşmak, kavga etmek”, *fırlanmış illal* “fırlamak”, *kapanmış illal* “kapanmak”, *kullanmış illal* “kullanmak” vs. (Karaağaç, 2008’den akt. Develi, 2020: 265).

2.3.16. Türkçe – Latince İlişkisi

Latince, Hint-Avrupa dil ailesinin İtalic koluna ait bir dildir. Latin alfabesinin kökeni Etrüsk alfabesi ile Yunan alfabesine dayanır.

Yaklaşık 1000 yıl süren Roma İmparatorluğu’nun etkisiyle Latince bilim ve kültür dili haline gelmiştir. Birçok terim genellikle Latince kökenlidir. Bu sebeple birçok dilin söz varlığında Latince sözcüklere rastlanılır. Özellikle Avrupa dillerinde bu etki daha fazladır.

Günümüzde yeni keşfedilen bitki ve hayvanlara verilen adların, Latincenin yapısına uygun kök ve eklerle yapılması geleneği sürmektedir. Bu durum bile Latincenin etkisinin hâlâ devam ettiğinin göstergesidir.

Türkçe ve Latince arasındaki ilişkinin düzeyi çok düşüktür. Bunda kuşkusuz Latincenin ölü bir dil olmasının etkisi büyüktür. Konuşurlara sahip olmayan ve çoğunlukla terimlerde yaşayan Latince, Türkçeye genellikle bu yönden girmiştir.

Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) 68 sözcük Latince kökenli gösterilmiştir.

2.3.17. Türkçe – Bulgarca İlişkisi

Bulgarların eski zamanlarda bir Türk toplumu olduğu bilinmektedir. Fakat İtil ve Volga Bulgarları olarak ikiye ayrıldıktan sonra her iki devlette zamanla bağımsızlıklarını kaybetmişlerdir. Bağımsızlıklarını kaybettikten sonra asimile olan Bulgarlar farklı toplumlarla karışmışlardır.

Eren (1985’ten akt. Karaağaç, 2004: 25); Bulgar Türkçesinin Slav dillerine, Romenceye ve Macarcaya yaptığı katkının fazla olduğunu söyler. Daha sonraları tamamen Slav dili konuşan bir halka dönüşen Bulgarların yeni dilinin Bulgar Slavcası

olduğunu belirtir. Bulgarcadan Türkçeye ancak “*çete, gocuk, kuluçka*” gibi birkaç söz geçtiğini aktarır.

Osmanlı İmparatorluğu zamanında Balkanların neredeyse tamamının fethedilmesiyle birlikte burada bulunan birçok toplumla etkileşim içerisine girilmiştir. Fetihden sonra yapılan Türkleştirme (iskân politikası) politikası sayesinde Anadolu’da yaşayan birçok Türk, bu bölgelere yerleştirilmiştir. Aynı zamanda Osmanlı yöneticilerinin halka karşı hoşgörülü tavrı sebebiyle, Türkler ve Balkan toplulukları arasındaki bağ kuvvetlenmişti. Bu durum ticarî, siyasî, dinî, kültürel vs. birçok ilişkiyi beraberinde getirmiştir. Bu ilişkiler diller aracılığıyla yapıldığı için diller arasında da etkileşimler meydana gelmiştir.

Fakat, Türkçe baskın kültürden dolayı “verici dil” konumundayken Bulgarca “alıcı dil” konumundadır. Bu yüzden Türkçenin Bulgarca üzerindeki etkisi fazlayken, Bulgarcanın Türkçe üzerindeki etkisi çok azdır. T.S.’nin 11. baskısında (2011: 2674) 22 sözcüğün Bulgarcadan alıntılandığı belirtilir.

Yücel (1991: 529), çalışmasında Bulgar Bilimleri Akademisine bağlı Bulgar Dili Enstitüsü tarafından 1982’de Sofya’da yayınlanan “Bulgar Dilindeki Yabancı Kelimeler Sözlüğü” (Reçnik na Çutdije Dumi v Bilgarskiya Ezik) ve Sofya’da Bilim ve Kültür Yayınlarından “Bulgarca Sözlük”ün (Bilgarski Tilkoven Reçnik) üçüncü baskısını taramış, 2557 sözcük saptamış ve bu derlemede alfabetik olarak yer vermiştir.

Yücel, çalışmasında şu örnekleri verir (1991: 529-562):

Abdal “aptal”, *baba* “baba”, *camciya* “camcı”, *çorbacılık* “çorbacılık”, *dayandisvam- dayandisam* “dayanmak”, *emiş* “yemiş”, *fakirstvo* “fakirlik”, *göz göre* “göz göre göre”, *hairliya* “hayırlı”, *imam-bayaldı* “iman bayıldı”, *keklik* “keklik”, *mahana* “bahane”, *paça* “paça (sakatat ile hazırlanan yiyecek)”, *rahatlık* “rahatlık”, *soluk* “soluk (Nefes)”, *uçurtma* “uçurtma”, *yüzbaşıya* “yüzbaşı”, *zavaliya* “zavallı” ...

Görüldüğü gibi Türkçeden Bulgarcaya sadece Türkçe sözcükler değil, Türkçe üzerinden birçok Arapça ve Farsça sözcük de geçmiştir.

Gaberov, 1998’de yayınladığı “Bulgarcadaki Yabancı Sözcükler” adlı eserinde 3548 sözcük Türkçe kökenli gösterilmiştir.

Acaroğlu’nun 2016 yılında yayınladığı “Türkçeden Bulgarcaya Geçen

Kelimeler Sözlüğü”nde varyantlarıyla birlikte 15 bin civarında sözcük bulunmaktadır.

2.3.18. Türkçe – Yunanca İlişkisi

Türkler ve Yunanlar arasındaki ilişkiler, Türklerin XI. yüzyılda Anadolu’ya girmesiyle başlamıştır. Anadolu’daki yerleşik halklarla Türkler birçok yönden ilişki içerisinde bulunmuşlardır. Bu ilişkiler savaşımlardan çok günlük hayata yöneliktir.

Durmuş (2004: 11), Türkçeye Yunancadan girmiş sözcüklerin çoğunlukla bitki adları, coğrafi ve teknik terimler olduğunu ve Yunancadan Türkçeye 383 adet sözcüğün girdiğini belirtir.

Karaağaç (Karaağaç, 2008’den akt. Develi, 2020: 265-266); günümüzde Türkçede, çoğunlukla ağızlarda ve kısmen de standart dilde olmak üzere 600 kadar Yunanca sözcüğün varlığından bahseder.

Yağbasan (2010), makalesinde Yunanca ve Türkçede ortak bulunan sözcüklerin sayısını 430 olarak belirtir ve şu örnekleri verir: ayran (*ariani*), baklava (*baklavas*), imambayıldı (*imam baidi*), ızgara (*skara*), lastik (*lastiko*), pabuç (*papoutsı*), soba (*soba*), tepsi (*tapsı*), kabadayı (*kabadais*), çipura (*tsipura*), dümen (*timoni*), gemici (*gemitzis*), dert (*derti*) vb.

Türkçeye giren toplam 179 terimin 63’ünü zooloji, 36’sını botanik ve 28’ini denizcilik alanından giren terimler oluşturmaktadır (Sağlam, 2007: 174).

Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) ise sadece 37 sözcüğün Yunancadan alıntılındığı belirtilir.

Tablo 5. Türkçe ve Yunanca Bulunan Ortak Sözcüklerin Dökümü

Ortak Kelime Alanı	Kelime Sayısı
Bitki (sebze, meyve) ve yemek söz varlığı	99
Eşya, madde veya nesne sözcükleri	72
Sokak (argo) dili sözcükleri	37
Deniz ve deniz ürünleri ile ilgili sözcükler	32
Sık kullanılmayan kültürel bazı karma sözcükler	31
Gündelik kültürel (soyut) sözcükler	24
Gündelik (somut) sözcükler	12
Bina, yapı malzemeleri ve el aletleri ile ilgili sözcükler	28
İsimlendirme (hitap) sözcükleri	18
Oyun – eğlence sözcükleri	18
Askeri (savaş-barış) kavramlar ve sözcükler	14
Teolojik kelime ve sözcükler	12
Tarımsal sözcükler	10
Coğrafi terimler	9

Mesleki sözcükler	6
Hayvan adları	6
Element kelimeleri	2
Toplam	430

Kaynak: Yağbasan, 2010: 378

Türkçenin Yunanca üzerindeki etkisi oldukça fazladır. Uzun yıllar boyunca Osmanlı İmparatorluğu'nun egemenliği altında olan Yunanca, Türkçeden çok sayıda sözcük almıştır. Bu etkileşim sadece söz varlığı yönünden değil, şekil yönünden de gerçekleşmiştir.

Karaağaç (Karaağaç, 2008'den akt. Develi, 2020: 265-266), Yunancadaki Türkçe kelimelerin sayısının 3000 civarında olduğunu söyler.

2.3.19. Türkçe – Macarca İlişkisi

Türkler ve Macarlar arasındaki ilişkiler Osmanlı İmparatorluğu zamanında çok yoğunlaşmıştır. Özellikle Kanuni Sultan Süleyman döneminde, bu ilişkiler genellikle savaşlar yönünden olmuştur. Fakat, bu ilişkiler sadece savaşlarla değil; ticaret, kültür, ekonomi vs. yönünden de gerçekleşmiştir.

Türkçe ile Macarca arasındaki sözcük alışverişi çoğunlukla tek yönlü gerçekleşmiştir. Macarca Türkçeye çok az sözcük vermiştir, Türkçeden çok fazla sözcük almıştır.

Karaağaç (2004: 20), Macarcadan Türkçeye; Mac. *varos* “şehir”> Tü. *varoş* “şehirlerin sur dışı mahallesi”, Mac. *katona* “asker”> Tü. *katana/kadana* “asker atı; iri bir at cinsi”, Mac. *kapocs* “kopça, çengel”> Tü. *kopça* “kopça”, Mac. *szoba* “oda” > Tü. *soba* “soba”, Mac. *soronpo* “şarampol”> Tü. *şarampol* “şarampol” sözcüklerinin geçtiğini aktarır.

Türkçe Sözlük'ün 11. baskısında (2011: 2674) Macarcadan 15 sözcüğün alıntılındığı belirtilir.

Karaağaç (2004: 21), Macarca üzerindeki Türkçe etkisinin çok güçlü olduğunu hatta Macarcada günümüzde kullanmadığımız bazı Türkçe sözcüklerin bulunduğunu belirtir: Tü. *arbagcı/ arvişci* “büyücü, büyücü hekim; doktor” > Mac. *orvos* “doktor”; Tü. *bilig* “iz, işaret, bilgi” > Mac. *belyeg* “pul”; Tü. *bögüci* “büyücü, şaman, rahip”> Mac. *bölcs* “irfan”, *bölcsész* “bilgin, filozof” vb.

Karaağaç (2004: 22), Macarcaya Osmanlı İmparatorluğu döneminde çok sayıda

sözcüğün alıntılandığını belirtir ve Kakuk tarafından 1973'te “16-17. yüzyıllarda Osmanlı Dil Tarihine Dair Araştırmalar: Macar Dilince Osmanlıca Unsurlar” adlı eserin yayımladığını ve bu eserde Macarcaya Osmanlı döneminde girmiş 1312 sözcükle birlikte 402 şahıs adı ve 224 yer adının bulunduğunu söyler.

2.3.20. Türkçe – Arnavutça İlişkisi

Balkan milletlerinden birisi olan Arnavutlar ile Türkler arasındaki ilişki de tıpkı diğer milletlerde olduğu gibi çok yönlüdür. Bu durum diller üzerindeki etkileşimi de arttırmıştır.

Arnavutça ve Türkçe arasındaki ilişkinin genellikle tek yönlü olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu sebeple Arnavutça Türkçeden çok sözcük almıştır. Fakat, Arnavutçanın Türkçe üzerindeki etkisi çok sınırlıdır.

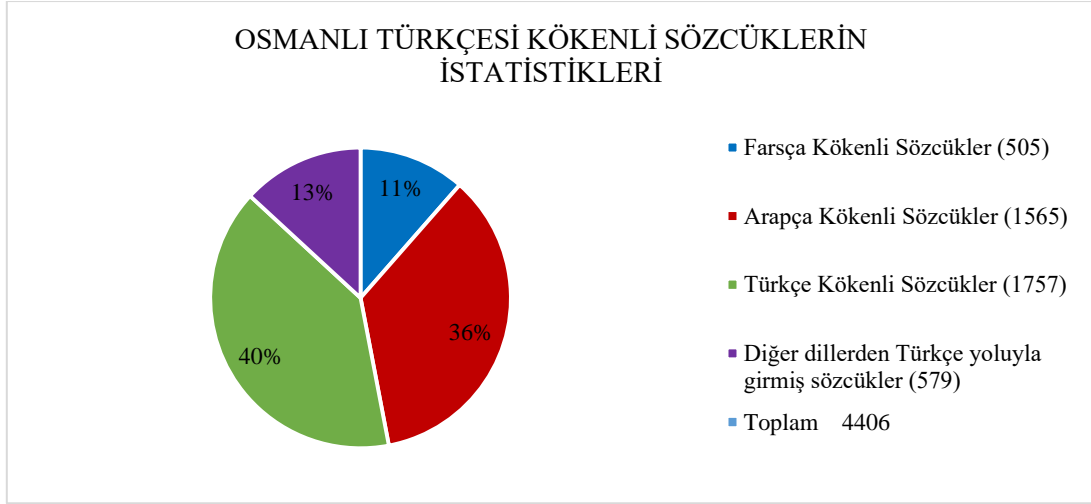
Türkçe Sözlük'ün 11. baskısında (2011: 2674) 1 sözcüğün Arnavutçadan alıntılandığı gösterilir.

Türkçenin Arnavutça üzerindeki etkisi ise çok fazladır. Bu etkileşim söz varlığı düzeyinde olduğu kadar, şekil bilgisi düzeyinde de görülür.

Latifi (Latifi, 2006'dan akt. Selimi, 2018: 879), Türkçeden Arnavutçaya geçen sözcüklere şunları örnek verir: “*çorap, rüşfet, çarşaf, yastık, düşeme, baklava, börek / burek, kömür / qymyr, çatı, cezve, kirpik / qerpik, meze, kadayif, bakış, Yavaş, pencere, bahar, dayak, haber, işaret, karar, nişan, marifet, mahale, vakit, tamam, rica, zulüm, cevap, zengin, fukara, düşman, bayat...*”

Selimi (2018: 883), Tahir Dizdari'nin eserinde (2005:25) 4406 Osmanlıca sözcük tespit edildiğini ve bu sözcüklerden 505 tanesinin Farsça kökenli, 1565 tanesinin Arapça kökenli, 1757 tanesinin Türkçe kökenli olduğunu; 579 tanesinin ise diğer dillerden Türkçe yoluyla Arnavutçaya girmiş sözcüklerden oluştuğunu belirtir.

Şekil 2. Osmanlı Türkçesi Kökenli Kelimelerin İstatistikleri



Kaynak: Selimi, 2018: 883

2.3.21. Türkçe – Sırpça ve Hırvatça İlişkisi

Türklerin Sırp ve Hırvatlar ile ilişkisi Osmanlı döneminde yoğunlaşmıştır. Balkan milletlerinden olan Sırp ve Hırvatlar ile bölgedeki Türkler arasında birçok yönden ilişki olmuştur. Bu ilişkiler, diller üzerinde etkisini gösterir.

Türkçe ile Sırpça ve Hırvatça arasında neredeyse tek yönlü bir etkileşim gerçekleşir. Türkçe, Sırpça ve Hırvatçaya çok sayıda sözcük vermiştir, fakat çok az sözcük almıştır. Türkçe Sözlük'ün 11. baskısında (2011: 2674) Sırpça kökenli 1 sözcüğe rastlanılmaktadır.

Türkçedeki Sırpça ve Hırvatça sözcükler üzerine yapılan yeterli çalışma yoktur. Bununla birlikte Türkçenin Sırpça ve Hırvatçaya etkisi üzerine birkaç önemli çalışma yapılmıştır.

Şkalyiç ve Şipova bu alanda önemli çalışmalar yapmışlardır. Şkalyiç'in "Türkçe ve Sırpça-Hırvatça Sözlük" adlı sözlüğünde, Güney Slavlarının, Sırp-Hırvat dillerinin Türkçe unsurlarını konu edinir. Bu sözlükte, 6878 değişik anlamda 8742 kelime yer almaktadır (Karaağaç, 2004: 26).

2.3.22. Türkçe – Romence İlişkisi

Türkçedeki Romence unsurlara yönelik çok çalışma bulunmamaktadır. Romence ise tıpkı diğer Balkan dilleri gibi Türkçeden çok sayıda sözcük almıştır.

Karaağaç (2004: 24), 2002'de Muammer Nurlu tarafından yayımlanan "Romencede Türk İzleri" adlı eserde Osmanlı döneminde Romenceye geçmiş yaklaşık

1200 sözcüğün listelendiğini söyler.

2.3.23. Türkçe – Makedonca İlişkisi

Diğer Balkan dilleri gibi Makedonca da Türkçeden sadece sözcük almamıştır. Aynı zamanda sıfatlar, fiiller, zarflar ve edatlar gibi dil unsurlarını da almıştır. Anlam ve söz dizimi ödünçlemelerine de rastlanılmaktadır.

Kırbaç ve Kırbaç (2007: 53), Makedoncanın 1994 yılında basılan yeni sözlüğünde 3404 Türkçe sözcüğün Makedoncaya geçtiği söyler.

Makedon dili araştırmacılarından olan Olivera Yaşar Nasteva'nın 2001 yılında yayımladığı "*Turskite Leksikčki Elementi vo Makedonskiot Yazik*" adlı eseri Türkçenin Makedonca üzerindeki etkisini göstermektedir.

Yelten ve Karasu (2007: 201-247), yaptıkları çalışmada Nasteva'nın (2001) eserinde yer alan Türkçe sözcüklerin günümüz Türkiye Türkçesinde kullanılan karşılıklarına temas ederler. Bu çalışmadaki bazı Türkçe sözcüklere şu örnekler verilebilir: *aco* "amca", *bereketliya* "bereketli", *çumlekçiya* "çömlekçi", *dikiş* "dikiş", *egumenlak* "egemenlik", *hergen* "ergen", *incirçiçeği* "incirçiçeği", *kyoçek* "köçek", *lokum* "lokum", *nazlıfatme* "nazlıfatma (bir yemek çeşidi)", *onikibin* "on iki bin", *sutliyaş* "sütlaç", *toprakliya* "topraklı", *ustabaşa* "ustabaşı" vb.

Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere Makedoncaya birçok alanla ilgili Türkçe sözcükler geçmiştir. Ayrıca Türkçe aracılığıyla geçmiş olan Arapça ve Farsça sözcüklere de ulaşılabilir.

2.3.24. Türkçe – Boşnakça İlişkisi

Türkçe ve Boşnakça arasındaki etkileşimi gösteren en önemli eserlerden birisi Abdulah Škaljić'in (Sarajevo, 1966) "*Turcizmi u srpskohrvatskom jeziku*" adlı sözlüğüdür.

Kırbaç (2013: 905); Abdulah Škaljić'in sözlüğünde askerlikten, atçılığa, tıptan avcılığa, ticaretten müziğe kadar birçok alanla ilgili Boşnakçada yer alan 8742 Türkçe sözcük olduğunu söyler. Bu sözcüklere şu örnek verilebilir: *dem* "gem", *đovda* "gövde", *ćefil* "kefil", *ćerpič* "kerpiç", *izun* "izin", *munara* "minare", *hatar* "hatır", *bakar* "bakır", *barjak* "bayrak", *kurjuk* "kuyruk" (Škaljić, 1989'dan akt. Kırbaç, 2013: 906-907).

2.3.25. Türkçe – Lehçe İlişkisi

Türkçe ile Lehçe arasındaki ilişki V. ve VI. yüzyılda başlamıştır. Bu yüzyıllarda şekillenmeye başlayan Lehçe de diğer Slav dilleri gibi Türk dillerinin etkisi altında kalmıştır. Lehçedeki Türkçe unsurlar ile ilgili çalışmalara ulaşılamamıştır.

Türkçede Lehçeden alıntılanan herhangi bir sözcük yoktur. Türkçedeki Lehçe unsurlar ile ilgili monografik çalışmaya ulaşılamamıştır.

Gaznevi (2020: 104), makalesinde Lehçenin diğer dillerle ilişkisine değinirken Lehçenin 17. Yüzyılda Türkçeden savaş ve ticari sözcükler aldığını aktarır. Bunlara *dywan* “halı”, *harem* “harem”, *atlas, saten* “atlas”, *torba, çanta* “torba” sözcükleri örnek verilebilir.

2.3.26. Türkçe – Çekçe İlişkisi

Türkçe ve Çekçe arasındaki ilişki de Türkçe ve Lehçe arasındaki ilişkiye benzerdir.

Türkçede Çekçe sözcükler üzerine bir çalışmaya ulaşılamamıştır. Fakat Çekçedeki Türkçe unsurlar ilgili çalışmalar vardır.

Karaağaç (2004: 27), J. Blaskoviç’in “*Çek Dilinde Türkçe Kelimeler*” adlı eserinde Çek dilinde kullanılan 27 özel ad ile Türkçeden Çekçeye geçmiş 248 sözü incelediğini aktarır.

2.3.27. Türkçe – Ukranca İlişkisi

Türkçedeki Ukranca unsurlara yönelik çalışmalara ulaşılamamıştır.

Karaağaç (2004: 14), R. R. Devletov (2001) tarafından yayımlanan ve günlük dilden derlenen “*Tyurkizmi v Ukraynskom i Russkom Yazıkah*” adlı çalışmasının Ukranca bölümünde 747 Türkçe sözcüğün varlığından bahseder.

2.3.28. Türkçe – Rusça İlişkisi

Karaağaç (2004: 12), Rus ve Türk toplumlarının ticaret, ekonomi vb. birçok yönden birbirleri ile yakın temas içerisinde olduklarını ve bu sebeple, birçok Türkçe sözcüğün Rusçaya geçtiğini söyler.

Osmanlı İmparatorluğu zamanında Rusya ile olan ilişkiler daha da artmıştır. XVI. yüzyılda başlayan savaşlar XX. yüzyılda I. Dünya Savaşı’nın sonlarına kadar

devam etmiştir. Bu yoğun ilişkiler diller arası etkileşimi de doğurmuştur.

Karaağaç (2004: 13), Poppe'ye Vasmer'in hazırlamış olduğu eserde 1700 kadar Türkçe sözcüğün Rusçada bulunduğunu belirtir.

Karaman (2009), makalesinde Rusçaya Türkçeden giren sözcükleri sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırmalardan bazılarını şu örnekler verilebilir (Karaman, 2009: 1381-1385): *Aralskaya more* "Aral denizi", *kavun*, *kaun* "kavun", *yaşil* "yeşil", *akın* "din adamı", *köñnek* "gömlek", *balta*, *bubrek* "böbrek", *başak*, *karga* "karga, yaşlı kadın"...

Ayrıca millet ve boy adları, yiyecek ve içecek adları, bitki ve tahıl adları; yönetim, kültür ve medeniyet, askerlik ve kahramanlık, tabiat, bilim, akrabalık ile ilgili sözcükler de Rusçada bulunmaktadır.

Türkçe Sözlük'ün 11. baskısında (2011: 2674) Türkçeden Rusçaya geçen 39 sözcüğe rastlanılmaktadır.

2.3.29. Türkçe – Fransızca İlişkisi

Zülfikar (2002: 124); Batı medeniyetindeki ekonomik, askerî ve teknik gelişmeleri XVII. yüzyıldan beri takip eden Türklerin bu medeniyetle ilgilenmeye ve öncelikle Fransızcadan tıp, askerlik, sanat dalları ile ilgili olarak birçok sözcük almaya başladıklarını ifade eder.

Zülfikar (2002: 128), Tanzimat dönemiyle birlikte görülmeye başlanan gazetecilik ve tiyatroculuk uğraşlarının Türkleri Batı'ya yaklaştırdığını, Batı'da yazılmış birçok kitabın tercümelerinin Türkçeye Batı kökenli kelimelerin girişinde etkili olduğunu belirtir.

Tanzimat'tan sonra Türk edebiyatının roman ve hikâyelerinde Fransızcanın etkisi görülmektedir. Osmanlı İmparatorluğu'nun dışişleri bakanı (Hariciye Nazırı) olan Mustafa Reşid Paşa'nın (1800-1858) maddi ve manevi desteğiyle Fransa'ya gidip kültür ve dili ile tanışan ilk temsilcilerden birisi İbrahim Şinasi'dir (1826-1871) (Oğuz, 2019: 1663).

Şinasi'nin birçok yeni türün öncüsü olarak başlattığı etki dönemin başka yazarlarında da görülür ve "Tanzimat Dönemi" Türk edebiyat tarihinde önemli bir dönem olarak yerini alır.

Dönemin önemli aydınları, yöneticileri ve gençleri arasında özentilikten kaynaklı değişik bir yaşam tarzı görülmeye başlar: “Alafrangalık”. Özellikle gençler arasında görülen bu yeni moda, Fransız kültürünün ve dilinin Türkçeye uzun süreli etkisinin başlangıcı sayılabilir.

“Alafrangalar”; Fransızlar gibi giyinmeye, Fransızlar gibi konuşmaya, Fransızlar gibi düşünmeye başlamışlardır. Bu durumu ve dönemin gençlerini eleştiren yazarlar da vardır: Ahmet Mithat Efendi, Hüseyin Rahmi Gürpınar, Recaizâde Mahmut Ekrem, Halit Ziya Uşaklıgil gibi isimler yanlış Batılılaşmayı eserlerinde işlemişlerdir.

Bu dönemin önemli yazarlarından Recaizâde Mahmut Ekrem’in (1847-1914), 1898 yılında yazmış olduğu “Araba Sevdası” ve Ahmet Mithat Efendi’nin 1875’te “Felatun Bey’le Râkım Efendi” adlı romanlarında bu yanlış Batılılaşmayı temsil eden tipleri çok güzel bir şekilde aktarılmıştır.

Aksan (1996: 126), Fransız dilinin Türkçeyi çok etkilediğini ve dönemin yazarlarının eserlerinde bol miktarda Fransızca sözcüğe yer verdiklerini; Namık Kemal’de %62, Şemsettin Sami’de %64, Ahmet Mithat’ta %57 düzeyinde Fransızca sözcük kullanma oranlarına sahip olduklarını söyler.

Türkçeye Fransızcadan geçen sözcüklere şu örnekler verilebilir:

Gardrop, kostüm, dekolte, salon, hol, antre, teras, avukat, balet, balo, bilet, suare, bonjur, fanilâ, konser, moda, palto, marş, fren, bilet, vagon, ray, gar vb. (Zülfikar, 2002: 128), *aktivist, alkolik, otomatik vb.* (Öner, 2010: 484-486).

Türkçe ve Fransızca arasındaki uzun yıllar süregelen ilişkiler sonucunda Türkçeye yaklaşık olarak 6000 kadar Fransızca sözcüğün girdiği söylenebilir. Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) 5540 sözcüğün Fransızcadan alıntılandığı aktarılır.

2.3.30. Türkçe – Almanca İlişkisi

Türkler ve Almanlar arasındaki ilişkilerin I. Dünya Savaşı’nın öncesinde oluşan siyasi ortamın etkisiyle arttığı söylenebilir. Askeri ilişkiler çerçevesinde görülen etkileşimler sonucunda Türkçe ve Almanca arasındaki ilişkiler de gelişmiştir. Daha sonraki yıllarda kültürel etkileşimlerin de yaşandığı görülür.

Aktaş (2007: 522), Almanlarla veya Almanca ile olan ilişkimizin XIX. yüzyılda

Türk ordusunu yenileştirme hareketleri sebebiyle gerçekleştiğini söyler. Daha sonra kültürel ilişkilerin devreye girdiğini ve Almanca öğretiminin yayılması için çaba harcadığını ifade eder.

II. Dünya Savaşı'ndan sonra savaşın yaralarını hızlıca sarmak isteyen Almanya'nın çoğu Avrupa ülkesinden işçi almasıyla birlikte Türkiye'den de birçok aile Almanya'ya işçi olarak gitmiştir. 70 yıl öncesinde başlayan bu göçler sonucu birçok Türk vatandaşı Almanya'ya yerleşmiş ve ailelerini büyütmüşlerdir. Bu sebeple, Türkçe ve Almanca arasındaki ilişkinin boyutunun çok olduğu düşünülebilir. Fakat, Almancanın Türkçe üzerindeki etkisi Fransızca kadar kuvvetli değildir. Aynı şekilde Türkçenin de Almanca üzerindeki etkisi azdır. Yapılan araştırmalar da bunu kanıtlar niteliktedir.

“Türkçenin Alıntılar Sözlüğü”nde 106 sözcüğün (Karaağaç, 2015: 129); Türk Dil Kurumu sözlüğünde 85 sözcüğün Almancadan Türkçeye alıntılandığı gösterilir.

Almancadan Türkçeye geçen sözcükler ile ilgili olarak Aktaş (2007: 522-528), TDK'nin yayınladığı “Türkçe Sözlük” (2005, 10. Baskı), Dil Derneği'nin yayınladığı “Türkçe Sözlük” (2005, 2. Baskı) ve Kubbealtı Vakfı'nın hazırladığı “Misalli Büyük Sözlük”te yer alan ve Almancadan alıntılanan sözcükleri inceler. Aktaş (2007: 526), bu çalışmanın sonucunda TDK'nin hazırladığı “Türkçe Sözlük'te” 85, Dil Derneği'nin yayınladığı “Türkçe Sözlük'te” 86, Kubbealtı Vakfı'nın hazırladığı “Misalli Büyük Türkçe Sözlük'te” ise 66 Almanca kökenli sözcüğün bulunduğunu tespit eder. Buna rağmen tablo 6'da belirtilen 33 Almanca kaynaklı sözcüğün ise taranan tüm sözlüklerde görüldüğünü söyler.

Tablo 6. Üç Sözlükte Bulunan Ortak Kelimeler

TDK	Dil Derneği	Kubbealtı Vakfı	Almanca Kelime
dekan	dekan	dekan	Dekan
dizel	dizel	dizel	Diesel
element	element	element	Element
faşing	faşing	faşing	Fasching
feldmareşal	feldmareşal	feldmareşal	Feldmarschall
feldspat	feldspat	feldspat	Feldspath
fenik	fenik	fenik	Pfennig
fertik	fertik	fertik	Fertig
filinta	filinta	filinta	Flinte
gestapo	gestapo	gestapo	Gestapo
gnays	gnays	gnays	Gneiss
hahnyum	hahnyum	hahnyum	Hahnium
hamburger	hamburger	hamburger	Hamburger

klapa	klapa	klapa	Klappe
kuruş	kuruş	kuruş-guruş	Groschen
laborant	laborant	laborant	Laborant
lös	lös	lös	Löss
mark	mark	mark	Mark
mavzer	mavzer	mavzer	Mauzer
nazi	nazi	nazi	Nazi
om	om	om	Ohm
otoban	otoban	otoban	Autobahn
panzer	panzer	panzer	Panzer
preparat	preparat	preparat	Präparat
reiber	rayba	rayba	Reiber
revir	revir	revir	Reiver
şablon	şablon	şablon	Schablone
şalter	şalter	şalter	Schalter
şnitzel	şnitzel	şnitzel	Schnitzel
tekniker	tekniker	tekniker	Techniker
tifdruk	tifdruk	tifdruk	Tiefdruck
volfram	volfram	volfram	Wolfram
zeplin	zeplin	zeplin	Zeppelin

Kaynak: Aktaş, 2007: 527

Türkçe Sözlük'ün 11. baskısında (2011: 2674) ise 105 sözcüğün Almandan alıntılındığı aktarılır.

Karaağaç (2015: 129), “Türkçe Verintiler Sözlüğü”nde 136 sözcüğün Türkçeden Almandaya alıntılındığı belirtir. Bu sözcüklere şu örnekler verilebilir:

Affion “afyon”, *bairam* “bayram”, *effendi* “efendi”, *heckmeck* “ekmek”, *hurra*: *Hurra! Yaşa!* “hurra, vur ha!”, *Kemalist* “Kemalist”, *paschalik* “paşalık”, *raki* “raki”, *ramadan* “ramazan”, *sandschak* “sancak”, *Türke* “Türk”, *Uschak* “Uşak (Uşak’a özgü bir halı türü)”, *Yürük* “Yörük” vs. (Oğuz, 2019: 177-183).

Oğuz (2019), makalesinde Almandanın önemli sözlükleri arasında sayılan “*Duden Onlinewörterbuch*”, “*Großes Wörterbuch der Deutschen Sprache*” ile “*Wahrigfremdwörterlexion*” ve Türkçenin diğer dillere verintilerini ele alan “*Türkçe Verintiler Sözlüğü*” (Karaağaç, 2008), Keleş’in (2003) “*Türk Dili ve Kültürünün Alman Dili ve Kültürüne Etkileri*” adlı makalesi ile “*Weimer’in Wie die Türken Deutschland das ‘Hurra’ Schenken*” adlı gazete yazısını (2009) inceler. Yapılan çalışmanın sonucunda 228 sözcüğün Türkçeden Almandaya geçtiğini belirtir.

Görüldüğü gibi Türkçe ve Almanca arasında az da olsa bir etkileşim görülür. Türkçe ve Almanca karşılıklı olarak sözcük alıp vermişlerdir. Bu etkileşimin boyutu yapılacak çalışmalarla artabilir.

2.3.31. Türkçe – İspanyolca İlişkisi

Türkler ve İspanyollar arasındaki ilişkiler, Türklerin Akdeniz’e yayılmasıyla başlar. Bu ilişkilerden dolayı diller arasında da etkileşimler olmuştur. Özellikle Akdeniz’in hakimiyeti için verilen mücadeleden dolayı Türkçeye İspanyolca arasında denizcilik ile ilgili terimler konusunda sözcük alışverişine rastlanır.

Toker (2009: 2), tezinde İspanyolcadan Türkçeye geçen sözcüklerin genel olarak denizcilik terimleri biçiminde geçtiğinin düşünüldüğünü; özellikle askerlik ve yönetimle ilgili az miktarda Türkçe sözcüğün İspanyolcaya verildiğini belirtir.

Türkçedeki İspanyolca sözcüklerden bazıları şunlardır (Toker, 2009: 46-68):

Amigo “amigo”, *fisto* “festón”, *flamenko* “flamenco”, *iguana* “iguana”, *kadastró* “catastro”, *kanarya* “canario”, *komprador* (Aracı) “comprador”, *palavra* “palabra”, *papel* “papel”, *plaza* “plaza”, *riyal* “real”, *salta* “salto”, *sigara* “cigarro”, *tango* “tango”.

Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) ise 31 sözcüğün İspanyolcadan alıntılı olduğu aktarılır.

Toker (2009: 4); “*Real Academia Española*” sözlüğünde 45 tane Türkçe sözcüğün tespit edildiğini, bunlardan 29 tanesinin doğrudan Türkçe kökenli olup, 16 tanesinin ise Arapça ve Farsça kökenli olduğu hâlde Türkçeden İspanyolcaya geçtiğinin anlaşıldığını söyler. Ayrıca bu sözcüklerin genellikle askerlik terimleri, kıyafet ve yiyecek-içecek adlarından oluştuğunu belirtir.

Toker (2009: 4-32), İspanyolcadaki Türkçe sözcüklere şunları örnek verir:

agá <”ağa”, *bajá* “paşa”, *caique* “kayık”, *caramuzal*, *karamusal* “karamürsel”, *chaleco* “yelek”, *chamerluco* “yağmurluk”, *dey* “dayı”, *horda* “orda”, *jenízaro* “yeniçeri”, *kan* “han”, *latón* “altın”, *odalisca* “odalık”, *sanjaco* “sancak”, *tabor* “tabur”, *Turco* “Türk”, *ulano* “oğlan”, *yatagán* “yatağan”, *yogur* “yoğurt”...

2.3.32. Türkçe – İtalyanca İlişkisi

İtalyanca ile ilişkiler Osmanlı döneminde XV-XVI. yüzyıllarda görülen denizcilik ve ticaret uğraşlarının sonucunda Venedik ve Cenevizlilerle başlamıştır. Cumhuriyet kurulduğu zaman birçok kanun başka devletlerden örnek alınarak hazırlanmıştı. Medeni Kanun’un İsviçre’den alınması gibi ticaret kanunları da İtalya’dan alınmıştır. Bu nedenlerden dolayı Türkçe ve İtalyanca arasında da ilişkiler

görülmüştür.

Magrelo (2011: 8), İtalyancadan Türkçeye giren sözcüklerin daha çok denizcilik ve gemi ile ilgili sözcükler olduğunu söyler ve “*alkarna, baratarya, frişka, dalyan* vs.” örneklerini verir. Ayrıca ticaretle ilgili sözcüklerin de Türkçeye girdiğini belirtir ve “*Avrupa, dalya, depozito, kasko, sigorta, fabrika, çikolata, çimento, bira, lazanya, limonata, lokanta, pasta, salata, salatalık*” sözcüklerini örnek verir.

İtalyancadan Osmanlı Türkçesine geçen bazı sözcükler şunlardır:

Dozzina “düzine”, *flanella* “fanila”, *fortuna* “fırtına”, *scala* “iskele”, *spandito* “izbandut”, *cordela* “kurdele”, *focaccia* “poğaç”, *bussola* “pusula”, *resina* “reçine”, *siringa* “şırınga”, *teatro* “tiyatro” vs. (Kartallıoğlu, 2016: 55-58)

Rönesans döneminde İtalya’da başlayan “Aydınlanma Çağı” ile birlikte felsefede, edebiyatta resim, heykel, müzik gibi sanatlarda görülen yenilikler dilleri de etkilemiştir.

Magrelo (2011: 8), Rönesans dönemiyle birlikte birçok Avrupa ülkesinde müzik sanatının geliştiğini ve yeni müzik terimlerin ortaya çıktığını söyler. Türkçenin de “*balo, bas, basbariton, dekresendo, düet, konçerto, kontralto, kuartet, maestro, moderato, nota, opera, operet, oratoryo, piyanissimo, piyano, tempo, tenor, tiyatro, trombon, virtüöz, viyola, viyolonsel*” gibi terimleri aldığını belirtir.

Türkçe Sözlük’ün 11. baskısında (2011: 2674) ise 604 sözcüğün İspanyolcadan alıntılandığı aktarılır.

2.3.33. Türkçe – Fince İlişkisi

Karaağaç, 2008’de yayımladığı “Türkçe Verintiler Sözlüğü”nde Türkçeden Finceye 118 kadar sözcüğün alıntılandığını belirtir.

Öner ve Öner (Öner ve Öner, 2004’ten akt. Develi, 2020: 259) de benzer olarak, Finceye Türkçe kökenli yüzden fazla sözcüğün tespit edildiğini belirtir ve şu örnekleri verir:

Al (alt) “al (ön)”, *paslikka* “başlık”, *kasari* “kazan”, *kussakka* “kuşak” vs.

2.3.34. Türkçe – İngilizce İlişkisi

Zülfikar (2002: 128), XX. yüzyılın sonuna doğru Fransızcadan sözcük ve terim

alma yolunun kapandığını, bu sefer de İngilizce sözcüklerin Türkçeye akın etmeye başladığını söyler. Ayrıca ülkemizde İngilizce eğitimin giderek yaygınlaşmasının, ABD ile olan ilişkilerin artmasının, Batı teknolojisinde görülen gelişmelerin hızlanmasının Türkçedeki İngilizce kökenli sözcüklerin sayısının çoğalmasına sebep olduğunu belirtir.

Zülfikar (2002: 128), dile yeni giren sözcüklerin dile uydurulmadan, ses kurallarına dikkat edilmeden, olduğu gibi orijinal imlâlarıyla kabul edilmeye ve o biçimleriyle yazılmaya başlandığını ifade eder ve “*ekonomist, oto show, tempo, star*” gibi örnekleri verir.

Kumanlı (2021: 161), T.S.’nin 11. baskısında İngilizce kökenli toplam sözlükbirim sayısının 517 olduğunu ve bu sözcüklerden 204’ünün Türkçeye yeni girmiş başka bir ifadeyle yazımı Türkçede değişmemiş sözlükbirimlerden meydana geldiğini belirtir. Geriye kalan 313 sözcüğün ise Türkçeye alıntılanmasının daha eski zamanlarda gerçekleştiği dolayısıyla Türkçede yazımının değiştiği sözlükbirimler olduğunu aktarır.

Tablo 7. T.S. ’nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerden Yazımı Değişmemiş 204 Sözlükbirim

Yazımı Değişmeyen Sözlükbirimler		
ace	dealer bk. satımcı	gag bk. gülüt
advertorial	dealing bk. satım	gazebo
anchorman	defroster bk. buzçözer	guard
antidumping	demo	habitat
april	denim	hacker bk. bilgisayar korsanı
azonal	designer bk. tasarımcı	half-time
background	developer bk. yıkamaç	handout bk. el notu
badminton	dimmer bk. reosta	handsfree bk. dokunmasız
bar ıı	dribbling bk. top sürme	happy hour bk. indirim saatleri
basket	dumping bk. düşürüm	hat trick bk. üçleme
benchmarking bk. bilgileşim	elk	hedging bk. koruma
bestseller bk. çoksatır	e-mail bk. elektronik posta	high-tech bk. yüksek teknoloji
billboard card bk. duyurumluk	eurobond bk. avrovil	hit
blender bk. karıştırıcı	factor bk. alacaklandırıcı	holding

Tablo 7. (Devam)T.S. ’nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerden Yazımı Değişmemiş 204 Sözlükbirim

Yazımı Değişmeyen Sözlükbirimler		
boarding card bk. uçuş kartı	factoring bk. alacaklandırma	ice-tea
bodyguard bk. koruma	fair play bk. dürüst oyun	iguana
bold bk. koyu	fan	in-line skate bk. kaykaç
broker bk. borsa simsarı	fast break bk. hızlı hücum	instant coffee bk. hazır kahve
cash card bk. nakit kartı	fast food bk. hazır yemek	intern bk. ön hekim
casting bk. oyuncu kadrosu	faul	internet bk. genel ağ
catering bk. yemek hizmeti	final-four bk. dörtlü final	internship bk. ön hekimlik
center bk. merkez	first-lady bk. başbayan	intranet bk. yerel ağ
change bk. para değişimi	first-class bk. birinci sınıf	jam-session bk. toplu caz
charter bk. dolmuş uçak	fit ıı	jersey
chat bk. sanal sohbet	fitness	jet-ski bk. su kızıağı
check-in bk. giriş işlemi	flamingo	jet-lag bk. jet yorgunluğu

check-out bk. çıkış işlemi	flashback bk. geriye dönüş	jogging bk. doğa yürüyüşü
check-point bk. denetim noktası	flit	joy-stick bk. kumanda kolu
check-up bk. tam bakım	folk	kamikaze
chip card bk. varlık kartı	font ı	langur
clearing bk. takas	fork-lift	laptop bk. dizüstü
compact disc bk. yoğun disk	formika	leasing
consender bk. yoğunlaştırıcı	free-lance bk. bağımsız	lift
dancig bk. dans salonu	free-shop bk. gümrüksüz mağaza	lifting bk. gerdirme
dart bk. oklama	fuel-oil bk. yağ yakıt	liger
deadline bk. süre sonu	full-time bk. tam gün	light
link ıı (ilişim)	part-time bk. yarım gün	start
lipostructure	peeling bk. soyum	sten ı
liposuction	pipe-line bk. boru hattı	step ıı
loader bk. yükler	plaster	sticker bk. çıkartma
logo bk. imlek	playback bk. söylememe	strectching
long-play bk. uzunçalar	playmaker bk. oyun kurucu	süpermarket
market	play-off bk. üst küme	süperstar
market maker bk. piyasa kurucu	polo	tangram
marketing bk. pazarlama	portal	teenage bk. ergenlik
martin	prime time bk. altın saatler	teenager bk. ergen
master	print	test
megastar bk. başyıldız	printer bk. yazıcı	think-thank bk. beyin takımı
megastore bk. büyük mağaza	puzzle bk. yapboz	timing bk. zamanlama
mink	radar	toner
mobber bk. bezdirici	rafting bk. sal yarışı	topless
mobbing bk. bezdiri	rating bk. değerlendirme	trade center bk. ticaret merkezi
morina	ring	transporter bk. yükçeker
mortgage bk. tutulu satış	roaming bk. dolaşım ortaklığı	trekking bk. doğa yürüyüşü
mouse bk. fare	rodeo	trend bk. eğilim
nickname bk. takma ad	salsa	tubeless bk. içsiz
nod 1. bk. yumru 2. bk. düğüm	sanskrit	vertigo
no-frost bk. karlanmaz	satsuma	video
non-stop bk. duraksız	scoreboard bk. sayı göstergesi	yen ıı
notebook bk. dizüstü	self-service bk. seçal	zapping bk. geçgeç
off-line bk. çevrim dışı	server bk. sunucu	
off-road bk. arazi yarışı	set ıı	
off-shore bk. kıyı bankacılığı	single bk. tekli	
ombudsman	ski	
on-line bk. çevrim içi	skink	
origami	slip ı	
orion	snack-bar bk. atıştırma yeri	
outlet center	sponsor	
pacemaker bk. irtilkeç	sprint	
pagan	sprinter	
pagoda	stand-by bk. destek	
papaya	star	

Kaynak: Kumanlı, 2021: 162-163

Tablo 7’de görüldüğü gibi 204 sözcüğün İngilizceden doğrudan alıntılı olduğu ve yazımında herhangi bir değişime uğramadığı anlaşılmaktadır. Bu sözcüklerin yazımı değişmeden, olduğu gibi Türkçenin söz varlığına alınması, Türkçeye anlam yönünden zarar vermektedir.

T.S.’nin 11. baskısında İng. etiketli ve yazımı değişmiş 313 sözlükbirim bulunmaktadır (Kumanlı, 2021: 165):

Tablo 1. T.S. ’nin 11. Baskısında, İng. Etiketliyle Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerde

Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 1

Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 1			
aerobik	cemşat	fitocoğrafya	hücumbot
akrafobi	cin ıı	fizibilite	hukşat
alidat	cin ııı	floş ıı	ıglu
alyan	cıngıl ıı	fokus	inç
alzaymır	cip	folyo	inovasyon
antifiriz	çip bk. yonga	font ıı	inovatif
anzak	cips	format	ıskuna
aparkat	çita	formen	islim
ararot	çölyak	fors	istim
asist	damper	forvet	istimbot
asparagas	dekoder	frikik	istop
aut	derbi	fut	jel
aysberg	dingi	futbol	jokey
aysfilt	dipfriz	galon	kabala ı
baks	diskjokey	gambot	Kaju
barkod	disko	garantör	kariyer ıı
başhostes	dispeç	gardenparti	karpit
basketball	diyafon	gey	kataklastik
baypas	dizayn	geyşa	kataklaz
bek ıı	dok	gol	kek
beyzbol	doping	golfstrim	kemoterapi
bitnik	dorse	grafiti	kenter
blöf ıı	dreç	gravite	kep
blucin	dretnot	greyder	ketçap
bot ı	egzoz	greyfurt	kik
bovling	ekru	grogı	klinker
boyler	entertip	groston	klip
braket	ereksiyon	haf	klon
brıç	faks	handikap	koç ıı
brifing	faril	hemafrodit	kok
brik ıı	fayrap	hentbol	kokimbit
browning	feribot	hiperaktif	kokpit
bumerang	fiberglas	hipermarket	kokteyl
çarliston	fıkstür	hippi	kola ıı
caz	fıniş	hobi	kompost
cazbant	fıssür	hokey	kontak lens
çek	fit ııı	hol	
		holigan	
		hostes	

Kaynak: Kumanlı, 2021: 165-167

Tablo 9. T.S. 'nin 11. Baskısında, İng. Etiketiyile Yer Alan Alıntı Sözlükbirimlerde Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 2

Yazımı Değişmiş Sözlükbirimler 2				
korner	net ıı	rami	slap	trampet
kort	newton	raunt	slayt	trençkot
koşın	obsesif	redoks	smaç	treyler
krank	obsesyon	reeksport	sör ıı	triboloji
kravt	ofsayt	reglan	sörf	trol
kros	ofset	relaks	şort	tvist
kurya	ordinat	remiks	şov	urbanizm
lastikotin	oryantiring	rom	şovmen	uskur
legorn	oşinografi	rot	spektrum	uskuru

leydi	östrojen	röveşata	spor toto	vat
limitet	otodrag	röyalti	sprey	videobant
linç	otofokus	ruf	stant	videokaset
lipozom	otomotiv	rupi	stepne	videoteyp
lort	overlok	şaft	sterlin	vinç
makarena	panikatak	sandviç	steysin	vinter
mayın	paunt	santrfor	stoper	viski
medya	payreks	santrhaf	streç	voleybol
mekatronik	pedofil	şarpi	stres	yat ıı
metroseksüel	pedofili	şekel	striptiz	zombi
mikrofiş	penaltı	seksi	şut	zum
mikser	peni	şelf	tabanvay	
milyenyum	pik ı	seloteyp	taç ıı	
minorka	pik ıv	sensör	taret	
mis ıı	pikap	sent	tayfun	
misis	piling	şerif ıı	tayt	
miting	pim	şerpa	tekila	
mopet	pinpon ıı	seter	terilen	
motokros	pirsing	şetlant	teyp	
motorbot	pleybek	siborgiyum	tım	
multimedya	proses	sif	tişört	
müzikhöl	puanter	şilin	tolkşov	
nafta	puvar	şınav	tomahavk	
nakavt	radyolink	skavut	tork	
nanobakteri	ragbi	skeç	torpido bot	
nanoteknoloji	rakun	skif	tost	
nanoteknolojik	ralli	skor	toto ıı	

Kaynak: Kumanlı, 2021: 165-167

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sürekli yeni bir buluş ortaya çıkmaktadır. Bütün bu buluşlar, Türkçeye üretildikleri ülkenin dilindeki adıyla geçmektedir. Özellikle İngilizce kaynaklı olan bütün bu yeni adlar, Türkçeye olduğu gibi girmekte ve değişime uğramamaktadır. Önümüzdeki yıllarda keşfedilecek, üretilecek birçok kavram ya da ürün adları doğrudan Türkçeye alınacaktır. Bu durum Türkçedeki İngilizce kaynaklı sözcüklerin artmasına neden olacaktır.

Bilgisayarın bulunuşuyla ve özellikle de genel ağın (internet) bulunmasıyla birlikte küresel iletişim çok hızlanmıştır. Dünyanın bir yerindeki bilgi, haber, olay dünyanın öbür ucuna kısa sürede ulaşır duruma gelmiştir. Bu da diller arası etkileşimi hızlandırmış ve arttırmıştır.

Bu durum diller için hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar doğurabilir. Olumlu etkisi, dillerin yeni sözcüklerle söz varlığını daha da zenginleştirebilecek olmasıdır. Fakat bu, dile yeni girecek sözcüklere hızlı karşılık bulunarak yapılabilir. Eğer dile girecek olan sözcüklere hızlı karşılık bulunmaz ve bu sözcükler iletişimin hızı sayesinde kısa bir sürede yayılırsa, geri dönüş zor olabilir. Alınan sözcükler, dilin bünyesine

yerleşir ve dil kirliliğine sebep olabilir. Bu da dilleri olumsuz etkiler ve dilin yapısını bozabilir.

2.4. DİL KİRLİLİĞİ

Diller arasındaki etkileşim olağan bir durumdur. Milletleri temsil eden ve o milletin kültür taşıyıcısı olan diller, başka milletlerin dilleriyle çeşitli sebeplerle etkileşim içerisinde bulunur. Sınır komşulukları dolayısıyla siyasi, ticaret, savaş, ekonomik; üst kültürün alt kültürden etkilenmesi sebebiyle kültür, edebiyat, eğitim, sanat; önemli buluşlar, yeni bilgiler, olgular ve kavramlar sebebiyle sınır dışındaki uzak dillerle ilişkiye girerler.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi diller; söz varlığı, anlam, şekil ve ses bilgisi son olarak da söz dizimi düzeyinde birbirlerini etkilerler. Eğer diller arasındaki ilişkinin boyutu artarsa, alıcı dilde verici dilin unsurlarının sayısı artar. Bu da dillerin yapısını bozabilir ve diller zamanla kendi yapısını yitirerek yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalırlar.

Alıcı dilin verici dilden bu kadar çok dil unsuru alması sonucu, dilin yapısının bozulmasına “dil kirlenmesi, dilin yozlaşması” adlandırmaları yapılır.

Zeynep Korkmaz’a göre dilde yozlaşmadan “dil yapı ve işleyişinde var olan yaratıcı, güzelleştirici ve zenginleştirici öz ve özellikleri kaybetme doğrultusunda yol alarak, anlatım gücü bakımından gerileme sürecine girmiş olması” (Korkmaz, 1997’den akt. Gaddar, 2014: 320) anlaşılmalıdır.

2.5. TÜRKÇEDE DİL KİRLİLİĞİ

Türkçe birçok dille etkileşim içerisine girmiştir. Bu etkileşim sürecinde birçok dile sözcük ya da yapı unsuru vermiştir. Aynı zamanda birçok dilden de sözcük ya da yapı unsuru almıştır.

Türklerin yaşadığı coğrafyaları incelediğimizde bu durum gayet doğaldır. Çünkü, Türkler yaşadıkları yerlerdeki komşu topluluklarla birçok yönden ilişki kurmuşlardı. Bunun neticesinde diller arasında da ilişkiler kaçınılmaz olmuştu. Fakat bazı dönemlerde Türkçe, başka dillerden çok yoğun bir şekilde sözcük ve yapı unsuru almaya başlamıştı. Sonuç olarak; bu ödünçlemeler dilin yapısını ve kurallarını bozmaya, Türkçeyi yozlaştırmaya ve kirlletmeye başlamıştı.

2.5.1. İslam Öncesi Dönemde Dil Kirliliği

Tarihi çok eskilere dayanan kadim Türk milleti, yüzyıllarca göçebe bir yaşam tarzına sahipti. Hayvancılıkla uğraşan Türkler, bütün Asya kıtası boyunca sürekli yeni otlaklar aramak üzere hareket etmişlerdir. Yerleşik bir yaşamı benimsemeyen Türkler, yazıya da çok gereksinim duymamışlardır. Bu yüzden, Türklerin bilinen ilk yazılı kaynaklarına VIII. yüzyılda rastlıyoruz. Bu yüzyılda Göktürk Devleti'ne ait olan Orhun Yazıtları'nın keşfedilmesiyle birlikte Türk tarihinde yeni bir dönem açılmış oldu.

Orhun Yazıtları ile o dönemdeki Türklerin devlet ve yönetim anlayışına, sosyal yaşamlarına, komşu milletlerle ilişkilerine, kültürlerine vs. ulaşabiliyoruz. Bu yazıtlardan Kültigin ve Bilge Kağan yazıtlarının birer yüzleri Çince'dir. Bu da Türklerin Çinliler, Türkçenin de Çince ile ilişkisini kanıtlamaktadır. Buna rağmen, Türkçe Çince'den çok sözcük almamıştır.

Uygur Devleti, yerleşik hayata geçen ilk Türk topluluğudur ve bu dönemde yazıya daha fazla önem verilmiştir. Birçok yazılı eser basılmış ya da çevrilmiştir. Yine de Türkçeye çok sayıda yabancı unsur girmemiştir.

Aksan (1977: 345), bu konuya şöyle değinmektedir: "İslam öncesi dönemde Orhun Yazıtları'nda ödünçleme oranı %1'in altında iken kültürel etkileşimi daha yoğun olan Uygur Türkçesinde bu oran %2 ile %5 arasındadır. İslamiyet'in kabulünden sonraki döneme bakılacak olunursa Kutadgu Bilig'de ödünçleme oranının %1,9, bu dönemden iki yüz yıl sonra kaleme alınan Atabetü'l-Hakayık da ise bu oranın %20-26'ya çıktığı görülmektedir."

2.5.2. İslâmiyet'in Kabulünden Sonraki Dönemde Dil Kirliliği

Özellikle XI. yüzyılda Türklerin İslâmiyet'i kabul etmesiyle başlayarak XIX. yüzyılda Tanzimat Dönemi'ne kadar geçen uzun bir süre boyunca Arapça ve Farsçanın yoğun etkisine maruz kalan Türkçe yabancı sözcükler tarafından oldukça etkilenmiştir.

Şensoy (2006: 16), XIII.-XIX. yüzyıllar arasındaki Türk dünyası edebiyat geleneğinde verilen yapıtlarda Arapça ve Farsça sözcüklerin oranının %60-80 arasında değiştiğini belirtir. Bu etkileşimin yalnızca sözcük düzeyinde kalmadığını, bazı dil öğelerinin de Türkçeye girmesiyle Türkçenin daha çok kirlenmesine yol açtığını ifade eder.

Bu dönemlerde Türkçeye Arapça ve Farsçadan çok sayıda sözcük girmesinin yanında, Türkçenin yapısını bozan şekil yapıları (tamlamalar, ekler, bağlaçlar vs.), söz dizimi unsurları (“ki” bağlacının Türkçenin söz dizimine uygun olmaması) ve Türkçede olmayan seslerin (â, î, û vs.) girdiği de görülmektedir.

Türkçe ve Arapça ile Farsça arasındaki ilişkide, yeni bir dinin etkisiyle görülen ve kavram boşluklarının karşılanması için alınan sözcükler Türkçe için çok sorun yaratmamıştır. Çünkü, var olan bu kavramsal boşluklar verici dilden alınacak sözcüklerle doldurulabilir. Diller arasında görülen bu basit düzeydeki alışverişler dilin geleceğini tehdit etmez. Örneğin; namaz, abdest, oruç, ibadet vs. gibi sözcükler İslâmiyet’in kabul edilmesi ile birlikte dile girmişlerdir. Bu sözcükler yeni bir dinin kavramlarıdır ve yerine kullanılacak sözcükler alıcı dilde yoktur.

Fakat, zamanla Türkçe yetersiz bir dil kabul edilerek seçkin zümre tarafından bir kenara atılmıştır. Selçuklu Devleti’nin yöneticileri, devletin resmî dilini Farsça yapmışlardır. Ayrıca bilim dili olarak da Arapça ön plana çıkarılmıştır. Aynı zamanda edebiyatta görülen yeni akımlarda şair ve yazarlar Türkçeden çok, süslü dil saydıkları Arapça ve Farsça sözcükler ve tamlamaları kullanmaya başlamışlardır.

XVI. yüzyılda ise Türkçedeki yabancı dil unsurlarının kullanımı tehlikeli boyutlara ulaşmıştır. Arapça ve Farsça tamlama ve dil bilgisi kuralları Türkçeyi işgal etmiştir.

Osmanlı döneminde Divan edebiyatının önemli temsilcileri (Nabî, Nedimî, Şeyh Galip, Mevlâna, Fuzulî, Bakî, Nef’î vs.) tarafından aruz ölçüsü kullanılmıştır. Aruz ölçüsüyle birlikte süslü anlatımı ortaya çıkarmak için, sık sık Arapça ve Farsça tamlamalara yer verilmiştir. Özellikle XVIII. yüzyılda şairler eski sözlükleri karıştırarak hiç kullanılmayan sözcükler ve tamlamalar aramışlardır.

Gerileme dönemine girilmesiyle birlikte Osmanlı Devleti, gücünü kaybettiğinin farkına varmaya başladı. Gücünü tekrar kazanmak için kendisinden yüzlerce adım öne geçen Batı uygarlıklarını örnek almaya başladılar. Bu da Batı’ya karşı hayranlık duyulmasına neden oldu.

Tanzimat Fermanı’nın duyurulmasıyla birlikte Batılı tarzda hayata geçişin de adımları atılmış oldu. Siyasi alanda görülen yenilikler, sosyal ve kültürel alanlarda da etkisini hissettirmiştir. Bu durumun etkisi edebiyatta da görülür. “Tanzimat edebiyatı”

olarak anılan bu dönemde birçok yenilik görülür. Bunlardan en önemlisi gazetelerdir.

1831’de devletin çıkardığı ilk gazete olan “Takvim-i Vekayi” yayın hayatına başlamıştır. Daha sonra İbrahim Şinasi’nin Ağâh Efendi ile çıkardığı ilk özel gazete olan “Tercümân-ı Ahvâl” 1860 yılında yayımlanmıştır. Bu gazetelerden sonra birçok gazete daha yayın hayatına başlamıştır.

Yine bu gazetelerle beraber Türk edebiyatına yeni edebi türler girmeye başlamıştır. Roman, öykü, tiyatro, eleştiri gibi birçok yeni tür yazarlar tarafından denenmiş ve zamanla yaygınlaşmıştır.

Hem devletin hem de aydın kesimin yönünü Batı’ya dönmesi ile birlikte toplumda da Batı hayranlığı giderek artmaya başlamıştır. Toplum; Batılılar gibi giyinmeye, yaşamaya ve düşünmeye başlamıştır. Batılılar gibi düşünen toplum, Batılılar gibi konuşmak da istemiştir. Bunun sonucunda özellikle Fransızca başta olmak üzere yabancı dillerden sözcükleri günlük hayatlarında kullanmaya başlamışlardır.

Giderek artan Batı tarzı tiplere bazı yazarlar “Alafranga” ya da “Alafrangalık” gibi adlar takmışlardır. Hatta eserlerinde bu tipler ve karakterleri kullanarak “yanlış Batılılaşma” konusunu işlemişlerdir.

Bu dönemde birçok dala ilgili Fransızca terim sözcükler de doğrudan Türkçeye alınmıştır.

Türkçenin yabancı unsurlara yoğun bir şekilde maruz kaldığı zamanlarda bile birileri Türkçeyi korumak gerektiğinin farkına varmış, yabancı sözcüklerin alınmasına ve kullanılmasına tepki göstermiştir. Türkçenin diğer dillerden geri kalmadığını aksine üstün yönlerinin bulunduğunu, Türkçenin anlatım ve bilim dili olarak yeterli düzeyde olduğunu belirtmişlerdir.

II. Meşrutiyet ile birlikte gelen özgürlük ortamı dildeki sorunlarında konuşulmaya ve ulusal bilincin uyanmaya başladığı bir dönem olmuştur. Arapça ve Farsça sözcüklerin kullanımından ziyade, halk için bir Türkçe istenmiştir. Bu durum, Türkçenin sadeleşmesine yönelik adımların atılmasında etkili olmuştur.

Dilde yenileşme ve sadeleşme yolunda atılan adımların ilki 1908’de “Türk Derneği”nin kurulmasıdır. Gönülal (2012: 16-17), bu derneğin amacının Arapça ve Farsça sözcükleri atmak değil; dili halkın anlayabileceği bir duruma getirmek olduğunu

söyler ve derneğin kurucuları arasında Ahmet Mithat, Akçuraoğlu Yusuf, Necip Asım, Veled Çelebi, Agop Boyacıyan, Ispartalı Hakkı, Fuad Kösearif ve Bursalı Tahir gibi önemli isimlerin bulunduğunu belirtir.

Tekin (2015: 51), dildeki en önemli oluşumun “Genç Kalemler” dergisi çevresinde birleşen “Yeni Lisan” hareketi olduğunu ifade eder. Ulusal bir edebiyatın oluşabilmesi için gereken ön şartlardan birisinin de ulusal bir dil olması gerektiğini savunan ve bu amaç doğrultusunda dilin sadeleştirilmesi ve zenginleştirilmesini amaçlayan bu hareketin ilk halkasında Ali Canip, Ömer Seyfettin ve Ziya (Gökalp) Bey’in bulunduğunu aktarır.

2.5.3. Cumhuriyet Döneminde Dil Kirliliği

Cumhuriyet Dönemi’ne geldiğimizde ise yeni kurulan devletin milliyetçilik anlayışı ve ulusal bir yaklaşımla hareket ettiğine tanık oluruz. Türkiye Cumhuriyeti’ni yükseltmek için yapılan devrimler; sanayi, eğitim, siyaset, ticaret, kültür, toplumsal, ekonomi, hukuk gibi birçok alanda gerçekleştirilmiştir. Her alanda görülen millileşme hareketi dilde de etkisini göstermiştir.

Şensoy (2006: 22), Cumhuriyet döneminin ilk yıllarında basın dilinde yabancı sözcük oranının %70 civarlarında olduğunu ve bu oranın çoğunluğunun Arapça ve Farsça sözcüklerden oluştuğunu ifade eder.

Atatürk de bu durumun farkındaydı ve Türk diline gereken önemin verilmediğini düşünüyordu. Türkçenin bir an önce kendi özüne dönmesini ve yabancı unsurlardan arındırılmasını istiyordu.

Atatürk (1930), bu konuyla ilgili olarak: “Ülkesini yüksek bağımsızlığını korumasını bilen Türk milleti, dilini de yabancı diller boyunduruğundan kurtarmalıdır.” diyerek düşüncelerini belirtir.

Atatürk’ün dille ilgili yaptığı en önemli çalışmaların başında 1 Kasım 1928 tarihinde kabul edilen “Harf İnkılâbı” gelmektedir. “Harf İnkılâbı” ile Latin alfabesi kabul edilmiştir. Böylece Osmanlı Türkçesinde görülen Arapça ve Farsça karışık olan alfabe sistemi yerine, Türkçenin ses sistemine ve kurallarına daha uygun olduğu düşünülen Latin alfabesi kaynaklı yeni bir alfabe sistemi oluşturulmuştur.

Daha sonra 1932’de Dil devrimlerinin devamlılığını sağlamak amacıyla “Türk

Dili Tetkik Cemiyeti (Türk Dil Kurumu)” kurulmuştur.

1933’te “Dil Bayramı” kutlandı. Halk Ağzından Derleme Sözlüğü, Tarama Sözlüğü basıldı ve Atatürk “Geometri Terimleri Sözlüğü”nü yazarak birçok yabancı terimi Türkçeleştirdi. Bu sözcüklerin günümüzde yaygın olarak kullanılıyor olması, onun başarısını ve yaptığı çalışmaların değerini göstermek bakımından önemlidir.

Atatürk, dilin bağımsızlığın sembollerinden birisi olduğunun farkındaydı ve bu amaç doğrultusunda halka dil bilinci aşlamaya çalıştı. Aydınların, yazarların, bilim insanlarının, devlet yöneticilerinin kısacası bütün halkın Türkçeye gereken önemi vermesini, Türkçenin kendi sözcükleri ve yapısıyla zenginleşmesini amaçladı.

Atmaca (Atmaca, 2004’ten akt. Şensoy, 2006: 28), 1862’lerde yazı dilimizde %67 oranında yabancı sözcük kullanım oranının olduğunu, 70 yıl sonra yazı dilimizdeki yabancı sözcük oranının %57’ye düştüğünü, Dil devriminden kırk altı yıl sonra ise yazı dilimizdeki yabancı sözcük oranının %15’e kadar indiğini belirtmiştir.

Günümüzde ise bu oran hızla artmaya başlamıştır. 1950’lerden sonra Fransızcadan yapılan alıntılar yerini İngilizceye bırakmaya başlamıştır. Amerika’nın büyük güç olması, bilimsel buluşların birçoğunun İngilizce adlarla piyasaya sürülmesi, teknolojik gelişmelerin çok hızlı bir şekilde artması, İngilizce eğitimin yaygınlaşması vs. gibi etkenler bu durumun nedenleri arasındadır.

2.5.4. Günümüzde Dil Kirliliği

2.5.4.1. Terim Sözcüklerde Dil Kirliliği

Sağlam (2007: 168); Rönesans Dönemi’ne bağlı olarak, Avrupa’da terimlerin bağımsız bir dal olarak ele alınmasının XV. ve XVI. yüzyıllarda başladığını ve ortak terim üretme dilinin Yunanca ve Latince olduğunu belirtir.

Türkçe de ise, X. yüzyıldan Tanzimat Dönemi’ne kadar yaklaşık 900 yıllık bir süre boyunca Arapça ve Farsça yoğunluklu terim sözcük alımı gerçekleşmiştir. Tanzimat Dönemi itibariyle başta Fransızca olmak üzere Batı dillerinden terim sözcük alınmaya başlamıştır. 1950’li yıllara kadar devam eden Fransızca yoğunluklu terim sözcük alımı, 1960’lı yıllardan itibaren yerini İngilizceye bırakmıştır.

Teknolojinin getirdiği yenilikler ve bu yeniliklerin çok hızlı bir şekilde artmasıyla Türkçedeki İngilizce terimlerin sayısı çoğalmaya başlamıştır. Özellikle

televizyon, bilgisayar, telefon ve genel ağın bulunuşunun beraberinde getirdikleri birçok sözcük dile doğrudan alınmıştır.

Terim sözcükler almanın bir sebebi de Türkçenin bilim dili olarak görülmemesidir. Oysa Türkçe köklü bir geçmişe sahiptir. Onun yapısı ve anlatım zenginliği bilim dili olamayacağını söyleyenlere karşı en önemli güçtür.

Çakır (2017: 727), Türkçenin terim üretme kapasitesinin yüksek olduğu için bilim dili olmaya yatkın olduğunu söyler ve bu konuda bilim insanlarına sorumluluk düştüğünü belirtir.

Bilgisayarın Türkiye'ye gelişiyle beraber birçok İngilizce terim, Türkçeye girmeye başlamıştır. Fakat, Aydın Köksal ve 54 kişilik kadrosu yaklaşık olarak 2500 yabancı terime Türkçe karşılık bulmuşlardır. Tablo 10'da bu sözcüklere örnekler verilmiştir:

Tablo 10. İngilizce Terimlere Karşılık Bulunan Türkçe Terimler

Türkçe Karşılığı	İngilizce Terim	Türkçe Karşılığı	İngilizce Terim
Aygıt	Device	Mıknatıs	Magnet
Bağ	Link	Ölçek	Scala
Bağdaştırıcı	Adaptör	Ölçeklem	Scaling
Bellek	Memory	Özet, özetlemek	Abstract
Bilgi işlem	Data processing	Program dökümü	Program dump
Bilgisayar	Computer	Sayıltı	Assumption
Çoğaltmak	Reproduce	Sistem görünümü	System configuration
Dağıtım	Dispatch	Tarama	Polling
Değişken	Variable	Taramak	Scan, poll
Dizin	Index, subscript	Uygulama programı	Application program
Donanım	Hardware	Uzak iletişim	Telecommunication
Döküm	Dump	Üç adresli komut	Three operand instruction
Erişim süresi	Access time	Üç artık ikili kod	Binary excess three code
Girdi	Input	Veri (bk. bilgi)	Data
Gönderim	Transmission	Veri değerlendirme	Data evaluation
Hat bağdaştırıcı	Line adaptör	Veri işlem	Data processing
İmleç	Cursor	Yazıcı	Printer
İşlem birimi	Processor unit (CPU)	Yazılım	Software
Kart okuyucu	Card reader	Yeniden başlama yönergesi	Restart procedure
Kodlu dil	Coded language	Yüklemek	Load
Kullanıcı	User	Zaman bölüşüm	Time sharing
Makine	Machine	Zincir (ilişkisi)	Chain (relation)

Kaynak: Köksal, 1971: 62-68

Karataş, Erol ve Gülseçen (2012: 409); İngilizce bilişim terimlerinin kullanılma nedenlerini şu şekilde sınıflandırmışlardır:

- Bilişim alanındaki öğretmenlerin eğitimi sırasında yeterli hassasiyetinin gösterilmemesi,
- Bilişim alanında Türkçe kaynak sıkıntısı yaşanması,

- Bilişim alanında teknolojinin hızla ilerlemesi,
- Türkçe çeviri kullanım karmaşası,
- Türkçe karakter kullanımı,
- Marka ile özdeşleşme,
- Psikolojik etmenler,
- Medyanın etkisi,
- Klavye problemi.

Bir başka Türkçe sevdalısı aydınımız olan, Türkçeyi yozlaşmadan ve kirlenmeden korumak gerektiğinin önemini bilen ve yıllarca bu uğurda emek veren “Oktay Sinanoğlu” da bu konuda birçok çalışma yapmıştır. Sinanoğlu (2005: 21), dile doğrudan girecek olan birçok alandaki terim sözcükleri, yine o alanda uzman olan bilim insanlarının terim sözcükler dile girmeden Türkçe karşılığını bulmaları gerektiğini belirtir.

Sinanoğlu, bu anlamda kendisi de iyi bir örnektir. “Bye Bye Türkçe” adlı kitabında Türkçedeki yozlaşmanın ve kirlenmenin olumsuz sonuçlar doğuracağını söyler.

2.5.4.2. Medya ve Reklamlarda Dil Kirliliği

Kocasavaş ve Balcı (2020: 208), basın-yayın organlarının dili etkileyen en önemli ve güçlü silah olduğunu ve kültürel değerlerimizi olumlu ya da olumsuz etkileyerek toplumsal davranışlarımızda farklılıklar yarattığını belirtir.

Televizyonun dile olan olumsuz etkisi çok fazladır. Yayınlanan reklamlar, diziler, haberler ve programlarda Türkçenin doğru kullanılmaması, yabancı sözcüklerin gereksiz yere ve sıkça kullanılması gibi nedenler Türkçenin yozlaşmasına ve kirlenmesine sebep olmaktadır

Küreselleşmenin etkisiyle birlikte ortaya çıkan ve Türkiye pazarına giren yabancı firmaların ya da Türkiye pazarında önemli yerlerde bulunan firmaların ve markaların çalışanları, kendi aralarında yarı Türkçe yarı İngilizce bir dil kullanmaya başlamışlardır. Medya ve reklamlarda da bu durum görülmektedir. Birçok ithal marka ve ürün adlarının Türkçeleştirilmemesi, İngilizce eklerle türetilen sözcüklerin (face to face, antidepresan, dokunmatik) kullanımlarının yaygınlaşması gibi birçok nedenden dolayı Türkçe yozlaşmakta ve en önemlisi kirlenmektedir.

Show TV, Star TV, Flash TV gibi yabancı isimli kanallarda; Kral Pop, Joy Türk, Slow Türk gibi yabancı isimli radyolarda “*sensitive, light, peeling, after shave, unisex, maximum, okey, selfie, ice, cool, show, party, timing, hotel, raiting, center, ultra, mega, hijyen, platinium, plus, bro vb.*” birçok yabancı sözcüğün kullanımına rastlanır.

Medya ve radyo aracılığıyla geniş kitlelere seslenilmesi beraberinde olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Dilimiz için bu sonuçlar daha çok olumsuz olmuştur. Kanallarda yayınlanan bazı dizi, film ve reklamlarda Türkçe bozuk bir şekilde kullanılmıştır. Ayrıca birçok yabancı sözcük bu vasıta ile dile girmeye başlamıştır. Özellikle gençler ve çocuklar, bu durumdan daha fazla etkilenmişlerdir. Bunun sonucunda bir dizi ya da film karakterine özenmeye ve onlar gibi yabancı sözcük kullanma hevesine düşmüşlerdir. Böylece Türkçe oldukça kirlenmiştir. Bu kirlenmenin önüne geçilmesi gerekmektedir. Aksi takdirde Türkçe geçmişte olduğu gibi bir kenara bırakılacak ve gelişimi duracaktır.

2.5.4.3. İş Yeri Adlarında Dil Kirliliği

Gaddar (2014: 320), dilin işletim alanlarından birisinin adlandırma olduğunu, insanların etraflarındaki birçok şeye çeşitli adlar koyarak iletişimi kolaylaştırmaya çalıştığını ifade eder. İş yeri adları da bu şekilde ortaya çıkmaktadır. İnsanlar iş yerlerine ilginç adlar koyarak müşteri kazanmaya çalışırlar.

Son 15 yıl içerisinde iş yeri adlarına yabancı adlar verme modası ortaya çıkmış ve çok fazla yayılmıştır. Hemen hemen her sokakta, her köşe başında kısacası her yerde yabancı adlar bulunan iş yerlerine denk gelindiği söylenebilir.

İş yeri sahipleri iş yerlerine yabancı adlar vererek, insanların dikkatini çekmeye çalışmakta ve bunda da başarılı olmaktadır. İş yerlerinin yabancı sözcük, ek ya da sembollerle adlandırılması Türkçenin kirlenmesine sebep olmaktadır. Etrafı yabancı adlı iş yerleriyle çevrili olan bireyler, zamanla bu sözcükleri kanıksamakta ve kullanımında bir sakınca görmemektedir. Bu da dil bilincinin zayıflamasına ve kültürümüzün zedelenmesine, yabancı dillere ve kültürlere özenmemize yol açmaktadır.

Tekin ve Cantürk (2018: 164), Giresun iş yeri adlarında son yıllardaki genel eğilimin yabancı kökenli ya da dilimizde hiç bulunmayan yabancı sözcükler şeklinde olduğunu belirtirler. Yeni girişimcilerin açmış olduğu otel, kafe, kuaför, internet kafe, giyim mağazası, restoran gibi iş alanlarında yabancı adlandırmaların daha fazla

olduğunu söylemektedirler.

Yıldız ve Sertoğlu (2019: 1094-1122) yazdıkları makalede, Muğla'nın Fethiye ilçesindeki dört ayrı bölgeden derlenen 600 tabelayı dil açısından incelemiştir. Yapılan bu çalışmada çarpıcı sonuçlara ulaşılmıştır:

Şekil 3. Dört Bölgeden Elde Edilen Bulguların Alt Kategorilere Göre Oransal Dağılımı



Kaynak: Yıldız ve Sertoğlu, 2019: 1099

Şekil 3'deki bulgular dikkate alındığında, Muğla'nın Fethiye ilçesindeki çalışmada tabelaların çoğunlukla (%52,0) tamamen yabancı sözcükler kullanılarak oluşturulduğu görülmektedir. Sonrasında, Türkçe ve yabancı kelimelerin birlikte kullanılmasıyla oluşturulan (%40,0) ve tamamen Türkçe kelimeler kullanılarak oluşturulan tabela isimleri (%8,0) gelmektedir.

Şekil 3 ve tablo 11 incelendiğinde, tamamen Türkçe sözcükler kullanılarak oluşturulan tabela isimlerinin tamamen yabancı sözcükler ve yabancı sözcükler ile Türkçe sözcüklerin birleştirilmesiyle oluşturulan tabela isimlerine göre daha az sayıda olduğu görülmektedir. Bu durum Türkçenin içinde bulunduğu yozlaşmanın boyutunu göstermek açısından önemlidir. Türkçedeki yabancı sözcüklerin varlığını gösteren bu örnekler, yabancı sözcüklerin ne derecede sık kullanıldığı kanıtlar niteliktedir. Öyle ki, sadece Türkçe sözcüklerin kullanıldığı tabela sayısı sadece 20'dir.

Tablo 11. Birinci Bölge: Fethiye Merkez'deki (95. Cadde, Paspatur Çarşısı, Fethiye Kordon) Tabela İsimlerinin Alt Kategorilere Göre Listesi

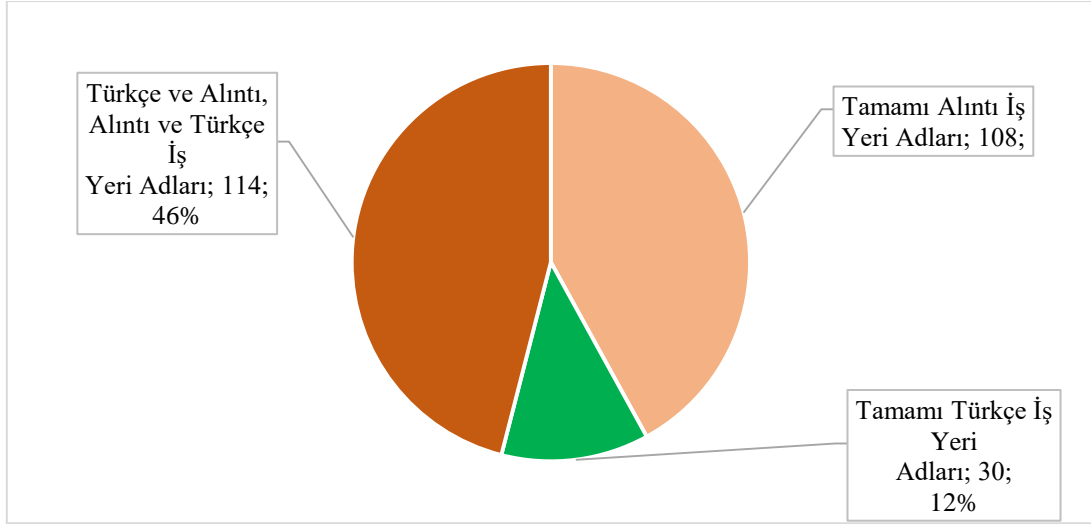
Tamamen Türkçe Kelimeler	Tamamen Yabancı	Türkçe ve Yabancı
--------------------------	-----------------	-------------------

Kullanılarak Oluşturan Tabela İsimleri Listesi	Kelimeler Kullanılarak Oluşturulan Tabela İsimleri Listesi	Kelimelerin Birlikte Kullanılmasıyla Oluşturulan Tabela İsimleri Listesi
Servet Şekerleme	Suwen Lingerie	Dikmen Jewellery
Ege Çanta	Boutique No:8	Diva Kozmetik
Sevgi Gümüş	Quiksilver	Fuşyam Butik
Tolga Saraçoğlu	Tuana	Gümüşçü Metin/Silver
Funda Saat	Jimmy Key	Hilmi Döğerli
Saatçi Yakup	Meyri Gold	İzmir Kuaför Beauty Saloon Angel's Güzellik Salonu
Gümüşçüm	Hummel	Peynir/Cheese
Özyer Sarrafiye	Coşi Outdoor	Blue Diamond/Osmanlı
Has Kurukahveci	My Shoes	Likya Outdoor Spor
Erdoğan Kıvrak	Naga	Seçil Store
Elit Çanta	Miss Garaj	Aydın Okkabas Kundura
Yıldız Bijuteri	Lc Waikiki	Güral Porselen/Decor/Concept
Şahin Fotoğrafçılık	Gratis	Tufanlar Wedding
Özen Giyim	Relax Mode	Adress Ayakkabı
Çarık Ayakkabı	Luxus Maximus	Reis Royal Hotel
Koton	Hotel Feryıl Konsept Homes	Karma Boutique
Pınar Ayakkabı	Kukina Caferia	Yengen Burger
Seç Ticaret Züccaciye	QFE Collection	Erol's Gold
Topaloğlu Giyim	Gold Max Jewellery	Döğerli Çarşısı
Mert Büfe	GOGLE Fashion	Yılmaz Spices/Sweet
Uysallar	Bsg Boutique	Zeki Restaurant
Eskişehir Pazarı	Coffee & Cakes Factory	PAXATAykyM/Ayaz
Dar Sokak	Adress Outlet	Şekerleme/Turkish Delight/Spice Sweet House
Ayaz Şekerleme	Bogello	Paspatur Meyhanesi
Yörük Mutfağı	Solaris/ The Ultimate Sunglass Selection	Ördek Cafe & Bar
Kum Saati Bar	Boutique Vals	Şaman Butik
	Meğri Carpet	Oben Kuaför
	Ottoman Gift Shop	Kelebek Kırtasiye
		Kardelen Gümüş Kırtasiye

Kaynak: Yıldız ve Sertoğlu, 2019: 1100

Parlak Kalkan ve Kırış (2021) yazdıkları makalede, Kilis'teki sosyokültürel olarak farklı insan topluluklarının yaşadığı üç ayrı bölgeden toplamda 750 adet iş yeri adı derlemişlerdir. Çalışmanın ulaştığı sonuçlar, Türkçenin içinde bulunduğu tehlikeyi gösterdiğinden dolayı oldukça önemlidir.

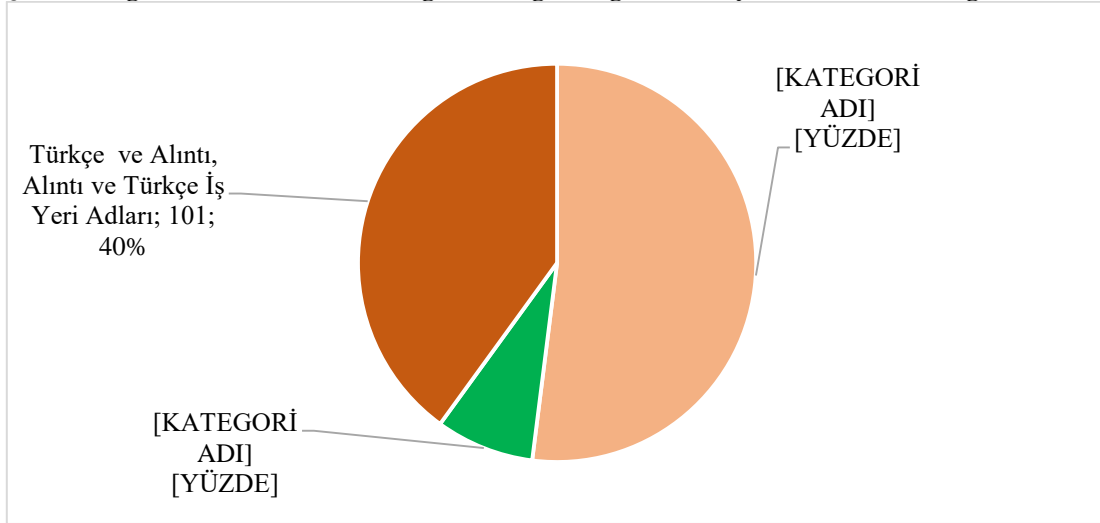
Şekil 4. Yerli Halkın Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı



Kaynak: Parlak Kalkan ve Kıribiş, 2021: 1196

Şekil incelendiğinde, 250 iş yeri adından sadece 30 tanesinin adının tamamen Türkçe olduğu görülüyor. Buna karşın; 108 iş yeri adının tamamının alıntı sözcüklerden oluştuğu, 114 iş yeri adının ise Türkçe ve alıntı sözcüklerden oluştuğu görülmektedir.

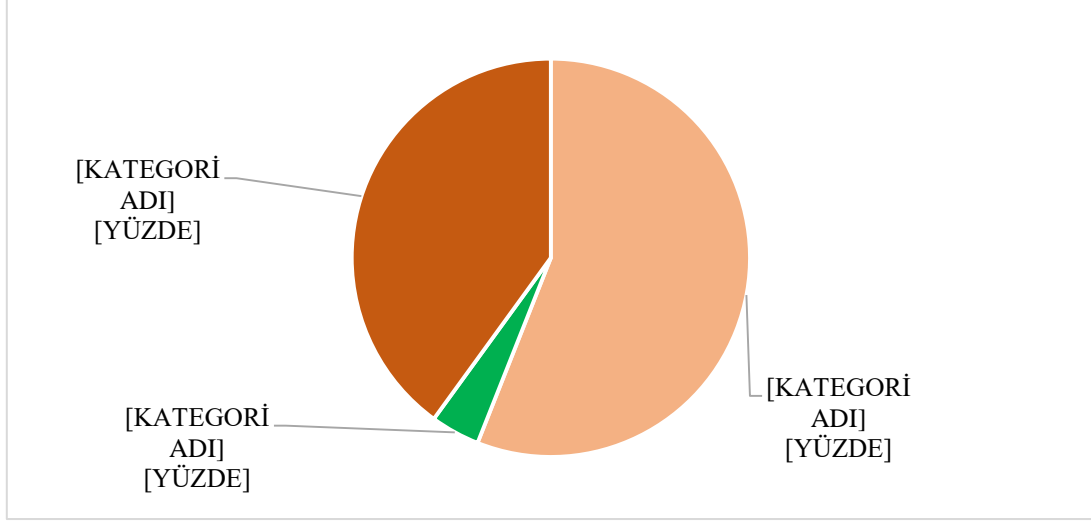
Şekil 5. Öğrenci ve Memurların Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı



Kaynak: Parlak Kalkan ve Kıribiş, 2021: 1202

Şekil 5'e bakıldığında ise, öğrencilerin ve memurların yoğun olduğu bölgelerde durum daha da kötüdür. Bu bölgelerdeki 250 iş yeri adının sadece 20 tanesi tamamen Türkçedir. Buna karşın; tamamı alıntı iş yeri adlarının sayısı 129 iken, Türkçe ve alıntı iş yeri adlarının sayısı 101'i bulmaktadır.

Şekil 6. Suriyeli Mültecilerin Yoğun Olduğu Bölgelerdeki İş Yeri Adlarının Dağılım Oranı



Kaynak: Parlak Kalkan ve Kırabiş, 2021: 1208

Şekil 6 incelendiğinde ise, Suriyeli mültecilerin yoğun olarak yaşadıkları bölgelerde tamamen Türkçe olan iş yeri adları sadece 10 tanedir. Buna rağmen; tamamı alıntı iş yeri adları 141 tane, Türkçe ve alıntı iş yeri adlarının sayısı ise 99 tanedir. Bu da bölgedeki Türkçe kullanımının giderek azaldığının belirtisi olarak görülmelidir. Eğer buna bir önlem alınmazsa bu bölgelerde, Türkçenin daha fazla yozlaşmaya ve kirlenmeye maruz kalacağı açıktır.

2.5.4.4. Bilgisayar ve Genel Ağda Dil Kirliliği

XXI. yüzyılın başlangıcında genel ağın bulunmasıyla birlikte, bilgisayar daha sık kullanılır duruma gelmiştir. Bilgisayarların daha da küçülmesiyle tabletler ve telefonların bilgisayarlaşmasıyla akıllı telefonlar üretilmeye başlanmıştır. Bu aletler aracılığıyla her an her yerden genel ağa ulaşılmaya başlanmıştır.

Aktaş ve Şentürk (2014: 415), Türkçenin son zamanlardaki en önemli sorunlarından birinin teknolojik ortamda geçirdiği olumsuz değişimler olduğunu söyler. Bilgisayar ve genel ağın günlük hayatın birçok yerinde kullanılmasıyla dilin kullanım alanının genişlediğini ve bu durumun teknolojik ortamda bozulmuş ve ulusal kimlikten uzak bir e-Türkçe kullanımının yaygınlaştığını belirtir.

Efe (2019: 123-124), bozulan dil yapısının yabancılaşmayı kendiliğinden ortaya çıkardığını ve sosyal medya ile bu durumun yaygınlaştığını ve bunun da Türk dilinin yapısını etkilediğini ifade eder. Dijital dönüşümlerin yaygın kullanılmasından sonra ortaya çıkan yeni iletişim kodlarının (semboller, sözcükleri kısaltma alışkanlığı, yeni

ifade ve anlatım kalıpları) Türkçenin yapısını ve işleyişini etkilediğini belirtir.

Her gün milyonlarca insanın girdiği Google, Youtube, Twitch, Dlive, Trendyol Facebook, Instagram, Twitter Tiktok, Whatsapp gibi farklı türden siteler ve uygulamalarda Türkçenin kullanımı gittikçe bozulmaktadır. Bu site ve uygulamalarda birçok farklı içerikle karşılaşan kullanıcılar, bu içerikleri üreten kişi veya kişileri taklit etmektedirler.

Dilin genel ağ ortamında ve sosyal medyada yanlış, bozuk ve özensiz kullanılması özellikle çocukları ve gençleri etkilemektedir. En büyük problem ise yabancı sözcüklerin çok sık kullanılmasıdır. Örneğin; “İnfluencer, fenomen, bio., story, tbt, hashtag, like” gibi yabancı sözcüklere sıkça rastlanmaktadır.

2.5.4.5. DİJİTAL OYUNLARDA DİL KİRLİLİĞİ

Dil kirliliğinin görüldüğü başka bir alanda dijital oyunlardır. Bu tezin asıl amacını oluşturan bu konu üzerinde bugüne kadar yapılmış bir çalışmaya ulaşamamıştır.

Geçmişte konsollarla birlikte başlayan, bilgisayarın bulunuşundan sonra bilgisayarlara da taşınan, son olarak akıllı telefonlara kadar indirgenen dijital oyunlar sürekli gelişim göstermektedir.

Günümüzde oyun sektörü gün geçtikçe daha da gelişmektedir. Her yıl yüzlerce oyun çevrim içi veya çevrim dışı olarak üretilmekte ve her yıl bu oyunların kullanıcı sayısı giderek artmaktadır. Sadece oyun oynayanların sayısı değil; oyun ile ilgili videolar üreten ya da bu videoları izleyenlerin sayısı, bazı uygulamalar üzerinden (Twitch, Dlive, Facebook, Nimo) oyunlarla ilgili canlı yayın yapanların sayısı da artmaktadır. Bu da oyunların dil üzerindeki etkisini göstermek açısından önemlidir.

Günümüzde artık bir spor dalı olarak görülen ve “e-spor” adıyla yayılan bu oluşumlar, binlerce kullanıcıya ve izleyiciye hitap etmektedir. Hatta oyunlarla ilgili bölgesel profesyonel ligler kurulmakta ve takımlar oluşturulmaktadır. Böylece oyunlara daha fazla ilgi çekilmeye çalışılmaktadır. Örneğin; Türkiye’de LoL (League of Legends) adlı oyun kapsamında, 10 takımdan oluşan bir lig bulunmaktadır: “Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi” ve “Şampiyonluk Ligi Yaz Mevsimi” (Anonim, 2022). İki sezondan oluşan bu ligin her bir sezonunu birinci bitiren takım, uluslararası turnuvalara katılma hakkını elde eder.

Çevrim içi ya da çevrim dışı bütün oyunlar, birçok nedenle İngilizce olarak piyasaya sürülmektedir. Bazı oyunlarda Türkçe dil desteği olsa bile, bu sayı bir elin parmaklarını geçmez. Bundan dolayı; oyun oynamak isteyenler, doğrudan İngilizce sözcüklere maruz kalmakta ve bir süre sonra bu sözcükleri oyun esnasında ya da arkadaş ortamlarında konuşurken kullanmaktadırlar. Bu da Türkçenin kirlenmesine sebep olmaktadır.

Birçok bilgisayar oyunu aynı zamanda akıllı telefonlar üzerinden mobil oyunlar olarak da piyasaya sürülür. Hatta sadece mobil olarak piyasaya sürülen oyun sayısı da çok fazladır. Oyunun türü ne olursa olsun, içerdiği tehlike aynıdır: Dil kirliliği.

Çevrim içi oyunlarda kullanılan yabancı kökenli sözcüklere şu örnekler verilebilir (Şimşek, 2018: 77-78): *GG (Good game)* “İyi oyun”, *mid (middle)* “orta”, *nice* “güzel”, *wp (well played)* “iyi oyun”, *dodge* “kaçmak”, *base* “üs (oyunun başlangıç noktası)”, *bot (bottom)* “alt kısım”, *lane* “kulvar”, *ping atmak* “işaretle bildirmek anlamında” vs. (LoL adlı oyunda kullanılan bazı yabancı sözcükler)

Yukarıdaki sözcükler incelendiğinde, yabancı sözcüklerin kısaltılarak da kullanıldığına rastlıyoruz. Aynı zamanda Türkçe ve yabancı sözcüklerin bir arada kullanıldığını görüyoruz. Bu sadece bir oyundan alınan bazı örnekler; bunun gibi birçok oyunda, birçok yabancı sözcüğün Türkçeyi kirlettiğini ya da kirlletmeye başladığını söyleyebiliriz.

Çocukların ve gençlerin saatlerce bilgisayar, tablet ya da telefon karşısında buna benzer birçok yabancı sözcükle karşılaştığını düşünürsek kirlenmenin hızını ve boyutunu hesaplamak çok zordur.

Türkçe geçirdiği bu uzun değişim, yozlaşma ve kirlenme süreçlerine rağmen her zaman ayakta kalmayı başarmıştır. Önce Arapça ve Farsçanın yıldırıcı baskısına dayanmış, sonrasında Fransızca ve Batı dillerinin ele geçirme çabalarına göğüs germiştir. Şimdi ise İngilizcenin akınlarına karşı savaşmaktadır. Fakat, Türkçe bu zorlu mücadeleden de zaferle ayrılacaktır. Çünkü, Türkçe birçok yönden güçlü bir dildir. Gerek ek-kök yapısı gerek fiilimsilerin çokluğu gerekse de anlatımın zenginliği sayesinde her zaman var olmaya devam edecektir.

3. DİJİTAL OYUNLAR İLE İLGİLİ BİLGİLER

3.1. OYUN KAVRAMI

Oyun kavramının, insanlık tarihi kadar eski olduğu düşünülmektedir. Oyun en basit tanımıyla, eğlenceli vakit geçirme aracıdır. Bebeklerin, çocukların, gençlerin hatta yaşlı insanların bile oyun oynamaya gereksinimleri vardır. İnsan, yaşı kaç olursa olsun hayatın sıradanlığından ve sıkıcılığından sıyrılmak amacıyla keyifli etkinlikler yapmak ister.

Şentürk (Şentürk, 2007'den akt. Şimşek, 2018: 41), oyunla ilgili düşüncelerini şöyle aktarır: “Aklın, bedeninin, hayal gücünün ve duyguların etkilerini içeren oyun, insanın kendi varlığında barındırdığı tüm yetenek, potansiyel güç ve eğilimlerin dışa vurumu olarak tanımlanabilir.”

Oyun, çocuklar için birçok anlam ifade eder. Özellikle erken çocukluk döneminde (0-6 yaş aralığı) çocuğun dünyası oyunlarla oluşur. Çocuklar bu dönemde birçok şeyi oyunlarla öğrenirler.

Zeybekoğlu ve Doğan (2015: 123); oyunun çocuğun bedensel, duygusal, sosyal, zihinsel ve dil gelişiminde önemli bir rolü olduğunu belirtir. Ayrıca, çocuğun oyun yoluyla yaratıcı düşünmeyi, kendi başına karar vermeyi, sorumluluk almayı, iş birliği yapmayı, paylaşmayı, dikkatini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize etmeyi öğrendiğini; hayal gücünü ve becerilerini geliştirdiğini, kendini tanıdığını; değişik sosyal rolleri deneme, duygularını dışa vurma imkânı bulduğunu söyler.

Eskiden oyuncaklarla oynayan çocukların oyun materyalleri zaman içerisinde teknolojik gelişmeler ve genel ağın yaygınlaşması gibi sebeplerle değişime uğramıştır. Çocuklar yakın geçmiş içerisinde sokakta, parkta, bahçede çeşitli oyunlar oynamaktaydılar: Çelik-çomak, saklambaç, kovalamaca, ip atlama vb. birçok oyunu örnek verebiliriz. Fakat, zaman içerisinde bilgisayarın ve genel ağın bulunması ve yaygınlaşmasıyla birlikte oyun anlayışı da değişmeye başlamıştır. Dış dünyadaki oyun anlayışı yerini ekranlar karşısında oynanan dijital dünyalara bırakmıştır. Çocuklar, bilgisayarlarda çevrim içi ya da çevrim dışı olarak oynanabilen dijital oyunlarla vakit geçirmeye başlamışlardır. Son zamanlarda akıllı telefonlarda dahi birçok çevrim içi ya da çevrimdışı oyunun oynanabilmesi, çocukların bu oyunlara daha kolay ulaşmasına ve bu oyunlarda daha fazla süre harcamasına neden olmuştur.

Özhan (Özhan, 2011'den akt. Şimşek, 2018: 42-43), bu konuyla ilgili olarak bireylerin eskiden aynı ortam içerisinde diğer bireylerle oyun oynadığını; günümüzde ise bireylerin dijital oyunların yaygınlaşmasıyla diğer bireylerle çevrim içi bağlantı yoluyla oyun oynadığını söyler.

3.2. DİJİTAL OYUN DÜNYASI

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan yeni buluşlar, oyun kavramının da değişmesine sebep olmuştur. Özellikle çocuklar ve gençler için sokakta başlayan oyun kavramı, 1950'lerden itibaren atari salonlarındaki oyunlara; 1980'lerden sonra bilgisayarlarda oynanabilen oyunlara; 2000'lerden sonra da genel ağın etkisiyle birlikte çevrim içi bağlantı kurulan dijital oyunlara yönelik bir değişim göstermiştir. Son 10 yıllık süre içerisinde ise; akıllı telefonların buluşuyla birlikte genel ağın telefonlara taşınması, dijital oyunların tablet ya da akıllı telefonlara dahi yüklenebilmesini sağlamıştır. Günümüzde de durmayan ve daima ilerleyen teknolojik gelişmelerinden biri olan sanal gözlüklerle çok boyutlu, tamamen sanal bir ortam içerisinde oynanabilen oyunlar üretilmiştir. Bu tarz oyunlar az olsa da hızla yenileri üzerinde çalışmalar yapılmaktadır.

Dijital oyunlar kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020: 5).

Dijital oyunlarda özellikle 1990'lı yıllardan sonra farklı türlerde dijital oyunlar üretilmiştir. Bugün oyuncu tercihleri doğrultusunda şekillenmiş çok sayıda ve farklı türde oyun bulunmaktadır. Başlıca oyun türlerini; konsol oyunları, masaüstü oyunları, çevrimiçi (online) oyunlar ve mobil oyunlar olarak sınıflandırabiliriz (Dijital Oyunlar Raporu, 2020: 6).

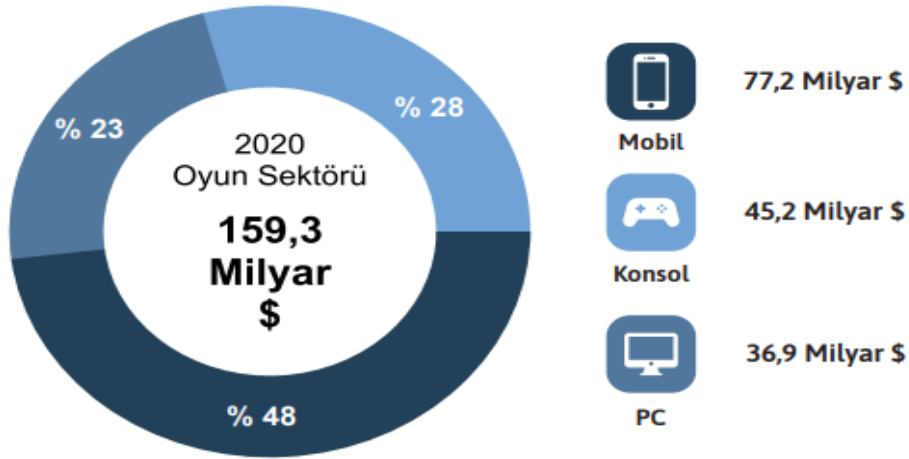
Genel ağın bilgisayar teknolojisiyle birlikte gelişmesi, yeni bir çağa geçmemizi sağlamıştır. Birçok yeni olanakları beraberinde getiren genel ağ, oyun dünyasının da değişmesini sağlamıştır. Atari salonlarında başlayan ve bilgisayarlarda tek oyunculu bir şekilde devam eden oyunlar, genel ağla beraber birden fazla oyuncunun aynı bağlantı üzerinden aynı oyunu oynayabildikleri bir yapıya dönüşmüştür. “Çevrim içi oyunlar” olarak adlandırabileceğimiz bu yeni nesil oyunlar, beraberinde büyük bir sektörün de

habercisi olmuştur. Var olan oyun sektörü, çevrim içi oyunlarla çok büyük bir gelişim göstermiş ve bütün dünyayı etkisi altına almıştır.

Akıllı telefonların gösterdiği gelişimler ve genel ağın akıllı telefonlarda da kullanılması, dijital oyunların akıllı telefonlara aktarılmasını sağlamıştır. Böylece bir masaüstü ya da dizüstü bilgisayarına bağlı kalmadan, her yerden erişilebilir olarak oyun oynama olanağı arttı. Bu durum oyun sektörünün daha çok büyümesine yol açtı. Öyle ki mobil oyunlar, bilgisayar ve konsol oyunlarına göre daha fazla tercih edilen, para kazandıran oyunlar olmuşlardır.

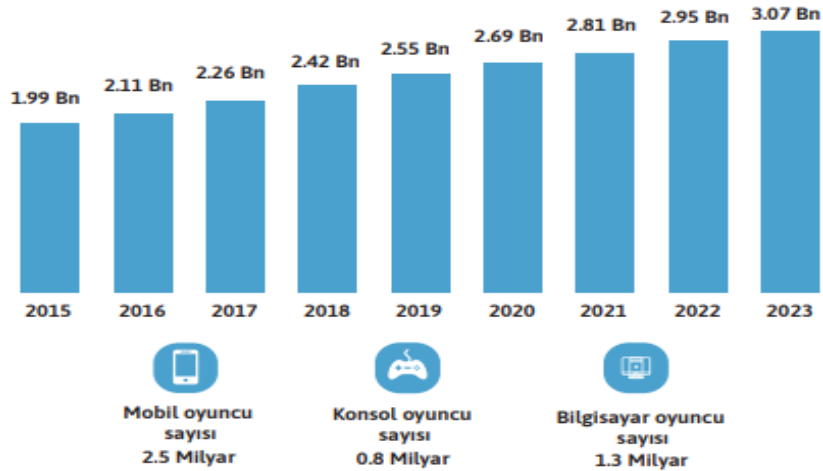
Dijital Oyunlar Raporu (2020: 12)'nin Newzoo.com'dan topladığı verilere göre, COVID-19 salgınının da etkisiyle birlikte dijital oyun sektörü 2020'de %9,3 artışla 159 milyar dolara ulaştı. Şekil 7'de oyun sektöründeki harcamaların platforma göre dağılışı gösterilmektedir:

Şekil 7. Dijital Oyun Sektörü



Kaynak: Dijital Oyunlar Raporu, 2020: 12

Şekil 8. Yıllara Göre Global Oyuncu Sayısı Grafiği



Kaynak: Newzoo, 2020'den akt. Dijital Oyun Raporu, 2021: 14

Şekil 8 incelendiğinde mobil oyuncu sayısının daha fazla olması dikkat çekicidir. Çünkü akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte dijital oyunların oynanması da yaygınlaşmaktadır.

3.3. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHİ

Sezen ve Sezen (Sezen ve Sezen, 2011'den akt. Topal, 2016: 20), dünyanın ilk video oyununun “*Cathode-Ray Tube Amusement Device*” (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) olduğunu söyler. Bu oyunun T. Goldsmith ve E.R. Mann tarafından 1948 yılında üretildiğini ve oyunun amacının füze atarak hedefleri vurmaktır olduğunu aktarır.

Dijital Oyunlar Raporu'nda (2020: 9), 1951 yılında John Makepeace Bennett tarafından tasarlanan ve mühendis Raymond Stuart-Williams tarafından geliştirilen bilgisayar Nimrod'da yaptıkları “*Nim*” oyununun piyasada satılan ilk popüler video oyunu olduğu belirtilir.

Ayhan (Ayhan, 2002'den akt. Kartal, 2020: 53), Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda William Higinbotham'ın 1958 yılında geliştirdiği “*Tennis for Two*” oyununun oynanan ilk video oyunu olarak tarihe geçtiğini söyler.

Ünal ve Batı (Ünal ve Batı, 2011'den akt. Topal, 2016: 20), 1961 yılında MIT öğrencileri tarafından geliştirilen “*Spacewar*” oyunu ile 1971 yılında piyasalara sürülen ilk ticari oyun olan “*Computer Space*”in oyun dünyasının önemli parçaları olduğu söyler. Daha sonraları bu oyunlara benzer olarak “*Galaxy Game*”, “*Pong*”, “*Space Invaders*”, “*Asteroids*” ve ilk renkli dijital arcade oyunu olan “*Pac-Man*” adlı oyunların da oyun dünyasının gelişimine büyük katkı verdiklerini belirtir.

Vatandaş (2020: 25); atari oyunlarının altın çağının, 1970'lerin sonundan başlayıp 1990'ların ortasına kadar devam ettiğini söyler ve oyun konsollarındaki grafiklerin 2D'den 3D'ye geçiş yapmasıyla birlikte atari oyunlarının yaygınlığının hızlıca azaldığını ifade eder.

Aguilera ve Mendez (Aguilera ve Mendez, 2003'ten akt. Doğusoy ve İnal, 2006: 1); bilgisayar oyunlarının yaygınlık kazanmasında 1980'li yıllardaki PC sektöründeki gelişmeleri ön plana çıkararak, bu alandaki gelişmelerin neticesinde bilgisayar oyunlarının artan bir oranda oynanmaya başladığına değinmektedirler.

Uysal (Uysal, 2005'ten akt. Vatandaş, 2020: 25); 1992 yılında ID Software'in

ilk üç boyutlu oyunu olan “*Wolfenstein*”ın bilgisayar oyunları tarihinde yeni bir çağ açtığını ve oyun dünyasına perspektif ile birinci kişi gözünden bakış açısının kazandırıldığını belirtir. ID Software’nin bir sonraki oyunu “*Doom*”un piyasaya sürüldüğünü ve bilgisayar satışlarında önemli bir artış gerçekleştiğini; bunun sonucunda bilgisayar satışlarıyla birlikte oyun satışları ve üretiminde de artışlar olduğunu aktarır.

3.4. ÇEVİRİM İÇİ OYUNLAR

1980’lerden sonra bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte dijital oyun dünyası, bilgisayar ekranlarına taşındı. Birçok oyun bu dönemlerde piyasaya sürüldü. Dijital oyun dünyasının yeni aktörü olan bilgisayarlarda oynanabilen oyunlar, ilk başlarda tek oyunculu (single player) olarak oynanmaktaydı.

Bu tarz oyunlarda, oyunun kurgusu bilgisayar başındaki oyuncuya yöneliktir. Oyuncu, oyunda ilerledikçe bölümler açılır ya da bölümler değişir. Bütün yönlendirmeler oyuncuya aittir ve oyuncu kendi isteğine uygun hareket eder. Eğer isterse oyunu yeniden başlatabilir ya da kaydederek daha sonra devam edebilir.

Kısa bir süre sonra, dijital oyun dünyasının yönünü tamamen değiştiren ve günümüze kadar sürekli gelişerek popülerliğini arttıran “çevrim içi tabanlı oyunlar” piyasa çıkar. Genel ağın dijital oyun dünyasına adapte olmasıyla ortaya çıkan bu oyunlar, çok fazla kullanıcıya ulaşarak oyuncular tarafından en çok tercih edilen oyunlar olmuşlardır.

Çevrim içi oyunlar; oynanış teknikleri, oynanış amaçları, oynanış biçimleri gibi birçok yönden çeşitli türlere ayrılmışlardır. Bunları şu şekilde sınıflandırabiliriz (Bozkurt, 2014; Dündar, 2015; Kartal, 2020):

- MMO (Massively Multiplayer Online-Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Oyunlar)
- RPG (Role Playing Game-Rol Yapma Oyunları)
- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game-Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Rol Yapma Oyunları)
- FPS (First Person Shooter-Birinci Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar)
- TPS (Third Person Shooter-Üçüncü Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar)
- RTS (Real Time Strategy-Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları)
- TBS (Turn Based Strategy-Sıra Tabanlı Strateji oyunları)
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena-Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş

Arenası)

- BATTLE ROYALE (Savaş Arenası, Hayatta Kalma Oyunları)
- SİMULATİON (Simülasyon Oyunları)
- OPEN WORLD (Açık Dünya Oyunları)
- SPOR OYUNLARI
- DÖVÜŞ OYUNLARI
- KART OYUNLARI
- PLATFORM OYUNLARI

3.4.1. Fps (First Person Shooter – Birinci Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar)

FPS'in açılımı First Person Shooter'dır. Bunun Türkçe karşılığı ise “birinci bakış açısı” diye ifade edilebilir. FPS türü oyunlarda karakterlerin gözünden oynamak esastır. Özellikle savaş konulu oyunlarda kullanılan bu türde karakterin gözünden bakmak, oyuncuya silahı kendi tutuyormuş izlenimi vermektedir. Oyuncu, kendisini karakterin yerine koyar ve sanal olarak bir savaşçıya dönüşür.

FPS türü oyunlar E-Sporun gelişmesine ve yaygınlaşmasına çok büyük katkılar vermiştir. Geçmişten günümüze kadar FPS türü oyunlar için yerel ya da uluslararası turnuvalar yapılmıştır. Günümüzde bu turnuvalar daha fazla sayıda ve daha fazla katılımcıyla yapılmakta, canlı yayınlanan turnuvalar milyonlarca kişi tarafından izlenmektedir.

FPS türü oyunun tarihinin 1974 yapımı “*Maze War*” ve “*Spasim*” oyunları ile başladığını söylenilebilir. *Maze War* oyununda bir labirentin içindeki düşmanlarla, *Spasim* oyununda ise uzay gemisi simülasyonundaki düşmanlarla savaşılmaktaydı. (Yüksek, 2019).

ID Software, 1991 yılında “*Hovertank 3D*” ve “*Catacomb 3D*” isimli iki FPS oyununu piyasa sürdü ve bu oyunlardan bir sene sonra 1992’de “*Wolfenstein 3D*” ile FPS oyun türünün sektörde kabul görmesini sağlayan adım atılmış oldu. (Yüksek 2019). ID Software’in *Wolfenstein* oyunundan bir sene sonra 1993’de FPS türünün bir başka önemli oyunu olan “*Doom*” satışa sunuldu. Bu kez düşmanlar 8 farklı açıdan görülebiliyordu. Bu sayede gerçek 3 boyutluya yakın bir seviyeye ulaşıldığı söylenebilir (Göker, 2010).

FPS türü 20. yüzyılın sonlarına doğru gelirken adeta bir devrime uğradı. FPS oyunlarının durmaksızın adam öldürmekten ibaret olmadığını bizlere gösteren *Half Life*

türe sınıf atlatan bir yapım oldu. *Half Life* aracılığıyla çıkan *Counter Strike* ise bireysel yetenek ve takım oyunu iyi bir şekilde işleyen, profesyonelleşmenin mümkün olduğu bir oynanış sundu (Yüksek, 2019).

2021 yılında en çok oynanan FPS türü çevrim içi oyunlar sırasıyla şunlardır (Gizem, 2021):

1. PUBG,
2. Valorant,
3. Counter-Strike: Global Offensive,
4. Battle Field,
5. Call of Duty: Warzone,
6. Overwatch,
7. Apex Legends,
8. Tom Clancy's Rainbow Six: Siege.

Yukarıda da görüldüğü FPS türü oyunlar çok sevilmekte ve bu oyunları oynayan oyuncu sayısı her geçen gün artmaktadır. PUBG oyununun en çok oynanan FPS türü oyun olduğu dikkati çekmektedir. Bu tezin amacı dikkate alındığında bu önemli bir noktadır.

3.4.2. Tps (Third Person Shooter - Üçüncü Bakış Açısıyla Oynanan Oyunlar)

TPS'nin açılımı Third Person Shooter'dır. Bunun Türkçe karşılığı ise "üçüncü bakış açısı" diye ifade edilebilir. TPS türünün FPS türünden farkı; karakterlerin gözünden değil, daha geniş açıdan oyunun oynanmasıdır. Karakterin arkasından ve geniş açıdan gözüken oyun alanı, oyunculara farklı bir oyun deneyimi yaşatır. Oyuncu bütün alana hakimdir ve oyun karakterini daha iyi yönlendirebilme imkânına sahiptir. Çünkü, FPS türünde oyuncu sadece karakterin gözünden ön tarafını görebiliyorken; TPS türünde oyuncu karakterin arka tarafını da görebilir.

Üçüncü şahıs nişancı oyunları genellikle "Open World" ya da başka bir deyişle "Açık Dünya" türüne sahip video oyunlarında tercih edilir. Bununla birlikte hem FPS (first-person shooter veya birinci şahıs nişancı) hem de TPS ile oynanabilen oyunlar da vardır (Özünaldım, 2022).

TPS türünün ilk örneği "*Tomb Raider*"dır. Bu oyun, Core Design tarafından

geliştirilerek Eidos Interactive tarafından 1996'da dağıtılan bir video oyunuydu. Sega Saturn için tasarlanan oyun, kısa zaman içinde MS-DOS ve PlayStation platformları için de uyarlanmıştı (Erdoğan, 2014).

Bu türün bir diğer önemli oyunu “*Resident Evil*”dir. Bu oyun, Japon yazılım firması Capcom’un video oyun serisidir. Japonya’da 22 Mart 1996’da Biohazard ismiyle çıkan seri, video oyunseverleri için Survival Horror (Korku) türünün timsali sayılmaktadır (Erdoğan, 2014).

Gears of War, Max Payne, Hitman 2: Silent Assassin, Dead Space, Silent Hill serisi, Grand Theft Auto serisi, Red Dead Redemption, Metal Gear Solid, Uncharted 2: Among Thieves vb. oyunlar bu türün önemli temsilcileridir.

3.4.3. Rpg (Role Playing Game - Rol Yapma Oyunları)

RPG ya da açılımıyla “Role Playing Game” oyunların Türkçe karşılığı “Rol Yapma Oyunları”dır. Oyun dünyasının en kapsamlı türüdür. Bu oyun türünde oyuncular, kurgusal bir dünyada farklı oyun karakterlerini yönetirler. Karakterlerini en ince ayrıntısına kadar kendileri şekillendirirler. Oyunun kurgusu oyuncunun tercihleriyle belirlenir ve istediği kurguya kendisi karar verir.

Gygax, Jeff Peren ve arkadaşları orta çağ havası taşıyan bir savaş oyunu tasarlamışlardı. “*Chainmail*” adını verdikleri oyunda devler, troller, ejderhalar ve büyücüler bulunmaktaydı. 70 veya 71’de Arneson, “*Chainmail*” sistemini aldı ve dünyadaki ilk Rol-Yapma oyununa dönüştürdü. Bu oyunun adı “*Blackmoor Dungeon Campaign*”dir. Oyunun biraz daha gelişmesi ve kurallarının biraz değişmesiyle oyun “*Zindanlar ve Ejderhalar*” adını aldı (Küpçü, 2011).

RYO türünün en önemli oyunlarından olan “*Final Fantasy*” serisinin ilk oyununu, 1987 yılında Hironobu Sakaguchi tasarlamış ve bu oyun Nintendo Famicom tarafından piyasaya sürülmüştür (Küpçü, 2014). Bu türün bir başka önemli oyun serisi de “*The Elder Scrolls*” serisidir. Serinin ilk oyunu “*The Elder Scrolls Arena*” 1994’te çıkmıştır. “*Diablo*” serisini de bu türün temsilcileri arasında gösterebiliriz. Bu serinin ilk oyunu ise 1996 yılında çıkarılmıştır.

“*Fallout*” ve “*Baldur’s Gate*” de bu türün temsilcileridir. Seri olarak farklı yıllarda aynı adla çıkarılan birçok oyunu mevcuttur. “*Fallout*” serisinin ilk oyunu 1997 yılında, “*Baldur’s Gate*” serisinin ilk oyunu ise 1998 yılında oyun dünyasına

kazandırılmıştır.

2003'te CD Projekt Red şirketi, Sapkowski'den *The Witcher*'ın haklarını satın aldı. *The Witcher*, 2007'de rol yapma oyunu olarak bilgisayar platformunda yayınlandı. Devam oyunu olan *The Witcher 2: Assassins of Kings*, 2009'da piyasaya sürüldü. Serinin üçüncü oyunu olan *The Witcher 3: Wild Hunt* ise 2015'te yayınlandı ve kısa sürede on milyondan fazla kopya satışına ulaşarak tüm zamanların en iyi oyunları arasında yerini aldı (Anonim, 2022).

2007 yılında ise karşımıza yeni bir serinin başlangıcı olacak olan “*Mass Effect*” oyunu çıkar. Serinin diğer oyunları ile birlikte RYO türünün beğenilen oyunlarından.

3.4.4. Mmo (Massively Multiplayer Online - Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyunlar) Türü

Bilgisayar oyunlarının devriminden sonra genel ağ aracılığıyla birçok farklı bilgisayardan, zaman ve mekân fark etmeksizin oynanabilecek oyunlar üzerine çalışmalar sürdürülmüştür. Bunun sonucu olarak genel ağın bulunduğu her ortamda, çevrim içi tabanlı ve çok kullanıcıli oyunlar yapılmıştır. İlk olarak MMO türü oyunlar üretilmiştir. MMO (Massively Multiplayer Online) türü oyunları Türkçeye “Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyunlar” olarak çevirebiliriz. MMO oyunları birkaç alt başlıkta toplayabiliriz: MMOFPS, MMOTPS, MMORPG.

3.4.4.1. Mmofps

Devasa çok oyunculu çevrim içi oyunların birinci bakış açısıyla birlikte oynanan türüdür. Bu türde çok fazla oyuncu, çevrim içi tabanlı olarak birbirleriyle karşılıklı oynar. Genellikle savaş türündeki oyunlar bu sınıfa girer. *Wolfteam*, *Point Black*, *Warface*, *Sabotaj*, *Zula*, *Far Cry 6*, *Valorant* gibi oyunlar bu sınıfa girer (Mmofps Oyunlar, 2022).

3.4.4.2. Mmotps

Devasa çok oyunculu çevrim içi oyunların üçüncü bakış açısıyla birlikte oynanan türüdür. MMOFPS'den tek farkı, üçüncü bakış açısıyla yani karakterin dışarıdan yönlendirilmesidir. *World of Tanks*, *Warframe*, *GunZ 2*, *Star Conflict* vb. oyunlar bu türe örnek verilebilir (Mmotps Oyunlar, 2022).

3.4.4.3. Mmorpg

Devasa çok oyunculu çevrim içi oyunlar ile rol yapma oyunlarının birleşimi olan bir türdür. MMORPG “Massively Multiplayer Online Role-Playing” tanımlamasının kısaltmasıdır. Bu ifadenin Türkçe karşılığı ise “Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu” anlamına gelir. Birçok oyuncunun genel ağa bağlanarak bilgisayardan ya da oyun konsolundan oynadığı çok oyunculu, çevrim içi, rol yapma oyunları olan MMORPG oyunlarda oyun sırasında birden farklı karakter yönetilebilmektedir (Digital, 2021).

MMORPG oyun türünde en önemli hedef oyuncunun seçtiği karakterin geliştirmesidir. Oyuncular tek ya da takım halinde mücadele ederler ve oyundaki görevleri ya da savaşları tamamlarlar. Bunun sonucunda deneyim puanı kazanırlar. Puan kazandıkça karakterin deneyim seviyesi yükselir ve daha güçlü bir karakter hâline dönüşür (Digital, 2021).

Akkemik (Akkemik, 2009’dan akt. Vatandaş, 2020: 25), 1996 yılında ilk devasa çok oyunculu çevrim içi oyun olan “*Ultima Online*” oyununun piyasaya sürüldüğünü ve bu oyunla birlikte mesafelerin oyun oynamak için anlamını yitirdiğini, oyuncuların dünyanın herhangi bir yerindeki başka bir oyuncu ile istediği zamanda oyun oynayabildiğini söyler.

1999 yılında Sony Online Entertainment tarafından geliştirilen “*EverQuest*” adlı oyun piyasaya sürülmüştür. *EverQuest* MMORPG tarihinde 3 boyutlu grafiklerin kullanıldığı ilk oyun olma özelliği taşımaktadır. Ayrıca gerçek para ile oyun içerisinde alışveriş yapılabilen ilk oyun olma özelliğini de kendi bünyesinde barındırır (Erdoğan, 2014).

2004 yılında “*World of Warcraft*”, Blizzard Entertainment tarafından piyasaya sürüldü. Kısa bir zamanda büyük bir başarı yakalayan bu oyun, günümüzde popülerliğini hâlâ korumaktadır. 2021 yılının verilerine göre en çok oynanan MMORPG türü oyun, WoW’dur. Öyle ki, yaklaşık olarak 4 milyon civarında oyuncu bu oyunu etkin bir şekilde oynamaktadır (Anonim, 2021).

Ayrıca *The Elder Scrolls Online*, *Blade and Soul*, *Metin 2*, *Silkroad*, *RuneScape 3*, *Final Fantasy XIV*, *Black Desert Online*, *Star Wars: The Old Republic*, *Eve Online*, *Guild Wars 2*, *Knight Online*, *Cabal Online* vb. gibi birçok oyun bu türün önemli örnekleridir.

3.4.5. Rts (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları)

RTS oyunlarının karşılığı Gerçek zamanlı strateji oyunlarıdır. Gerçek zamanlı strateji (Real-Time Strategy) oyunları; oyuncuların üsler inşa ederek, birimlerle savaşarak zafere ulaşmak için rakip oyuncuları veya yapay zekâ birimlerini yok etmeyi amaçladıkları bir strateji video oyun türüdür (Akar, 2021).

Dune II, diğer uzay RTS oyunlarının yapımına öncülük ettiği için önemli bir yere sahiptir ve 1992 yılında çıkarılmıştır (Akar, 2021).

RTS oyun türünün en bilinenleri arasında Blizzard Entertainment tarafından yapılan “*Warcraft II: Tides of Darkness (1995)*” ve “*StarCraft (1998)*” oyunlarıdır. 1997 yılında Ensemble Studios tarafından geliştirilen ve Microsoft tarafından piyasaya sürülen gerçek-zamanlı strateji oyunu olan “*Age of Empires*”, bu türün önemli oyunlarından ve seri halinde farklı yıllarda çıkarılmaya devam etmiştir.

Command & Conquer (1995), *Company of Heroes (1996)*, *Europa Universalis (2000)*, *Empire Earth (2001)*, *Stronghold: Crusader (2002)*, *Rise of Nations (2003)*, *The Lord of The Rings, The Battle For Middle-Earth (2004)* vb. oyunlar serilerinin ilk oyunlarıdır.

3.4.6. Tbs (Turn Based Strategy - Sıra Tabanlı Strateji Oyunları)

TBS veya uzun biçimiyle “Turn Based Strategy” oyunları, Türkçeye “Sıra Tabanlı Strateji” oyunları olarak çevrilebilir. Bu tarz oyunlarda sırayla hamle yapmak esastır. Sırası gelmeyen hamle yapamaz.

“Sıra Tabanlı Strateji” stratejik düşünmeyi gerektiren bir oyundur. Karşınızdaki rakibinizin hamlesini de tahmin ederek kendi hamlenizi planlamanız gerekmektedir.

TBS türünün en çok bilinen ve oynanan oyunları *Sid Meier's Civilization* serisi, *Heroes of Might and Magic*, *Total War* serileridir.

3.4.7. Moba (Multiplayer Online Battle Arena - Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oyunlarının Türkçe karşılığı “Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası” olarak verilebilir. Belli bir zaman içerisinde oynanan, bir strateji geliştirilen, savaşmaya dayanan bir video oyunu türüdür. Çoğunlukla beş kişiden oluşmuş iki farklı takımın üç ana yola bölünmüş bir harita

üzerinde birbirlerinin merkezlerini yok etmeyi amaçladığı bir oyundur.

İlk MOBA oyununun 2002 yılında SEGA tarafından piyasaya sürülen “*Warcraft III: Reign of Chaos*” olduğu söylenebilir. *Warcraft*’ın üçüncü oyunu olan bu oyun, *DotA* oyununun haritasının temellerinin atıldığı oyun olması yönünden şu anki MOBA oyunlarının adeta atası konumundadır (Genç, 2020).

“*Defence of the Ancients (DotA)*”, gerçek zamanlı strateji oyunu olan “*Warcraft III: Reign of Chaos*” ve “*Warcraft III: The Frozen Throne*” oyunları için üretilmiş bir mod olarak tasarlandı. Bu mod, MOBA türünün yaygınlaşmasında önemli bir adımdır. Kısa bir süre sonra Valve Corporation şirketi *DotA*'yı satın aldı ve yeni bir oyunun çalışmalarına başladı.

Bu çalışmalar sonucunda “*DotA 2*” dijital oyun dünyasına kazandırıldı. Oyun 2013’de Microsoft Windows, OS X ve Linux için yayınlanmıştır. Oyun, bir milyondan yüksek sayıda anlık oynanma rekorunun sahibidir. Ayrıca Steam platformundaki en popüler oyunlardan birisidir (Anonim, 2022).

“*League of Legends*” ya da kısaca “*LoL*” oyunu, MOBA türünün en önemli oyunudur. *DotA*’nın haritasından etkilenerek yapılan oyunun baş tasarımcısı Steve Feak'tir. Riot Games tarafından geliştirilen oyun; büyük kitleleri peşinde sürükleyen, profesyonel liglerle birlikte uluslararası turnuvalara ev sahipliği yapan ve dünyanın dört bir tarafından milyonlarca seyirciye ulaşan bir yapılmıştır.

Heroes of Newerth (2010), *Smite* (2014), *Heroes of the Storm* (2015) adlı oyunlar MOBA türünün diğer oyunlarına örnek verilebilir.

3.4.8. Açık Dünya Oyunları

Açık Dünya oyunları, oyuncuların sanal bir dünyayı serbestçe dolaşabilmesine olanak sağlayan oyunlardır. Diğer oyunlardan farkı, oyun içindeki görevlerin sırasıyla yapılma mantığından uzaklaşmasıdır. Oyuncu istediği görevi, istediği zamanda yapabileceği özgürlüğüne sahiptir ya da bu görevleri yapmayabilir. Sanal dünyada iç mekânlara bağlı kalmadan, çoğunlukla dış mekânları keşfetmeye ve bu mekânları keşfederken eşya toplamaya ya da ödül kazanmaya dayanan bir yapıdadır.

1980'den 2000'e kadar, gelişmiş teknolojinin olmaması nedeniyle bugün gördüğümüz gibi devasa ve çarpıcı açık dünya haritalarını oluşturmak oldukça zordu

fakat açık dünya niteliğindeki ilk oyunlar arasında *The Hobbit* (1982), *Mercenary* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *The Terminator* (1990) ve *Super Mario 64* (1996) sayılabilmektedir.

Dragon Age: Inquisition (2014), *Grand Theft Auto V* (2013), *Dying Light* (2015), *Watch Dogs 2* (2016), *Assassin's Creed: Origins* (2017), *Horizon Zero Dawn* (2017), *Far Cry 5* (2018), *Ghost of Tsushima* (2020) vb. oyunlar Açık Dünya türüne örnek verilebilir.

3.4.9. Simülasyon Oyunları

Simülasyon türü oyunlarda, oyuncuya farklı bir oyun deneyimi sunulur. Üç boyutlu tasarlanan oyunlar gerçek hayattakine benzer ortamlarda geçer ve bir aracın kullanımına dayanır. Bu tür oyunların tarihine bakarsak, dijital oyun tarihinin başlangıcına dönmüş oluruz. Çünkü dijital oyun tarihinin ilk oyunları, simülasyon türüne çok benzerdir.

İlk simülasyon oyunu, 1948 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından yaratılmış olan “*Cathode-Ray Tube Amusement Device*” (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) oyunudur. Bu oyun aynı zamanda ilk dijital oyun olarak görülür. Oyun, bir füzenin bir hedefe ateşlenmesini simüle eder ve füzenin eğrisi ile hızı birkaç düğme kullanılarak ayarlanabilirdi.

Euro Truck Simulator serisi, *Cities Skylines*, *Kerbal Space Program*, *Microsoft Flight Simulator*, *Train Simulator*, *MudRunner*, *The Sims* serisi simülasyon oyunlarının örnekleridir.

3.4.10. Spor Oyunları

Gerçek hayatın simülasyonu sayılabilecek olan spor oyunları ayrı bir tür olarak incelenebilir. Günümüzde yaygın olarak oynanan ve izlenen sporlar, oyun dünyasında da kendisine yer bulmuştur. Spor oyunları milyonlarca oyuncu tarafından tercih edilen bir türdür.

FIFA serisi bu tür oyunlar arasında oldukça popülerdir. Electronic Arts şirketi, FIFA'dan lisans alarak serinin ilk oyunu olan “*FIFA International Soccer 1994*”ü 1993 yılının sonlarına doğru piyasaya sürdü. Piyasaya sürüldüğünde çok beğenilen oyun kuş

bakışı ve yandan görünümle oynanabiliyordu (Anonim, 2021).

Bir diğer futbol oyun serisi ise *PES*'tir. Japon oyun şirketi Konami tarafından geliştirilen serinin ilk oyunu 1995 yılında piyasaya sürüldü. "*Winning Eleven*" adıyla çıkan bu oyun, Japonya ulusal ligi J1'e yer vermesi bakımından yerel piyasaya hitap ediyordu fakat ilerleyen zamanlarda küresel piyasada söz sahibi hale geldi (Keleş, 2021).

NBA'nın dünya genelindeki izleyici kitlesinin fazlalığı sebebiyle basketbol sporuyla ilgili oyun serisi yapılmıştır. Aynı şekilde birçok spor dalıyla ilgili bu tarz oyunlar piyasaya sürülmüştür. Motor sporlarının da bu türün içerisine girdiği unutulmamalıdır. Örnek vermek gerekirse "Formula 1" oyunlarını söyleyebiliriz.

3.4.11. Dövüş Oyunları

Dövüş oyunları, iki karakterin birbirleriyle dövüşerek kazanmasını amaçlayan oyunlardır. Bu oyunların tarihine bakacak olursak; ilk dövüş oyunu 1984 yılında "*Karateka (Karate Champ)*"nın çıkmasıyla başlar. 1987'de dijital dünyanın en büyük oyunlarından biri olan "*Street Fighter*" serisinin ilki piyasaya sürülür. 1992 yılında ise bir diğer büyük serinin ilk oyunu "*Mortal Kombat*" çıktı. 1994'te diğer bir seri olan "*Tekken*" oyununun ilki oyunculara sunuldu (Adakaner, 2011). *Soul Calibur* serisi, *Samurai Shodown* serisi, *Ultimate Marvel vs Capcom* serisi, *Guilty Gear* serisi de oldukça beğenilen ve hâlâ çevrim içi ya da çevrim dışı olarak oynanan oyunlar arasındadır.

3.4.12. Kart Oyunları

Kart oyunları karşılıklı rekabete dayanan, bilgisayara ya da gerçek bir rakibe karşı oynadığınız oyun türüdür. Genel işleyişi ise şu şekildedir; kişinin belirli bir destesi var, bu desteden eline gelecek kartlar şansa bağlı, bu şansı yönetmeye çalışırken bir yandan da rakibini devirmenin yollarını aramakta. Canı bitmeden rakibini deviremezse, rakibi ona karşı yaptığı ataklarda başarılı olur ve oyunu kaybeder (Küçük, 2017).

Duelyst, *Heartstone*, *Cadı Gwent*, *Infinity Wars*, *Yu-Gi-Oh*, *Pokémon TCG*, *Eternal*, *Faeria*, *Shadowverse*, *Chronicle: Runescape Legends*, *Legends of Runeterra*, *Hex: Shards of Fate*, *The Elder Scrolls: Legends* kart oyunlarına örnek verilebilir.

3.4.13. Platform Oyunları

Platform oyunları, oyun dünyasının en eski türlerinden birisidir. Bu tür oyunlar iki boyutludur. Bu tür oyunlarda amaç; oyun karakterinin sürekli ileri yönde hareket ederek karşısına çıkan düşmanları öldürmesi, ödülleri toplaması ve hedefe ulaşmasıdır.

Delil (2020: 474), Platform oyunlarının tarihine bakıldığında Universal firması tarafından geliştirilen 1980'lerin arcade oyunu “*Space Panic*”in platform türünün popülerleşmesinde öncü rol oynadığını söyler.

1981 yılına gelindiğinde Nintendo, tüm zamanların ilk gerçek platform oyunu olarak görülen “*Donkey Kong*”u piyasa sürdü. “*Super Mario Brothers*” oyunu 1985’te Nintendo tarafından yayınlandı. Kısa bir sürede binlerce oyuncunun gözdesi hâline gelen oyun, günümüze kadar gelmiştir ve beğenerek oynanmıştır.

Delil (2020: 474), 16 bit devrinde en iyi platform oyunların ortaya çıktığını söyler ve *Super Metroid*, *Rayman*, *Super Mario World 2: Yoshi’s Island* gibi klasiklerin bu dönemde piyasaya sürüldüğünü belirtir.

Hollow Knight, *Gris*, *Cup Head (Don’t Deal With the Devil)*, *Ori and Blind Forest*, *Super Meat Boy*, *Rayman Legends*, *Limbo*, *Sonic* serisi platform oyunları arasında gösterilebilir.

3.4.14. Battle Royale (Hayatta Kalma) Oyunları

“Hayatta Kalma” oyunları diye çevirebileceğimiz “Battle Royale” oyunların tarihi çok eski olmamakla birlikte yarattığı etki devrim niteliğinde olmuştur. Bu tür oyunlarda oyuncu, çevrim içi olarak diğer oyunculara karşı hayatta kalmaya çalışır. Oyuncular oyuna az ekipmanla başlarlar ve oyun haritasında gezerek çeşitli ekipmanlar toplarlar. Topladıkları bu ekipmanlarla oyundaki diğer oyuncuları öldürmeyi ve hayatta kalan son kişi olmayı amaçlarlar.

“Hayatta Kalma” oyun türünün tarihçesine bakacak olursak, bu türün ortaya çıkmasına Japon yazar Koushun Takami’nin “Battle Royale” adlı romanı vesile olmuştur. Bir grup insanın belirli zaman aralıklarında daralan bir haritanın bazı yerlerinde bulunan malzemeler, silah ve mühimmat toplayarak birbirlerini öldürmeye ve hayatta kalan son insan olmaya çalışmaları romanın konusunu oluşturur. Roman 2000 yılında aynı isimle filme uyarlanmıştır.

“Battle Royale” mantığını video oyunlarına uyarlamak için yapılan ilk

çalışmalar; *Higurashi: When They Cry* (2002), *Zero Escape* (2009) ve *Danganronpa* (2010) adlı oyunlardır (Content, 2020).

“Açlık Oyunları” filmi 2012 yılında çıktığında çok beğenildi. Minecraft oyunu bu filmde esinlenerek yeni özel sunucular üretmeye başladı. Böylece, Açlık Oyunları sunucusu (daha sonra Hayatta Kalma Oyunları olarak yeniden adlandırıldı) doğdu (Mills, 2020).

2013 yılında Brandon Green, “*Arma 2: Day Z*” modunu geliştirdi ve Battle Royale türünün en belirgin örneğini verdi. Daha sonra “*Arma 3*” ile bu modu geliştiren Green, “*HIZI: King of the Kill*” oyununa danışmanlık yaptı. Böylece bu türün öncüsü oldu.

2017 yılında “Battle Royale” türünün en çok oynanan oyunu, oyuncuların beğenisine sunuldu. Brandon Green’in hem yönetmenliğini hem de tasarımcılığını yaptığı “*PUBG (Playerunknown’s Battle Grounds)*” oyunu yayınlandı. Oyun o kadar çok beğenildi ki bu oyundan sonra birçok yeni oyun piyasaya sürüldü. Bunlardan birisi de “*Fortnite*” adlı oyunun 2017 yılında çıkardığı “*Fortnite: Battle Royale*” sürümüdür. Bu oyun da PUBG kadar çok beğenilmiş ve aralarında bir rekabet oluşmuştur.

Free Fire Mobile (2017), *PUBG Mobile* (2017), *Realm Royale* (2018), *Battlefield V* (2018), *Fallout 76* (2018), *Fear The Wolves* (2018), *Red Dead Redemption 2* (2018), *Islands of Nyne: Battle Royale* (2018), *Battlerite Royale* (2018), *Call of Duty: Black Ops 4* (2018), *PlanetSide Arena* (2019), *Heat* (2019), *Tactic Force* (2019), *Apex Legends* (2019), *Tom Clancy’s The Division 2* (2019), *Call of Duty: Warzone* (2020), *Fall Guys: Ultimate Knockout* (2020), *Valheim* (2021), *Rogue Company* (2021) vb. oyunları “Hayatta Kalma” türüne örnek gösterebiliriz.

3.5. PUBG (Playerunknown's Battlegrounds)

PUBG oyunu, Bluehole tarafından geliştirilen ve Brandon Green’in katkılarıyla hazırlanan “Battle Royale/ Hayattan Kalma” türü olarak 2017 yılında yayımlandı. Yayımlandıktan kısa bir süre sonra 4 milyonun üzerinde satış sayısına ulaşmıştır.

Oyunun ilk ana sürümü Windows platformunda 20 Aralık 2017’de erken erişimden çıkararak yayınlandı. Xbox One versiyonu 12 Aralık 2017’de piyasaya sürüldü. Mobil battle-royale oyunlarının artmasıyla birlikte PUBG Mobile 9 Şubat 2018’de Çin’de ilk çıkışını yaptıktan sonra 19 Mart 2018’de Android ve İOS platformları için

ücretsiz olarak yayınlandı (Anonim, 2022).

3.5.1. Oyunun Oynanışı

Oyun 100 oyuncunun bir uçağın içinde yolculuğa çıkmasıyla başlar, oyuncuların hiçbir ekipmanı yoktur. Oyuncular, büyük ölçekli haritanın herhangi bir bölümünde paraşütle atlayarak inmek istedikleri alana iniş yaparlar.

Şekil 9. PUBG Oyun İçi Görsel Örneği; Uçak ve Harita Görünümü



Kaynak: Caveman, 2020

Oyuncular indikleri alandaki evlerde, fabrikalarda ya da diğer yapılarda bulunan ekipmanları ve malzemeleri toplamaya başlarlar. Bu ekipmanlar ve malzemelere: çantalar, silahlar, bombalar, zırhlar, kasklar, enerji içecekleri, sargı ve sağlık malzemeleri, dürbün (nişangâh), uzatılmış çekim şarjörü, namlu uçları, susturucu, motor, planör, araba, sürat teknesi vb. örnek verilebilir.

Bu ekipmanlardan çanta, kask ve zırhlar üç ayrı seviyeye sahiptir. Ekipmanın seviyesi arttıkça taşıdığı eşya hacmi ya da dayanıklılığı artar. Böylece çantasına daha fazla ekipman ya da malzeme koyabilir, çatışmalarda daha uzun süre hayatta kalabilir.

Şekil 10. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Kask, Zırh ve Çanta Görünümü



Kaynak: Kaya, 2019

Şekil 11. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Sağlık Malzemeleri Görünümü

Bandage	First Aid Kit
	
Med Kit	Energy Drink
	
Pain Killer	Adrenaline Syringe
	

Kaynak: Ratanak, 2018

Şekil 12. PUBG Oyun İçi Ekipman Örneği; Silah Eklentileri Görünümü



Kaynak: Eriş, 2018

Şekil 13. PUBG Oyun İçi Araç Örneği



Kaynak: Aksu, 2018

Oyuncular, karşılarına çıkan diğer oyuncuları öldürmeyi ve hayatta kalan son oyuncu olmayı amaçlarlar. Bunun içinde en iyi ekipmanları ve en iyi silahları bulmaya çalışacakları bölgelere giderler. Ayrıca belli aralıklarla geçen bir uçaktan atılan malzeme kutusunu almak için kutunun düştüğü yere hareket ederler.

Şekil 14. PUBG Oyun İçi Malzeme Kutusu Örneği



Kaynak: Macfie, 2021

Belirli bir süre sonra, harita rastgele bir şekilde belli bir yöne doğru daralmaya başlar ve oyunculara bu daralan, güvenli bölgeye girmeleri için birkaç dakikalık süre verilir. Oyuncular topladıkları ekipman ve buldukları araçlarla güvenli bölgeye varmaya çalışırlar. Güvenli bölgeye zamanında varamayan oyuncular mavi alanın içinde kalırlar ve ölürlür.

Şekil 15. PUBG Oyun İçi Mavi Alan ve Güvenli Bölge Görseli Örneği



Kaynak: Güzel, 2020.

Oyuncular PUBG oyununu bireysel olarak ya da ikişerli veya dörderli gruplar hâlinde oynayabilirler. Ayrıca TPS yani üçüncü şahıs bakış açısı ile ya da FPS yani birinci şahıs bakış açısı ile oynama tercihine sahiptirler. Oyunda sekiz farklı harita mevcuttur. Her biri farklı özelliklere, farklı bölgelere ve kendi yapılarına özgü silah, araç vs. gibi farklı malzemelere sahiptir. Ayrıca bazı haritalar küçük ölçekli iken, bazıları ise büyük ölçeklidir. Örneğin; “Miramar” haritası 8x8 km’lik bir ölçeğe sahipken, “Sanhok” haritası 4x4 km’lik bir ölçeğe sahiptir.

Oyun üç farklı platformdan oynanabilir: Bilgisayar, konsol ve telefon. Bu sebeple bilgisayar, konsol ve özellikle telefon türü için ayrı ayrı özellikler, etkinlikler, ekipmanlar, ara yüzleri, kampanyalar vs. oyunculara sunulur. Örneğin; oyunu bilgisayar ve konsolda oynamayı tercih eden oyuncular, takım olarak oynamaları halinde takım içi iletişimini bir mikrofon ve kulaklık yardımıyla sözlü bir biçimde kurabilirler fakat bunu yazılı olarak yapamazlar. Oyunu telefonda oynamayı tercih edenler ise hem takım içi hem takım dışı bütün oyuncularla sözlü olarak iletişim kurabildikleri gibi bunu yazılı olarak da yapabilirler.

Oyun birçok farklı dil seçeneğini bünyesinde barındırır. Oyuncular istediği dil seçeneğini seçerek oyunu oynayabilirler. Ara yüz ve oyun içi metinleri, seçilen dile göre değişiklik gösterir.

3.5.2. Oyun Dünyasına Etkisi

PUBG oyunu piyasaya sürüldüğünde oyun dünyasını alt üst edeceği ve bütün dünyayı etkileyeceği tahmin edilemezdi. Oyun çıktıktan sonra kısa bir süre içerisinde milyonlarca oyuncuyu kendisine çekmeyi başardı. Özellikle PUBG Mobil’in 2018

yılında akıllı telefonlar ve tabletler üzerinden oynanabilir olmasıyla oyuncu sayısı büyük bir artış gösterdi. Sonuç olarak, 2017- 2021 yılları arasında hem dünyada hem de Türkiye’de en çok oynanan oyunlar listesinde üst sıralarda kendisine yer buldu.

Oyun sosyal medya uygulamaları ve canlı yayın platformlarında da oldukça ilgi gördü. PUBG oyununu oynayan birçok yeni yayıncı; Twitch, Mixer, Dlive, Youtube, Facebook gibi platformlardan canlı yayınlar açtılar ve bu yayınlarda dünya çapında milyonlarca izleyiciye ulaştılar. Ayrıca Youtube üzerinde PUBG oyunu ile ilgili birçok içerik üreticisi tarafından videolar yayınlandı. Bu platformda da milyonlarca izlenmeye ulaşan PUBG oyununun ünü daha da arttı. Öyle ki, oyunun oynanma yaşı yıllar geçtikçe düşmeye ve ilkokul seviyelerine kadar inmeye başladı.

2019 yılında Oyunfor.com’un verilerine göre Türkiye’de en çok oynanan 10 dijital oyun tablo 12’de gösterilmektedir:

Tablo 12. *Oyunfor.com’un Verilerine Göre 2019 Yılında Türkiye’de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar*

Sıralama	2019 Yılında Türkiye’de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar
1.	PUBG Mobile
2.	Fortnite
3.	FİFA Serisi
4.	Tom Clancy's Rainbow Six Siege
5.	League of Legends (LOL)
6.	Football Manager Serisi
7.	World of Warcraft
8.	Overwatch
9.	Battlefield Serisi
10.	Call of Duty: Black Ops 4
11.	Apex Legends
12.	Counter Strike: Global Offensive (CS: GO)
13.	PES Serisi
14.	Grand Theft Auto V (GTA V)
15.	Metin2

Kaynak: Oyunfor, 2019

2020 yılında Covid-19 küresel salgını nedeniyle evlerine kapanan Türk halkı bu dönemde dizilere, filmlere ve oyunlara daha fazla ilgi göstermeye başladı. Özellikle mobil oyunlar daha fazla tercih edildi.

2020 yılında Oyunfor.com’un verilerine göre Türkiye’de en çok oynanan 15 dijital oyun tablo 13’te gösterilmiştir:

Tablo 13. *Oyunfor.com'un Verilerine Göre 2020 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar*

Sıralama	2020 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Dijital Oyunlar
1.	PUBG Mobile
2.	World of Warcraft
3.	Call of Duty: Mobile
4.	League of Legends
5.	Lords Mobile
6.	Counter Strike: Global Offensive
7.	FIFA 2020
8.	Fortnite
9.	PES 2020
10.	FM 2020
11.	Metin 2
12.	PlayerUnknown's Battlegrounds
13.	Valorant
14.	Call of Duty: Black Ops 4
15.	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Kaynak: Oyunfor, 2020

“Oyunfor.com” 2021 yılında Türkiye’de en çok oynanan ücretsiz oyunları tablo 14’te gösterilmiştir:

Tablo 14. *Oyunfor.com'un Verilerine Göre 2021 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Ücretsiz Oyunlar*

Sıralama	2021 Yılında Türkiye'de En Çok Oynanan Ücretsiz Oyunlar
1.	Garena Free Fire
2.	PUBG Mobil
3.	Call of Duty: Mobile
4.	Valorant
5.	Call of Duty: Warzone
6.	LifeAfter
7.	Arena of Valor
8.	Lords Mobile
9.	Mobile Legends
10.	League of Legends

Kaynak: Oyunfor, 2021

Tablo 14’e bakarsak, PUBG Mobil geçen yıllara göre ilk sırayı kaybetse de popülerliğini korumaya devam etmektedir. Dikkati çeken başka bir durum ise, ilk sırayı diğer bir “Battle Royale/Hayatta Kalma” türü oyunun almasıdır. Oyunun PUBG ile aynı türden olması, benzer şekilde oynanması ve aynı kavramlar üzerine kurulması önemli bir noktadır.

Oyun platform uygulaması Steam, 2021 yılı verilerini dikkate alarak “En Yüksek Eş Zamanlı Oyuncu Sayısına Göre Yılın Oyunları (200.000’i aşan)” listesini sırasız bir biçimde paylaştı.

Tablo 15. En Yüksek Eş Zamanlı Oyuncu Sayısına Göre Yılın Oyunları Listesi

Sırasız	En Yüksek Eş Zamanlı Oyuncu Sayısına Göre Yılın Oyunları Listesi
1.	Counter Strike: Global Offensive (CS: GO)
2.	Dota 2
3.	New World
4.	PUBG (Playerunknown's Battlegrounds)
5.	Grand Theft Auto V (GTA V)
6.	Rust
7.	Valheim
8.	Cyberpunk 2077
9.	Halo Infiniti: Lone Wolves
10.	Apex Legends

Kaynak: Steam, 2021

Tablo 15'teki sırasız listeyi incelediğimizde, PUBG oyunu eş zamanlı olarak 200 bin oyuncu barajını geçen oyunlardan birisi olmuştur. Bu veriler ışığında, PUBG oyununun dünya çapında popülerliğini devam ettirdiğini söyleyebiliriz.

PUBG oyununun küresel etkisini incelemek için bakılması gereken başka bir unsur da E-Spor turnuvalarıdır. Avrupa, Asya, Amerika, Orta Doğu'da birçok yerel lig kurulmuştur. Bu liglerde başarılı olan takımlar uluslararası turnuvalara katılmaya hak kazanırlar.

Türkiye'de profesyonelleşme yolunda ilk adımlar 2018'de atıldı. TAM Game ve PUBG Corp iş birliği ile Türkiye, Azerbaycan ve Arap ülkelerini içerisine alan onaylı ilk Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Ligi'nde 20 takım Türkiye finalinde birinci olmak için yarıştı. Birinci olan takım PUBG Global Invitational turnuvasında yer aldı.

Profesyonel ligler, sadece bilgisayar platformu kapsamında değil; aynı zamanda mobil platformlar için de kurulmuştur. Hatta PUBG Mobil ligleri ve turnuvaları zaman zaman daha fazla izlenmiştir.

PUBG (Playerunknown's Battlegrounds) Mobil oyununda uluslararası "PMPL European Championship Spring 2022" adlı uluslararası turnuvaya katılmak için, 15 takımdan oluşan Türkiye ligi kurulmuştur. "PUBG Mobil Pro Lig Türkiye" adı verilen ligde 2022 bahar sezonu için yarışacak takımlar tablo 16'da gösterilmiştir:

Tablo 16. PUBG Mobil Pro Lig Türkiye 2022 Bahar Sezonu Takımları

	PUBG Mobil Pro Lig Türkiye 2022 Bahar Sezonu Takımları
1.	SuperMassive Blaze
2.	Team Demiral Esports
3.	Dark Passage
4.	Deep Esports
5.	Galatasaray Esports

6.	GoodGuys
7.	Zero Zone
8.	Kafalar Esports
9.	Regnum Carya Esports
10.	Şahangiller Esports
11.	Surreal Esports
12.	Fire Flux Esports
13.	Futbolist
14.	Beşiktaş Esports
15.	Getso Esports
16.	Fenerbahçe Esports
17.	Kaos Next Rüya
18.	S2G Esports
19.	fastPay Wildcats
20.	GameBedeL Esports

Kaynak: Aksu, 2022

Yukarıdaki tablo incelendiğinde birçok spor branşında etkin bir şekilde yarışan profesyonel spor kulüplerinin (Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş) E-Sporun getirdiklerine yabancı kalmadıkları görülüyor. “PUBG Mobil Ligi” için profesyonel takımlar kuran büyük kulüplerin varlığı, PUBG oyunun yerel ve küresel etkisini kanıtlamak açısından önemlidir.

İKİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMA İLE İLGİLİ BİLGİLER

Bu bölümde, araştırmanın amacı ve önemine; problem durumuna ve alt problemlere; araştırmanın hipotezlerine; araştırmanın sınırlılıklarına; araştırmanın yöntemine değinilmiştir.

1. ARAŞTIRMANIN PROBLEM DURUMU

Türkçede dil kirliliği geçmişten beri görülen bir problemdir. 1950’lerden sonra Türkçeye hızla giren İngilizce sözcüklerin önünü almak için çalışmalar yapılmışsa da bunu önlemek mümkün olmamıştır. Teknolojinin getirdiği yeni buluşlara ad vermek için gereken adımlar hızlı yapılamamış ve birçok yabancı sözcük Türkçeye girmiştir. Medya ve basının da sık sık yabancı sözcükleri kullanması, bu sözcüklerin benimsenmesine yol açmıştır. İnsanların ilgi çekmek, havalı gözükmek vb. sebeplerle bu sözcükleri her yerde kullanmaları; iş yeri sahiplerinin iş yeri adlarında bu sözcükleri kullanmaları Türkçenin giderek kirlenmesine sebep olmuştur.

Günümüzde bu problem çeşitli yollarla devam etmektedir. Bunlardan birisi de

çevrim içi oyunlardır. Çevrim içi oyunlarda, birçok yabancı sözcük bulunmaktadır. Bu oyunları oynayanlar, oyun içinde yabancı sözcüklerle sıklıkla karşı karşıya kalmakta ve bir süre sonra bu yabancı sözcükleri kullanmaktadırlar. Milyonlarca insanın çevrim içi oyunları oynadığı düşünüldüğünde, bu durumun Türkçe üzerindeki etkisi çok büyüktür. Bu yabancı sözcüklerin özellikle ortaokul seviyesindeki çocukların ana dili kullanımlarına etkisi, önemli bir sorun teşkil etmektedir. Çünkü; yabancı sözcük kullanma yaşının ortaokul seviyelerine düşmesi, Türkçenin geleceğini tehdit etmektedir.

Sonuç olarak bu araştırmanın problem durumu şu şekilde ifade edilebilir: Çevrim içi oyunlarda bulunan yabancı sözcükler, ortaokul öğrencilerinin ana dili kullanımlarını etkilemekte ve Türkçenin kirlenmesine sebep olmaktadır.

1.1. ARAŞTIRMANIN ALT PROBLEMLERİ

Bu araştırmanın alt problemleri şu şekildedir:

- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem veriyor mu?
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, çevrim içi oyunlarda Türkçe karşılığı olan yabancı sözcükleri kullanmayı tercih ediyor mu?
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, çevrim içi oyunlarda bulunan yabancı sözcükleri sıklıkla kullanıyor mu?
- Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin çevrim içi oyunlarda yabancı sözcükler kullanmasının nedenleri nelerdir?
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, çevrim içi oyunlarda geçen yabancı sözcükleri günlük hayatta kullanıyor mu?

2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu çalışmada son dönemlerde popüler olan, her yaşta oynayıcısı bulunan “PUBG” adlı oyundaki yabancı sözcükleri belirlemek ve bu sözcüklerin öğrencilerin dil kullanımlarına nasıl yansıdığını tespit etmek amaçlanmaktadır. Ayrıca, Türkçenin oyunlar aracılığıyla dil kirlenmesine maruz kalıp kalmadığını belirlemek de amaçlanmaktadır.

Oyunlar, her yaşta bireyler için bir gereksinimdir fakat en çok çocuklar için önem arz eder. Oyunun çocukların gelişimine katkısı büyüktür. Zaman içerisinde çocukların oyun anlayışları yavaş yavaş değişmeye başlamıştır. Geçmişte sokak oyunları ile büyüyen çocuklar, günümüzde dijital oyunlarla büyür duruma gelmişlerdir.

Bilgisayarın hayatımıza girmesi sonucu, oyunların evlerde oynanabilir şekilde evrilmesi ve özellikle genel ağın bulunuşuyla dijital oyunlar oldukça gelişim göstermiştir. Bu gelişme sonucunda çevrim içi oyunlar doğmuştur. Çevrim içi oyunlar; genel ağ aracılığıyla bilgisayarlardan, konsollardan, son on yıl içerisinde de akıllı telefonlardan oynanmaya başlamıştır. Akıllı telefonların kolay taşınabilir, her yerde oynanabilir, genel ağa bağlanabilir olması mobil oyunların ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Her yaş grubundaki bireyler, mobil oyunları oynasa da çocuklar ve gençler bu oyunları daha fazla tercih etmektedir. Özellikle çocuklar, vakitlerinin çoğunu bu oyunlarla harcamakta ve bu oyunlar aracılığıyla türlü tehlikelere açık duruma gelmektedirler. Bu tehlikelerden birisi de dil alanında görülür. Çünkü dijital oyunlar, çoğunlukla İngilizce olarak piyasaya sürülür. Farklı dil seçenekleri oyun içerisinde bulunsa da çoğu oyunda Türkçe dil seçeneği bulunmamaktadır. Çocuklar, Türkçe dil seçeneğinin bulunmadığı oyunlarda oyunla ilgili bütün kavramları İngilizce olarak öğrenmektedir. Çocuklar, Türkçe dil seçeneği bulunan oyunlar da bile oyun içerisinde çeşitli yollarla öğrendiği yabancı sözcükleri kullanmaktadır. Hatta sadece oyun içerisinde bu sözcükleri kullanmakla kalmayıp günlük hayatlarında arkadaş ortamı içerisindeyken de bu sözcükleri kullanmaktadırlar.

Oyun oynayan çocuklar; oyunları oynamakla yetinmeyip Youtube, Twitch, Facebook, Instagram, Tiktok vb. platformlarda ve sosyal medya uygulamalarında oyunla ilgili canlı yayınlar ya da videolar izlemektedir. Bu yayınlarda veya videolarda izledikleri kişiler yabancı sözcük kullanımı konusunda dikkatsiz davranmaktadırlar. Bu kişileri izleyen çocuklar, oyun oynarken tıpkı onlar gibi yabancı sözcükleri kullanmaktadır. Çevremizde sıklıkla karşılaşılabileceğimiz bu durum, Türkçe için ciddi bir tehlike barındırmaktadır.

Bu çalışma ortaokul seviyesindeki öğrencilerin, “PUBG” oyunu örneğinde, çevrim içi oyunlardan dil yönüyle nasıl ve ne düzeyde etkilendiğine dair bulgular elde etmesi; ana dili sevgisi ve ana dili bilinci oluşturma yönüyle ne gibi adımlar atılabileceğine ışık tutması; Türkçenin çevrim içi oyunlar aracılığıyla kirlenmeye maruz kalıp kalmadığının tespit edilmesi açısından önem arz etmektedir.

3. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

Bu çalışmanın hipotezleri şu şekildedir:

- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler “PUBG” adlı oyunda Türkçe karşılığı varken yabancı sözcükleri tercih etmektedir.
- Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin “PUBG” adlı oyunu oynarken yabancı sözcükleri kullanması Türkçenin kirlenmesine neden olmaktadır.
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, yabancı sözcükleri Türkçeyi kirletecek kadar sık kullanmaktadır.
- Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, yabancı sözcükleri günlük hayatta da kullanmaktadır.

4. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI

- Veri toplama aracına doğru ve samimi yanıtların verildiği varsayılmıştır.
- Evrenden alınan örneklem grubunun evreni temsil etmek için yeterli olduğu varsayılmıştır.

5. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI

Bu çalışmaya; Afyonkarahisar ilinde bulunan ve olasılıklı örneklem yöntemleri (küme, rastgele yöntem) kullanılarak seçilen üç ortaokulda öğrenim görmekte olan 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyindeki öğrenciler katılmıştır.

Bu çalışma; çevrim içi olarak oynanabilen dijital oyunlardan “Hayatta Kalma” türüne ait “PUBG” adlı oyunu kapsamaktadır. Elde edilen veriler bu araştırmanın hipotezlerine yöneliktir. Diğer dijital oyunlar bu araştırma dışında tutulmuştur.

Bu çalışmanın veri toplama aracı, ankettir. Anket uygulaması, bu araştırmaya belirlenen okullardan katılan ve “PUBG: PlayerUnknown's Battlegrounds” oyununu oynayan 214 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir.

6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

6.1. VERİ TOPLAMA YÖNTEMİ

Bu araştırma, betimlemeli bir araştırmadır. Araştırmada nicel veri toplama yöntemlerinden olan tarama modeli kullanılmıştır. Yapılan araştırma için dört bölümden oluşan bir anket hazırlanmıştır. Bu anket literatür taraması yapıldıktan sonra hazırlanmış ve uzman görüşleri alınarak son durumuna getirilmiştir.

Anketin birinci bölümünde demografik bilgiler (cinsiyet, yaş, sınıf) ile ilgili sorular yer almaktadır. Bu bölümdeki verilerle yabancı sözcük kullanım sıklığı arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmaktadır.

Anketin ikinci bölümünde “PUBG” oyunuyla ilgili beş soru yer almaktadır. Bu sorular; oyunun oynandığı cihaz, oyunun günlük ve haftalık oynanma süresi, oyunda kullanılan dil seçeneği ve oyunun takip edildiği platformlarla ilgilidir. Katılımcılardan sorularda bulunan seçeneklerden kendisine uygun olanı işaretlenmesi beklenmiştir. Katılımcı birden fazla seçeneği işaretleyebilme olanağına sahiptir. Bu bölümdeki verilerle yabancı sözcük kullanım sıklığı arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmaktadır.

Anketin üçüncü bölümünde “Türkçe” ile ilgili 20 tane soru yer almaktadır. Likert tipi ölçek yöntemi kullanılarak hazırlanan bu bölümde katılımcılardan; “Tamamen Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Hiç Katılmıyorum” seçeneklerinden kendisine uygun olanı işaretlemeleri istenmiştir. Bu bölümdeki maddelerden bazıları “Fen Edebiyat ve Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Dil Kirliliğine Duyarlılığı Üzerine Bir Araştırma: Afyonkarahisar Örneği” adlı makaleden (Karakaş, Türkkan ve Özdemir, 2013) doğrudan alınmıştır. Bu bölümde; öğrencilerin ana diline karşı oyun içi ve oyun dışındaki yaklaşımlarını belirlemek amaçlanmaktadır.

Anketin dördüncü bölümünde “PUBG” oyununda geçen 15 yabancı sözcüğe ve bunların karşılığı olan 15 Türkçe sözcüğe yer verilmiştir. Bu sözcüklerin tamamı oyun içinde kullanılan sözcüklerdir. Bu sözcükler kişisel oyun deneyimi yaşayarak, gözlem yaparak, Youtube ve Twitch platformlarından videolar ve canlı yayınlar izleyerek, reklamlar ve sosyal medya uygulamaları takip edilerek tespit edilmiştir. Tespit edilen 52 yabancı sözcükten en sık kullanılan 15 tanesine yer verilmiştir. 4’lü Likert ölçeği biçiminde hazırlanan bu bölümde öğrencilerden “Anlamını Bilirim, Çok Kullanırım; Anlamını Bilirim Az Kullanırım; Anlamını Bilirim, Hiç Kullanmam; Anlamını Bilmem, Hiç Kullanmam” olarak ayrılan seçeneklerden kendisine en uygun olanı işaretlemeleri istenmiştir. Bu bölümde; öğrencilerin köken itibarıyla yabancı, Türkçe ve karma yapıdaki oyun sözcükleri ile ilgili bilgi ve kullanım durumlarının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

6.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEME

Bu çalışmanın hedef evreni, Türkiye’de ortaokul düzeyinde öğrenim görmekte

olan bütün öğrencilerdir. Hedef evren içinden seçilen araştırma evreni ise, 2021-2022 Eğitim-Öğretim Yılı içerisinde Afyonkarahisar il merkezinde yer alan ortaokullarda eğitim görmekte olan öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmanın örnekleme birimi, okullardır. Örnekleme yöntemi ise, küme örnekleme yöntemidir. Bunun için öncelikle Afyonkarahisar il merkezinde bulunan ortaokullar listelenmiştir. Bu listeden küme örnekleme yöntemi kullanılarak Orhangazi Mahallesi, Selçuklu Mahallesi, Osmangazi Mahallesi, Dört Yol Mahallesi'nde bulunan ortaokullardan seçkisiz örnekleme yöntemiyle üç ortaokul belirlenmiştir. Bu okullarda öğrenim görmekte olan ortaokul öğrencilerinden "PUBG" oyununu oynayan 214 öğrenci seçkisiz olarak araştırmaya dahil edilmiştir.

6.3. VERİ ANALİZ YÖNTEMİ

Anket oluşturulduktan sonra güvenilirliği hesaplamak için 10 kişilik bir grup öğrenci üzerinde, ön test uygulanmış ve anketin güvenilirliği 0,72 olarak belirlenmiştir. Daha sonra anket son haline getirilmiş ve öğrencilere uygulanmıştır.

Katılımcılar ile ilgili betimsel istatistikler SPSS aracılığıyla analiz edilmiştir. Anket formunun birinci bölümünde yer alan katılımcılara yönelik soruların, Anket formunun üçüncü bölümünde yer alan Türkçe ve PUBG ile ilgili tutum ölçeğindeki maddelerin analizi de SPSS yardımıyla yapılmıştır. Öncelikle ana dili sevgisi ile ilgili maddelerin ortalaması ve sıklık değerleri belirlenmiş, daha sonra ana dili bilinci ile ilgili maddelerin ortalaması ve sıklık değerlerine ulaşılmıştır. Son olarak PUBG ile ilgili maddelerin ortalaması ve sıklık değerleri analiz edilmiştir.

Dördüncü bölümde yer alan yabancı ve Türkçe sözcüklerin ortalamaları ve sıklık değerleri hesaplanarak tutum ölçeğinde yer alan ilgili maddeler ile birlikte yorum yapılmıştır.

Erkek ve kız öğrencilerin yabancı sözcüklerin anlamını bilme ve kullanma arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını belirlemeye yönelik ki kare testi kullanılarak karşılaştırmalı tablo yapılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

1. VERİLERİN BETİMSSEL İSTATİSTİKLERİ

Araştırmanın betimsel istatistikleri şu şekildedir:

Tablo 17. Araştırmanın Betimsel İstatistikleri

		Sıklık Değerleri	Yüzdeler Gösterim
Cinsiyet	Erkek	165	%77,1
	Kadın	49	%22,9
Yaş	11	29	%13,6
	12	35	%16,4
	13	64	%29,9
	14	86	%40,2
Sınıf	5	24	%11,2
	6	18	%8,4
	7	30	%14,0
	8	142	%66,4

Tablo 17 incelendiği zaman, erkek öğrencilerin sayısının 165, kız öğrencilerin sayısının 49 olduğu görülmektedir. PUBG oynayan ortaokul öğrencilerine yapılan bu ankette, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla PUBG oynadığı görülmektedir. Aynı şekilde PUBG oynayan 8. sınıf öğrencilerin sayısı dikkat çekmektedir. Araştırmaya katılan 214 öğrencinin 142 tanesi 8. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu sayı diğer sınıflarda okuyan öğrenci sayısına göre oldukça fazladır. Dolayısıyla 13 ve 14 yaş grubunun PUBG oyununu 11 ve 12 yaş grubuna göre daha fazla oynadığı söylenebilir.

2. BULGULAR VE YORUMLAR

2.1. PUBG OYUNUNA YÖNELİK SORULAR İLE İLGİLİ BULGULAR

PUBG adlı oyunun oynandığı cihaz, oyunun günlük ve haftalık oynama süresi, oyunda tercih edilen dil ve son olarak oyunun takip edildiği platformlar ile ilgili verilen maddelerin yer aldığı bu bölüme yönelik öğrenciler tarafından verilen cevapların analiz edilmesi sonucunda tablo 18’de yer alan bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 18. PUBG Oyununa Yönelik Soruların Sıklık Değerleri

		Sıklık Değerleri	Yüzdeler Gösterim
PUBG Oyununu Oynadığı Cihaz	Bilgisayar	33	% 15,4
	Telefon	143	% 66,8
	Konsol	4	% 1,9
	Bil. + Tel.	21	% 9,8
	Hepsi	13	% 6,1
Günlük Oynama Süresi	0-30 Dk.	63	% 29,4
	30-120 Dk.	84	% 39,3
	120-300 Dk.	41	% 19,2
	300 ve Üstü	26	% 12,1
Haftalık Oynama Süresi	0-30 Dk.	3	% 1,4
	30-120 Dk.	54	% 25,2
	120-300 Dk.	67	% 31,3
	300 ve Üstü	90	% 42,1
Oyunda Kullanılan Dil	Türkçe	163	% 76,2
	İngilizce	37	% 17,3
	Diğer	3	% 1,4
	Tr+İng	11	% 5,1
Oyunun Takip Edildiği Platform	Youtube	103	% 48,1
	Twitch	14	% 6,5
	Sosyal Medya	25	% 11,7
	Diğer	14	% 6,5
	Hepsi	58	% 27,1

Öğrencilerin 143 tanesinin (%66,8) oyunu telefondan oynadıkları görülmektedir. Öğrencilerin büyük bir kısmı oyunu telefonlarından oynamaktadır. Bu durum, telefonların öğrenciler üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır.

Öğrencilerin çoğunluğunun günlük ortalama 0 ile 120 dakika arasında; haftalık ise, 120 ile 300 ve üstü dakika arasında PUBG oynadıkları görülmektedir. Bu veriler ışığında, öğrencilerin oyuna uzun bir zaman harcadıkları ve bu oyundaki yabancı sözcüklere sürekli maruz kaldıkları sonucuna ulaşılmaktadır.

Öğrencilerin %76,2'si (167 öğrenci) PUBG oyununu oynarken Türkçe dil seçeneğini tercih etmektedir. Öğrencilerin Türkçe dil seçeneğiyle oyunu oynarken yabancı sözcükler kullanmaları öğrencilerde dil bilinci eksikliğinin olduğunu kanıtlamaktadır.

Öğrencilerin neredeyse yarısı (103 öğrenci), PUBG oyununu Youtube üzerinden takip etmektedir. Ayrıca 58 öğrenci oyunu bütün platformlardan takip etmektedir. Toplamda 161 öğrencinin Youtube platformundan oyunla ilgili videolar izlediği söylenebilir. Bu verilerden hareket ederek; öğrencilerin sadece PUBG oyununa zaman harcamadıkları, aynı zamanda PUBG oyunuyla ilgili videolar ve yayınlar izledikleri söylenebilir. Bu durum PUBG oyunuyla ilgili birçok yabancı sözcüğün sadece oyun oynayarak değil; özellikle Youtube'daki içerik üreticilerinin videolarından, Twitch'teki canlı yayıncıların yayınlarından da öğrenilebileceğini göstermektedir.

2.2. DİL KİRLİLİĞİNE VERİLEN ÖNEM İLE İLGİLİ BULGULAR

Anketin ikinci bölümünde bulunan, öğrencilerin Türkçeye karşı tutumlarını belirlemeye yönelik hazırlanan maddelere, öğrenciler tarafından verilen cevapların analizi sonucunda şu bulgulara ulaşılmıştır:

Tablo 19. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 1. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri
Türkçe dersi, en sevdiğim derslerdendir.

Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç Katılmıyorum	15	7,0	7,0	7,0
Katılmıyorum	31	14,5	14,5	21,5
Kararsızım	61	28,5	28,5	50,0
Katılıyorum	80	37,4	37,4	87,4
Tamamen katılıyorum	27	12,6	12,6	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin ana dili sevgisine sahip olup olmadığını ve dolaylı olarak dil kirliliğine önem verip vermediklerini belirlemeye yönelik sorulan “*Türkçe dersi, en sevdiğim derslerdendir.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 19’da görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 15 öğrenci (%7) “Hiç Katılmıyorum”, 31 öğrenci (%14,5) “Katılmıyorum”, 61 öğrenci (%28,5) “Kararsızım”, 80 öğrenci (%37,4) “Katılıyorum”, 27 öğrenci (%12,6) “Tamamen Katılıyorum” seçeneklerini işaretlemiştir. Buna göre, 107 öğrenci (%50) Türkçe dersinin en sevdiği dersler arasında olduğunu belirtmiştir. 61 öğrencinin (%28,5) kararsız olduğu düşünüldüğünde, öğrencilerin çoğunluğunda ana dili sevgisi olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 20. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 2. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Türkçenin diğer dillerden daha güzel olduğunu düşünürüm.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç Katılmıyorum	13	6,1	6,1	6,1
Katılmıyorum	22	10,3	10,3	16,4
Kararsızım	40	18,7	18,7	35,0
Katılıyorum	59	27,6	27,6	62,6
Tamamen katılıyorum	80	37,4	37,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin ana dili sevgisine sahip olup olmadığını ve dolaylı olarak dil kirliliğine önem verip vermediklerini belirlemeye yönelik bir diğer soru olan “Türkçenin diğer dillerden daha güzel olduğunu düşünürüm.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 20’de görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 13 öğrenci (%6,1) “Hiç Katılmıyorum”, 22 öğrenci (%10,3) “Katılmıyorum”, 40 öğrenci (%18,7) “Kararsızım”, 59 öğrenci (%27,6) “Katılıyorum”, 80 öğrenci (%37,4) “Tamamen Katılıyorum” seçeneğini işaretlemiştir. Buna göre; 139 öğrenci (%65) Türkçenin diğer dillerden daha güzel bir dil olduğunu düşünmektedir. Sonuç olarak, öğrencilerin çoğunda ana dili sevgisinin olduğu söylenebilir. Ana dili sevgisi olan bireylerden dil kirliliği konusuna önem vermeleri beklenmektedir.

Tablo 21. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 3. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Türkçe dersi okul dışında pek işime yaramaz.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	24	11,2	11,2	11,2
Katılıyorum	42	19,6	19,6	30,8
Kararsızım	19	8,9	8,9	39,7
Katılmıyorum	60	28,0	28,0	67,8
Hiç katılmıyorum	69	32,2	32,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerde dil bilinci olup olmadığını belirlemeye yönelik sorulan “*Türkçe dersi okul dışında pek işime yaramaz.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 21’de görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 24 öğrenci (%11,2) “Tamamen Katılıyorum”, 42 öğrenci (%19,6) “Katılıyorum”, 19 öğrenci (%8,9) “Kararsızım”, 60 öğrenci (%28,0) “Katılmıyorum”, 69 öğrenci (%32,2) “Hiç Katılmıyorum” cevabını vermiştir. Görüldüğü üzere öğrencilerin büyük çoğunluğu (%60,2), Türkçe dersinin okul dışında da önemli olduğunu düşünmektedir.

Tablo 22. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 4. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Günlük hayatımda Türkçeyi özenli kullanmaya çalışırım.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç Katılmıyorum	17	7,9	7,9	7,9
Katılmıyorum	27	12,6	12,6	20,6
Kararsızım	57	26,6	26,6	47,2
Katılıyorum	75	35,0	35,0	82,2
Tamamen katılıyorum	38	17,8	17,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerde dil bilinci olup olmadığını belirlemeye yönelik bir diğer soru olan “*Günlük hayatımda Türkçeyi özenli kullanmaya çalışırım.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 22’de görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 17 öğrenci (%7,9) “Hiç Katılmıyorum”, 27 öğrenci (%12,6) “Katılmıyorum”, 57 öğrenci (%26,6) “Kararsızım”, 75 öğrenci (%35,0) “Katılıyorum”, 38 öğrenci (%17,8) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Verilen cevaplarla ilgili olarak öğrencilerden 113 tanesinin (%52,8) günlük hayatlarında Türkçeyi özenli kullandığı sonucuna ulaşabiliriz. 57 öğrencinin (26,6) kararsız olması da dikkat çekicidir. Hem 3. Madde hem de 4. Madde de benzer sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bu iki soru özelinde, öğrencilerde dil bilinci olduğu söylenebilir. Dil bilincine sahip olan öğrencilerden dil kirliliği konusuna önem vermeleri beklenmektedir.

Tablo 23. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 5. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Konuşurken ve yazarken bir sözcüğün Türkçe mi yabancı mı olduğuna dikkat etmem.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	38	17,8	17,8	17,8
Katılıyorum	65	30,4	30,4	48,1
Kararsızım	42	19,6	19,6	67,8
Katılmıyorum	37	17,3	17,3	85,0
Hiç katılmıyorum	32	15,0	15,0	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “*Konuşurken ve yazarken bir sözcüğün Türkçe mi yabancı mı olduğuna dikkat etmem.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 23’te görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 32 öğrenci (%15,0) “Hiç Katılmıyorum”, 37 öğrenci (%17,3) “Katılmıyorum”, 42 öğrenci (%19,6) “Kararsızım”, 65 öğrenci (%30,4) “Katılıyorum”, 38 öğrenci (%17,8) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 103 öğrenci (%48,1), konuşurken ya da yazarken kullandıkları sözcüklerin kökenlerinin Türkçe veya yabancı olup olmadığına dikkat etmemektedir. 42 öğrenci (%19,6) ise, bu konuda kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Bu soruya verilen cevaplardan hareketle, öğrencilerin çoğunun Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 24. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 6. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Çevremde gördüğüm yabancı isimli levhalar, reklam panoları, dükkân isimleri beni rahatsız eder.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç Katılmıyorum	73	34,1	34,1	34,1
Katılmıyorum	57	26,6	26,6	60,7
Kararsızım	36	16,8	16,8	77,6
Katılıyorum	25	11,7	11,7	89,3
Tamamen katılıyorum	23	10,7	10,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.”

hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “Çevremde gördüğüm yabancı isimli levhalar, reklam panoları, dükkân isimleri beni rahatsız eder.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 24’te görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 73 öğrenci (%34,1) “Hiç Katılmıyorum”, 57 öğrenci (%26,6) “Katılmıyorum”, 36 öğrenci (%16,8) “Kararsızım”, 25 öğrenci (%11,7) “Katılıyorum”, 23 öğrenci (%10,7) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Öğrencilerin 130 tanesi (%60,7); yabancı isimli levhaların, panoların ve dükkân isimlerinin kendilerini rahatsız etmediğini belirtmiştir. Bu verilerden hareketle, öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermediği sonucuna varılmaktadır.

Tablo 25. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 7. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Sosyal medyada Türkçesi varken yabancı sözcüklerin kullanılması beni rahatsız eder.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç katılmıyorum	48	22,4	22,4	22,4
Katılmıyorum	44	20,6	20,6	43,0
Kararsızım	37	17,3	17,3	60,3
Katılıyorum	42	19,6	19,6	79,9
Tamamen katılıyorum	43	20,1	20,1	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “Sosyal medyada Türkçesi varken yabancı sözcüklerin kullanılması beni rahatsız eder.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 25’te görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 48 öğrenci (%22,4) “Hiç Katılmıyorum”, 44 öğrenci (%20,6) “Katılmıyorum”, 37 öğrenci (%17,3) “Kararsızım”, 42 öğrenci (%19,6) “Katılıyorum”, 43 öğrenci (%20,1) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Bu soruya verilen cevapların birbirlerine yakın olduğu görülmekle birlikte, 92 öğrenci (%43,0) sosyal medyada Türkçesi olan yabancı sözcüklerin kullanılmasından rahatsız olmadığını belirtmiştir. 5. ve 6. Maddelere benzer olarak 7. Maddede de öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 26. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 8. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Günlük yaşamımda Türkçe karşılıkları olan yabancı sözcükleri kullanmak hoşuma gider.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	38	17,8	17,8	17,8
Katılıyorum	56	26,2	26,2	43,9
Kararsızım	62	29,0	29,0	72,9
Katılmıyorum	35	16,4	16,4	89,3
Hiç katılmıyorum	23	10,7	10,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “Günlük yaşamımda Türkçe karşılıkları olan yabancı sözcükleri kullanmak hoşuma gider.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 26’da görülmektedir. Tablo incelendiğinde; 23 öğrenci (%10,7) “Hiç Katılmıyorum”, 35 öğrenci (%16,4) “Katılmıyorum”, 62 öğrenci (%29,0) “Kararsızım”, 56 öğrenci (%26,2) “Katılıyorum”, 38 öğrenci (%17,8) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 94 öğrenci (%43,9) günlük yaşamlarında Türkçe karşılıkları olan yabancı sözcükleri kullanmaktan hoşlandıklarını belirtmişlerdir. Bir diğer dikkat çeken unsur ise 62 öğrencinin kararsız seçeneğini işaretlemesidir. Sonuç olarak, öğrencilerin çoğunluğunun Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri söylenebilir.

Tablo 27. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 9. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Yabancı sözcüklerin Türkçeye yerleşmesini dilin zenginleşmesi olarak görürüm.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	27	12,6	12,6	12,6
Katılıyorum	42	19,6	19,6	32,2
Kararsızım	41	19,2	19,2	51,4
Katılmıyorum	47	22,0	22,0	73,4
Hiç katılmıyorum	57	26,6	26,6	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “*Yabancı sözcüklerin Türkçeye yerleşmesini dilin zenginleşmesi olarak görürüm.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 27’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 57 öğrenci (%26,6) “Hiç Katılmıyorum”, 47 öğrenci (%22,0) “Katılmıyorum”, 41 öğrenci (%29,0) “Kararsızım”, 42 öğrenci (%19,6) “Katılıyorum”, 27 öğrenci (%12,6) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 104 öğrenci (%48,6), yabancı sözcüklerin Türkçeye yerleşmesini dilin zenginleşmesi olarak görmediğini söylemiştir. Bu bilgilere dayanarak, öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem verdiği sonucuna ulaşabiliriz. Burada dikkat edilmesi gereken unsur ise 9. Maddenin 5, 6, 7 ve 8. Maddeden farklı bir sonuç göstermesidir. Diğer maddelerde öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermediği sonucuna ulaşılırken, bu maddede öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Fakat, genel olarak incelendiğinde öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri söylenebilir.

Tablo 28. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 10. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Derslerde n,m ve h gibi harflerin "en", "em" ve "haş" olarak seslendirilmesi beni rahatsız etmez.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	35	16,4	16,4	16,4
Katılıyorum	63	29,4	29,4	45,8
Kararsızım	46	21,5	21,5	67,3
Katılmıyorum	43	20,1	20,1	87,4
Hiç katılmıyorum	27	12,6	12,6	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “*Derslerde n, m ve h gibi harflerin "en", "em" ve "haş" olarak seslendirilmesi beni rahatsız etmez.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 28’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 27 öğrenci (%12,6) “Hiç Katılmıyorum”, 43 öğrenci (%20,1) “Katılmıyorum”, 46 öğrenci (%21,5) “Kararsızım”, 63 öğrenci (%29,4) “Katılıyorum”, 35 öğrenci (%16,4) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Görüldüğü gibi, öğrencilerin %45,8’i harflerin İngilizce olarak seslendirilmesinden rahatsızlık duymamaktadır. Verilerden hareketle öğrencilerin

çoğunluğunun Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 29. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 11. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Yabancı sözcüklerin yerine Türkçe bir karşılık (Selfie yerine özçekim gibi) aranmasının gereksiz olduğunu düşünüyorum.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	34	15,9	15,9	15,9
Katılıyorum	53	24,8	24,8	40,7
Kararsızım	49	22,9	22,9	63,6
Katılmıyorum	50	23,4	23,4	86,9
Hiç katılmıyorum	28	13,1	13,1	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “Yabancı sözcüklerin yerine Türkçe bir karşılık (Selfie yerine özçekim gibi) aranmasının gereksiz olduğunu düşünüyorum.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 29’da verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 28 öğrenci (%13,1) “Hiç Katılmıyorum”, 50 öğrenci (%23,4) “Katılmıyorum”, 49 öğrenci (%22,9) “Kararsızım”, 53 öğrenci (%24,8) “Katılıyorum”, 34 öğrenci (%15,9) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 87 öğrenci (%40,7), yabancı sözcüklerin yerine Türkçe karşılıklar bulunmasının gereksiz olduğunu belirtirken; 78 öğrenci (%36,5) aksini düşünmektedir. Bu bilgilere göre, öğrencilerin verdiği cevaplar birbirine yakın olmakla birlikte yabancı sözcüklere Türkçe karşılık bulunmasını gereksiz görenlerin sayısı daha fazladır. Diğer maddelerde göz önüne alındığında öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri sonucuna ulaşabiliriz.

Tablo 30. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 12. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Yabancı sözcük kullanan arkadaşlarımı uyarırım.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Hiç Katılmıyorum	83	38,8	38,8	38,8
Katılmıyorum	63	29,4	29,4	68,2
Kararsızım	35	16,4	16,4	84,6
Katılıyorum	17	7,9	7,9	92,5
Tamamen katılıyorum	16	7,5	7,5	100,0

Toplam	214	100,0	100,0	
--------	-----	-------	-------	--

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezini doğrulamaya yönelik sorulan “*Yabancı sözcük kullanan arkadaşlarımı uyarırım.*” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 30’da verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 83 öğrenci (%38,8) “Hiç Katılmıyorum”, 63 öğrenci (%29,4) “Katılmıyorum”, 35 öğrenci (%16,4) “Kararsızım”, 17 öğrenci (%7,9) “Katılıyorum”, 16 öğrenci (%7,5) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 146 öğrencinin (%68,2) yabancı sözcük kullanan arkadaşlarını uyardığını görüyoruz. Bu oranın diğer sorulara göre oldukça fazla olduğu görülmektedir. Bu verilere göre, öğrencilerin yabancı sözcük kullanımına ve Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri sonucuna ulaşabilir.

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, dil kirliliği konusuna önem vermemektedir.” hipotezi doğrulanmak için sorulan yukarıdaki İlgili bütün maddelerin analizi sonucunda, öğrencilerin dil kirliliği konusuna önem vermedikleri görülmektedir.

2.3. “PUBG” OYUNUNDA YABANCI SÖZCÜKLERİN KULLANILMA NEDENİ İLE İLGİLİ BULGULAR

PUBG oyununda yabancı sözcüklerin kullanılma nedeni ile ilgili sorulan maddelerin analizi sonucunda şu bulgulara ulaşılmıştır:

Tablo 31. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 13. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

İnternet üzerinden "Pubg" oynarken oyundaki yabancı sözcüklerin anlamını bilmem bana büyük kolaylık sağlar.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	91	42,5	42,5	42,5
Katılıyorum	63	29,4	29,4	72,0
Kararsızım	26	12,1	12,1	84,1
Katılmıyorum	13	6,1	6,1	90,2
Hiç katılmıyorum	21	9,8	9,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükleri neden kullandığını tespit etmek için sorulan “*İnternet üzerinden ‘Pubg’ oynarken oyundaki yabancı*

sözcüklerin anlamını bilmem bana büyük kolaylık sağlar.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 31’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 21 öğrenci (%9,8) “Hiç Katılmıyorum”, 13 öğrenci (%6,1) “Katılmıyorum”, 26 öğrenci (%12,1) “Kararsızım”, 63 öğrenci (%29,4) “Katılıyorum”, 91 öğrenci (%42,5) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 154 öğrenci (%72,0), PUBG oyununu oynarken yabancı sözcüklerin anlamlarını bilmenin ve kullanmanın büyük kolaylık sağladığını belirtmiştir. Bu verilerden hareket ederek öğrencilerin çoğunluğunun, PUBG oyununu oynarken yabancı sözcük kullandığını ve bunun da oyunu kolaylaştırdığını düşünmektedir.

Tablo 32. *Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 14. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri*

Arkadaşlarımla "Pubg" oyunuyla ilgili sohbet ederken oyunda geçen yabancı sözcükleri kullanmam oyundaki bilgi ve tecrübemi ispatlar.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	68	31,8	31,8	31,8
Katılıyorum	60	28,0	28,0	59,8
Kararsızım	31	14,5	14,5	74,3
Katılmıyorum	31	14,5	14,5	88,8
Hiç katılmıyorum	24	11,2	11,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükleri neden kullandığını tespit etmek için sorulan *“Arkadaşlarımla ‘Pubg’ oyunuyla ilgili sohbet ederken oyunda geçen yabancı sözcükleri kullanmam oyundaki bilgi ve tecrübemi ispatlar.”* sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 32’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 24 öğrenci (%11,2) “Hiç Katılmıyorum”, 31 öğrenci (%14,5) “Katılmıyorum”, 31 öğrenci (%14,5) “Kararsızım”, 60 öğrenci (%28,0) “Katılıyorum”, 68 öğrenci (%31,8) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 128 öğrenci (%59,8), arkadaşlarıyla PUBG oyunuyla ilgili konuşurken oyunda geçen yabancı sözcükleri kullanmalarının oyundaki bilgi ve tecrübelerini ispatladığını belirtmiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun bu seçenekleri işaretlemeleri, onların PUBG oyununda öğrendikleri yabancı sözcükleri günlük hayatta da kullandıklarını ve bu yabancı sözcükleri bilgi ve tecrübelerini ispatlamak için kullandıklarını kanıtlar niteliktedir.

Tablo 33. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 15. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

"Pubg" oynarken kullandığım yabancı sözcüklerin Türkçelerini araştırmaya gerek duymam.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	55	25,7	25,7	25,7
Katılıyorum	61	28,5	28,5	54,2
Kararsızım	37	17,3	17,3	71,5
Katılmıyorum	38	17,8	17,8	89,3
Hiç katılmıyorum	23	10,7	10,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükleri neden kullandığını tespit etmek için sorulan “‘Pubg’ oynarken kullandığım yabancı sözcüklerin Türkçelerini araştırmaya gerek duymam.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 33’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 23 öğrenci (%10,7) “Hiç Katılmıyorum”, 38 öğrenci (%17,8) “Katılmıyorum”, 37 öğrenci (%17,3) “Kararsızım”, 61 öğrenci (%28,5) “Katılıyorum”, 55 öğrenci (%25,7) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 116 öğrencinin (%54,2) “PUBG” oyununu oynarken kullandıkları yabancı sözcüklerin Türkçelerini araştırmaya gerek duymadıkları tespit edilmiştir. Bu verilerden hareket ederek, öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 34. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 16. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

"Pubg" oynarken yabancı sözcükleri kullanmanın İngilizcemi geliştirdiğini düşünürüm.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	77	36,0	36,0	36,0
Katılıyorum	66	30,8	30,8	66,8
Kararsızım	31	14,5	14,5	81,3
Katılmıyorum	22	10,3	10,3	91,6
Hiç katılmıyorum	18	8,4	8,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükleri neden kullandığını

tespit etmek için sorulan “‘Pubg’ oynarken yabancı sözcükleri kullanmanın İngilizcemi geliştirdiğini düşünürüm.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 34’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 18 öğrenci (%8,4) “Hiç Katılmıyorum”, 22 öğrenci (%10,3) “Katılmıyorum”, 31 öğrenci (%14,5) “Kararsızım”, 66 öğrenci (%30,8) “Katılıyorum”, 77 öğrenci (%36,0) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 143 öğrencinin (%66,8) “PUBG” oyununu oynarken kullandıkları yabancı sözcüklerin İngilizce seviyelerini geliştirdiğini düşündükleri tespit edilmiştir. Bu verilerden hareket ederek, öğrencilerin Türkçenin kirlenmesine önem vermedikleri ve yabancı sözcükleri İngilizcelerini geliştirmek için kullandıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 35. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 17. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

Oyundaki bazı yabancı sözcüklerin anlamını anne-babam da bilir.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	39	18,2	18,2	18,2
Katılıyorum	62	29,0	29,0	47,2
Kararsızım	40	18,7	18,7	65,9
Katılmıyorum	40	18,7	18,7	84,6
Hiç katılmıyorum	33	15,4	15,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükleri neden kullandığını tespit etmek için sorulan “Oyundaki bazı yabancı sözcüklerin anlamını anne-babam da bilir.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 35’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 33 öğrenci (%15,4) “Hiç Katılmıyorum”, 40 öğrenci (%18,7) “Katılmıyorum”, 40 öğrenci (%18,7) “Kararsızım”, 62 öğrenci (%29,0) “Katılıyorum”, 39 öğrenci (%18,2) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 101 öğrenci (%47,2), PUBG oyununda geçen bazı yabancı sözcüklerin anne ve babaları tarafından da bilindiğini söylemektedirler. Verilere bakıldığında, öğrencilerin bu yabancı sözcüklerin herkes tarafından bilindiğini ve kullandığını düşündüğü anlaşılmaktadır. Bu sebeple, yabancı sözcükleri kullanmakta sakınca görmemektedirler.

2.4. ÖĞRENCİLERİN YABANCI SÖZCÜKLERİ GÜNLÜK HAYATTA

KULLANMALARI İLE İLGİLİ BULGULAR

Öğrencilerin yabancı sözcükleri günlük hayatta kullanıp kullanmadığını belirlemeye yönelik hazırlanan maddelerin analizi ile ilgili şu bulgulara ulaşılmıştır:

Tablo 36. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 18. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

"Pubg" oyununda öğrendiğim yabancı sözcükleri oyun dışında kullanmam.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	46	21,5	21,5	21,5
Katılıyorum	38	17,8	17,8	39,3
Kararsızım	44	20,6	20,6	59,8
Katılmıyorum	38	17,8	17,8	77,6
Hiç katılmıyorum	48	22,4	22,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin oyunda öğrendikleri yabancı sözcükleri günlük hayatta kullanıp kullanmadığını belirlemeye yönelik sorulan “‘Pubg’ oyununda öğrendiğim yabancı sözcükleri oyun dışında kullanmam.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 36’da verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 48 öğrenci (%22,4) “Hiç Katılmıyorum”, 38 öğrenci (%17,8) “Katılmıyorum”, 44 öğrenci (%20,6) “Kararsızım”, 38 öğrenci (%17,8) “Katılıyorum”, 46 öğrenci (%21,5) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Bu soruya verilen cevapların çok yakın olduğu görülmekle birlikte 82 öğrenci (%38,4), PUBG oyununda öğrendiği sözcükleri oyun dışında da kullandığını belirtmiştir. Bu verilerden yola çıkarak, öğrencilerin bazılarının yabancı sözcükleri sadece oyunda bazılarının ise yabancı sözcükleri oyun dışında da kullandıkları anlaşılmaktadır. Sonuç olarak, öğrencilerin PUBG oyununu oynarken yabancı sözcükler kullandıkları ve sadece oyunda kalmayıp günlük hayatlarında da bu sözcüklere yer verdikleri söylenebilir.

Tablo 37. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 19. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

"Pubg" oyunuyla ilgili Youtube videolarında duyduğum yabancı sözcükleri arkadaşlarımla konuşurken ben de kullanırım.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	48	22,4	22,4	22,4
Katılıyorum	55	25,7	25,7	48,1
Kararsızım	36	16,8	16,8	65,0
Katılmıyorum	41	19,2	19,2	84,1

Hiç katılmıyorum	34	15,9	15,9	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin oyunda öğrendikleri yabancı sözcükleri günlük hayatta kullanıp kullanmadığını belirlemeye yönelik sorulan “‘PUBG’ oyunuyla ilgili Youtube videolarında duyduğum yabancı sözcükleri arkadaşlarımla konuşurken ben de kullanırım.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 37’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 34 öğrenci (%15,9) “Hiç Katılmıyorum”, 41 öğrenci (%19,2) “Katılmıyorum”, 36 öğrenci (%16,8) “Kararsızım”, 55 öğrenci (%25,7) “Katılıyorum”, 48 öğrenci (%22,4) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 103 öğrenci (%48,1), PUBG oyunuyla ilgili videolarda duydukları yabancı sözcükleri arkadaşlarıyla konuşurken kullandıklarını belirtmiştir. Verilen cevaplar düşünüldüğünde, öğrencilerin çoğunun PUBG oyunuyla ilgili yabancı sözcükleri günlük hayatlarında da kullandığı anlaşılmaktadır.

Tablo 38. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin 20. Maddeye Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

İzlediğim yayıncıların ve içerik üreticilerinin oyunla ilgili kullandıkları yabancı sözcükler yüzünden anlattıklarını çok iyi anlayamam.				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Tamamen katılıyorum	34	15,9	15,9	15,9
Katılıyorum	35	16,4	16,4	32,2
Kararsızım	40	18,7	18,7	50,9
Katılmıyorum	49	22,9	22,9	73,8
Hiç katılmıyorum	56	26,2	26,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Öğrencilerin oyunda öğrendikleri yabancı sözcükleri günlük hayatta kullanıp kullanmadığını belirlemeye yönelik sorulan “İzlediğim yayıncıların ve içerik üreticilerinin oyunla ilgili kullandıkları yabancı sözcükler yüzünden anlattıklarını çok iyi anlayamam.” sorusuna verilen cevapların sıklığı tablo 38’de verilmiştir. Tablo incelendiğinde; 56 öğrenci (%26,2) “Hiç Katılmıyorum”, 49 öğrenci (%22,9) “Katılmıyorum”, 40 öğrenci (%18,7) “Kararsızım”, 35 öğrenci (%16,4) “Katılıyorum”, 34 öğrenci (%15,9) “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. 105 öğrenci (%49,1),

izlediği yayınların ve içerik üreticilerinin oyunla ilgili yabancı sözcükler kullanmalarının anlattıklarını anlamamalarına engel olmadığı düşüncesine sahiptirler. Bu verilerden hareketle, öğrencilerin çoğunun PUBG oyunuyla ilgili izledikleri yayıncıların ve içerik üreticilerinin yabancı sözcükler kullanmalarının anlamalarını engellemediğini belirtmişlerdir. Sonuç olarak, öğrencilerin günlük hayatlarında izledikleri videolarda yabancı sözcükleri anlayabildikleri söylenebilir.

“Ortaokul düzeyindeki öğrenciler, yabancı sözcükleri günlük hayatta da kullanmaktadır.” hipotezini doğrulamak için sorulan ilgili maddeler analiz edildiğinde, öğrencilerin büyük çoğunluğunun yabancı sözcükleri günlük hayatta kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Günlük hayatta yabancı sözcüklerin kullanılması, Türkçenin kirlenmesine yol açmaktadır.

2.5. PUBG OYUNUNDAKİ YABANCI SÖZCÜKLERİN ANLAMINI BİLME VE KULLANMA SIKLIĞI İLE İLGİLİ BULGULAR

Öğrencilerin PUBG oyununda yer alan yabancı sözcükler ve bunların Türkçe karşılıklarının anlamlarını bilme ve kullanma sıklıklarını tespit etmeye yönelik hazırlanan maddelerin analizi sonucu şu bulgulara ulaşılmıştır:

Tablo 39. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Head Shoot” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Head Shoot” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	120	56,1	56,1	56,1
Anlamını bilirim, az kullanırım	62	29,0	29,0	85,0
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	21	9,8	9,8	94,9
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	11	5,1	5,1	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 39 incelendiğinde; 11 öğrencinin (%5,1) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 21 öğrencinin (%9,8) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 62 öğrencinin (%29,0) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 120 öğrencinin (%56,1) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %85’i “Head

Shoot” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. Bu ifade tamamen yabancı sözcüklerden oluşmuştur ve görüldüğü gibi sıkça kullanılmaktadır.

Tablo 40. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Kafadan vuruş” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Kafadan vuruş” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	146	68,2	68,2	68,2
Anlamını bilirim, az kullanırım	36	16,8	16,8	85,0
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	27	12,6	12,6	97,7
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	5	2,3	2,3	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 40 incelendiğinde; 5 öğrencinin (%2,3) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 27 öğrencinin (%12,6) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 36 öğrencinin (%16,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 146 öğrencinin (%68,2) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %85’i “Kafadan vuruş” sözcüğünü bilmekte ve kullanmaktadır. Öğrencilerin “*Head Shoot*” yabancı ifadesinin Türkçe karşılığı olan “*Kafadan Vuruş*” ifadesini de kullandıkları görülmektedir.

Tablo 41. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Smokelamak” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Smokelamak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	89	41,6	41,6	41,6
Anlamını bilirim, az kullanırım	38	17,8	17,8	59,3
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	37	17,3	17,3	76,6
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	50	23,4	23,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 41 incelendiğinde; 50 öğrencinin (%23,4) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 37 öğrencinin (%17,3) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 38 öğrencinin

(%17,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 89 öğrencinin (%41,6) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %59,3’ü “*Smokelamak*” ifadesini bilmekte ve kullanmaktadır. Bu ifade yabancı bir sözcük olan smoke (Sis bombası anlamında) ile Türkçe isimden isim yapan *la-/le-* yapım ekinin birleşimiyle oluşmuştur.

Tablo 42. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sislemek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Sislemek, sis bombası atmak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	119	55,6	55,6	55,6
Anlamını bilirim, az kullanırım	56	26,2	26,2	81,8
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	35	16,4	16,4	98,1
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	4	1,9	1,9	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 42 incelendiğinde; 4 öğrencinin (%1,9) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 35 öğrencinin (%16,4) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 56 öğrencinin (%26,2) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 119 öğrencinin (%55,6) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %81,8’i “*Sislemek, sis bombası atmak*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Sislemek, sis bombası atmak*” ifadesi “*Smokelamak*” ifadesinin Türkçe karşılığıdır. Buradan hareket ederek, öğrencilerin oyun içinde yabancı ifadelerle birlikte Türkçelerini de kullandığı görülmektedir.

Tablo 43. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Lag” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Lag” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	99	46,3	46,3	46,3
Anlamını bilirim, az kullanırım	35	16,4	16,4	62,6
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	24	11,2	11,2	73,8

Anlamını bilmem, hiç kullanmam	56	26,2	26,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 43 incelendiğinde; 56 öğrencinin (%26,2) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 24 öğrencinin (%11,2) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 35 öğrencinin (%16,4) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 99 öğrencinin (%46,3) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %62,6’sı “Lag” yabancı sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 44. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Donma” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Donma (oyunun donması)” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	134	62,6	62,6	62,6
Anlamını bilirim, az kullanırım	53	24,8	24,8	87,4
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	19	8,9	8,9	96,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	8	3,7	3,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 44 incelendiğinde; 8 öğrencinin (%3,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 19 öğrencinin (%8,9) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 53 öğrencinin (%24,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 134 öğrencinin (%62,6) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %87,4’ü “Donma (oyunun donması)” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Donma” sözcüğü “Lag” yabancı sözcüğünün Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin bu sözcüğün Türkçe karşılığını da bildikleri ve kullandıkları görülmektedir.

Tablo 45. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Lootlamak” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Lootlamak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	129	60,3	60,3	60,3
Anlamını bilirim, az kullanırım	35	16,4	16,4	76,6

Anlamını bilirim, hiç kullanmam	31	14,5	14,5	91,1
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	19	8,9	8,9	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 45 incelendiğinde; 19 öğrencinin (%8,9) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 31 öğrencinin (%14,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 35 öğrencinin (%16,4) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 129 öğrencinin (%60,3) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %76,6’sı “Lootlamak” yabancı sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Lootlamak” sözcüğü, yabancı bir sözcük olan “Loot” ifadesi ile Türkçe isimden fiil yapan yapım eki olan “-la/-le-” ekinin birleşmesi sonucu ortaya çıkmış karma yapıli bir sözcüktür.

Tablo 46. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Eşya toplamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Eşya toplamak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	135	63,1	63,1	63,1
Anlamını bilirim, az kullanırım	44	20,6	20,6	83,6
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	27	12,6	12,6	96,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	8	3,7	3,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 46 incelendiğinde; 8 öğrencinin (%3,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 27 öğrencinin (%12,6) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 44 öğrencinin (%20,6) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 135 öğrencinin (%63,1) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %83,6’sı “Eşya toplamak” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Eşya toplamak” ifadesi “Lootlamak” sözcüğünün oyun içindeki Türkçe karşılığı olarak verilebilir. Öğrencilerin “Lootlamak” sözcüğünün Türkçe karşılığını dolan “Eşya toplamak” ifadesini de oyun içinde kullandıkları görülmektedir.

Tablo 47. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Knocklamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Knocklamak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	71	33,2	33,2	33,2

Anlamını bilirim, az kullanırım	31	14,5	14,5	47,7
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	46	21,5	21,5	69,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	66	30,8	30,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 47 incelendiğinde; 66 öğrencinin (%30,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 46 öğrencinin (%21,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 31 öğrencinin (%14,5) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 71 öğrencinin (%33,2) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %47,7’si “*Knocklamak*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Knocklamak*” ifadesi, “*Knock*” yabancı sözcüğü ile Türkçe isimden fiil yapan yapım eki olan “-la/-le-” ekinin birleşimi sonucu oluşmuş karma yapı bir sözcüktür.

Tablo 48. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Adam düşürmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Adam düşürmek” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	124	57,9	57,9	57,9
Anlamını bilirim, az kullanırım	49	22,9	22,9	80,8
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	33	15,4	15,4	96,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	8	3,7	3,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 48 incelediğinde; 8 öğrencinin (%3,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 33 öğrencinin (%15,4) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 49 öğrencinin (%22,9) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 124 öğrencinin (%57,9) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %80,8’si “Adam düşürmek” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Adam düşürmek*” ifadesi “*Knocklamak*” ifadesinin Türkçe karşılığıdır. Verilerden hareket ederek, öğrencileri her iki ifadeyi de bildikleri ve kullandıkları görülmektedir.

Tablo 49. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Scope” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Scope” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	99	46,3	46,3	46,3

Anlamını bilirim, az kullanırım	42	19,6	19,6	65,9
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	30	14,0	14,0	79,9
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	43	20,1	20,1	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 49 incelediğinde; 43 öğrencinin (%20,1) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 30 öğrencinin (%14,0) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 42 öğrencinin (%19,6) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 99 öğrencinin (%46,3) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %65,9’u “*Scope*” yabancı sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 50. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “*Dürbün*” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“ <i>Dürbün</i> ” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	159	74,3	74,3	74,3
Anlamını bilirim, az kullanırım	32	15,0	15,0	89,3
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	16	7,5	7,5	96,7
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	7	3,3	3,3	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 50 incelendiğinde; 7 öğrencinin (%3,3) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 16 öğrencinin (%7,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 32 öğrencinin (%15,0) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 159 öğrencinin (%74,3) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %89,3’ü “*Dürbün*” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Dürbün*” sözcüğü, “*Scope*” yabancı sözcüğünün Türkçe karşılığıdır. Her iki sözcüğün anlamının öğrenciler tarafından bilindiği görülmektedir.

Tablo 51. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “*Kill almak*” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“ <i>Kill almak</i> ” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	150	70,1	70,1	70,1

Anlamını bilirim, az kullanırım	42	19,6	19,6	89,7
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	16	7,5	7,5	97,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	6	2,8	2,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 51 incelendiğinde; 6 öğrencinin (%2,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 16 öğrencinin (%7,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 42 öğrencinin (%19,6) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 150 öğrencinin (%70,1) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %89,7’si “*Kill almak*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Kill almak*” ifadesi, yabancı sözcük olan “kill” ile Türkçe yardımcı fiil olan “al-” fiilinin birleşmesiyle oluşmuştur.

Tablo 52. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Adam öldürmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Adam öldürmek” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	151	70,6	70,6	70,6
Anlamını bilirim, az kullanırım	32	15,0	15,0	85,5
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	23	10,7	10,7	96,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	8	3,7	3,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 52 incelediğinde; 8 öğrencinin (%3,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 23 öğrencinin (%10,7) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 32 öğrencinin (%15,0) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 151 öğrencinin (%70,6) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %85,5’i “*Adam öldürmek*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Adam öldürmek*” ifadesi “*Kill almak*” ifadesinin Türkçe karşılığı olarak kullanılmaktadır.

Tablo 53. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sniper” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Sniper” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde

Anlamını bilirim, çok kullanırım	128	59,8	59,8	59,8
Anlamını bilirim, az kullanırım	51	23,8	23,8	83,6
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	20	9,3	9,3	93,0
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	15	7,0	7,0	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 53 incelendiğinde; 15 öğrencinin (%7,0) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 20 öğrencinin (%9,3) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 51 öğrencinin (%23,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 128 öğrencinin (%59,8) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %83,6’sı “*Sniper*” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 54. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “*Keskin Nişancı*” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“ <i>Keskin nişancı</i> ” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	145	67,8	67,8	67,8
Anlamını bilirim, az kullanırım	40	18,7	18,7	86,4
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	23	10,7	10,7	97,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	6	2,8	2,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 54 incelendiğinde; 6 öğrencinin (%2,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 23 öğrencinin (%10,7) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 40 öğrencinin (%18,7) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 145 öğrencinin (%67,8) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %86,4’sı “*Keskin nişancı*” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Keskin nişancı*” sözcüğü “*Sniper*” yabancı sözcüğünün Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin hem bu yabancı sözcüğü hem de bu sözcüğün Türkçe karşılığını bildikleri ve kullandıkları görülmektedir.

Tablo 55. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “*Bug*” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“ <i>Bug</i> ” sözcüğünü...

Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	129	60,3	60,3	60,3
Anlamını bilirim, az kullanırım	45	21,0	21,0	81,3
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	18	8,4	8,4	89,7
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	22	10,3	10,3	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 55 incelendiğinde; 22 öğrencinin (%10,3) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 18 öğrencinin (%8,4) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 45 öğrencinin (%21,0) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 129 öğrencinin (%60,3) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %81,3’ü “Bug” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 56. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Oyun Hatası” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Oyun hatası” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	131	61,2	61,2	61,2
Anlamını bilirim, az kullanırım	48	22,4	22,4	83,6
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	31	14,5	14,5	98,1
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	4	1,9	1,9	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 56 incelendiğinde; 4 öğrencinin (%1,9) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 31 öğrencinin (%14,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 48 öğrencinin (%22,4) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 131 öğrencinin (%61,2) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %83,6’sı “Oyun Hatası” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Oyun Hatası” ifadesi “Bug” sözcüğünün oyun içindeki karşılığıdır. Öğrencilerin bu iki ifadeyi de sıkça kullandığı söylenebilir.

Tablo 57. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Map” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Map” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	126	58,9	58,9	58,9
Anlamını bilirim, az kullanırım	41	19,2	19,2	78,0
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	22	10,3	10,3	88,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	25	11,7	11,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 57 incelendiğinde; 25 öğrencinin (%11,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 22 öğrencinin (%10,3) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 41 öğrencinin (%19,2) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 126 öğrencinin (%58,9) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %78,0’ı “Map” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 58. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Harita” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Harita” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdelik Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	158	73,8	73,8	73,8
Anlamını bilirim, az kullanırım	34	15,9	15,9	89,7
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	16	7,5	7,5	97,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	6	2,8	2,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 58 incelendiğinde; 6 öğrencinin (%2,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 16 öğrencinin (%7,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 34 öğrencinin (%15,9) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 158 öğrencinin (%73,8) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %89,7’si “Harita” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Harita” sözcüğü “Map” yabancı sözcüğünün Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin bu iki sözcüğün de anlamını bildiği ve kullandığı görülmektedir.

Tablo 59. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “İtem” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“İtem” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	104	48,6	48,6	48,6
Anlamını bilirim, az kullanırım	51	23,8	23,8	72,4
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	26	12,1	12,1	84,6
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	33	15,4	15,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 59 incelendiğinde; 33 öğrencinin (%15,4) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 26 öğrencinin (%12,1) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 51 öğrencinin (%23,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 104 öğrencinin (%48,6) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %72,4’ü “İtem” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 60. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Eşya” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Eşya” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	150	70,1	70,1	70,1
Anlamını bilirim, az kullanırım	40	18,7	18,7	88,8
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	16	7,5	7,5	96,3
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	8	3,7	3,7	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 60 incelendiğinde; 8 öğrencinin (%3,7) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 16 öğrencinin (%7,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 40 öğrencinin (%18,7) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 150 öğrencinin (%70,1) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %88,8’i “Eşya” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Eşya” sözcüğü “İtem” yabancı sözcüğünün Türkçesidir. Öğrencilerin hem yabancı sözcüğü hem de bu yabancı sözcüğünün karşılığını kullandığı görülmektedir.

Tablo 61. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Boostlamak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık

Değerleri

“Boostlamak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	108	50,5	50,5	50,5
Anlamını bilirim, az kullanırım	40	18,7	18,7	69,2
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	27	12,6	12,6	81,8
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	39	18,2	18,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 61 incelendiğinde; 39 öğrencinin (%18,2) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 27 öğrencinin (%12,6) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 40 öğrencinin (%18,7) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 108 öğrencinin (%50,5) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %69,2’si “Boostlamak” sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Boostlamak” sözcüğü yabancı bir sözcük olan “boost” ile Türkçe isimden fiil yapan yapım eki olan “-la/-le-” ekinin birleşmesiyle ortaya çıkan bir karma sözcüktür. Görüldüğü gibi öğrenciler, yabancı sözcükleri tek başlarına kullandıkları gibi bu sözcüklere Türkçe ekler getirerek karma yapılı hâle dönüştürürler.

Tablo 62. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Enerjiyi yükseltmek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Enerjiyi yükseltmek” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	133	62,1	62,1	62,1
Anlamını bilirim, az kullanırım	41	19,2	19,2	81,3
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	33	15,4	15,4	96,7
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	7	3,3	3,3	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 62 incelendiğinde; 7 öğrencinin (%3,3) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 33 öğrencinin (%15,4) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 41 öğrencinin

(%19,2) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 133 öğrencinin (%62,1) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %81,3’ü “*Enerjiyi yükseltmek*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Enerjiyi yükseltmek*” ifadesi “*Boostlamak*” ifadesinin oyun içindeki Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin her iki ifadeyi de bildikleri ve kullandıkları görülmektedir.

Öğrencilerin hem karma yapılu ifadeyi hem de bu ifadenin Türkçe karşılığını bilmeleri ve kullanmaları dikkat çekicidir. Bu durum yabancı sözcüğün söz varlığına alındığını göstermektedir.

Tablo 63. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “İnfo Vermek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“İnfo vermek” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	110	51,4	51,4	51,4
Anlamını bilirim, az kullanırım	40	18,7	18,7	70,1
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	25	11,7	11,7	81,8
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	39	18,2	18,2	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 63 incelendiğinde; 39 öğrencinin (%18,2) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 25 öğrencinin (%11,7) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 40 öğrencinin (%18,7) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 110 öğrencinin (%51,4) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %70,1’i “*İnfo Vermek*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*İnfo Vermek*” ifadesi, yabancı bir sözcük olan “information” sözcüğünün kısaltması ve Türkçedeki “ver-” fiilinin birleşimiyle ortaya çıkmış karma yapılu bir ifadedir. Bu verilere dayanarak öğrencilerin yabancı sözcükleri kısalttığı ve Türkçe dil yapılarıyla birleştirdiği söylenebilir. Bu durum Türkçenin oyunlarla birçok boyutta kirlendiğinin kanıtıdır.

Tablo 64. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Bilgi Vermek” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Bilgi vermek” ifadesini...				
-----------------------------	--	--	--	--

Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	122	57,0	57,0	57,0
Anlamını bilirim, az kullanırım	50	23,4	23,4	80,4
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	28	13,1	13,1	93,5
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	14	6,5	6,5	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 64 incelendiğinde; 14 öğrencinin (%6,5) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 28 öğrencinin (%13,1) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 50 öğrencinin (%23,4) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 122 öğrencinin (%57,0) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %80,4’ü “*Bilgi Vermek*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Bilgi Vermek*” ifadesi “*İnfo vermek*” ifadesinin oyun içindeki Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin oyun içinde hem yabancı ifadeyi hem de bunun Türkçesini kullandığı görülmektedir.

Tablo 65. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “*Med Kit basmak*” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Med kit basmak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	126	58,9	58,9	58,9
Anlamını bilirim, az kullanırım	46	21,5	21,5	80,4
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	21	9,8	9,8	90,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	21	9,8	9,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 65 incelendiğinde; 21 öğrencinin (%9,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 21 öğrencinin (%9,8) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 46 öğrencinin (%21,5) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 126 öğrencinin (%58,9) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %80,4’ü “*Med Kit Basmak*” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “*Med Kit Basmak*” ifadesi yabancı sözcük olan “medical” sözcüğünün kısaltması ve “kit” yabancı sözcüğü ile “bas-” Türkçe fiilinin birleşmesiyle oluşmuş bir karma yapı sözcüktür. Görüldüğü üzere, öğrenciler oyun esnasında karma yapı sözcükler kullanarak Türkçenin

kirlenmesine sebep olmaktadır.

Tablo 66. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Can basmak, sağlığını arttırmak” İfadesine Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Can basmak, sağlığını arttırmak” ifadesini...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	157	73,4	73,4	73,4
Anlamını bilirim, az kullanırım	38	17,8	17,8	91,1
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	16	7,5	7,5	98,6
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	3	1,4	1,4	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 66 incelendiğinde; 3 öğrencinin (%1,4) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 16 öğrencinin (%7,5) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 38 öğrencinin (%17,8) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 157 öğrencinin (%73,4) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %91,1’i “Can basmak, sağlığını arttırmak” ifadesinin anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Can basmak, sağlığını arttırmak” ifadesi “Med Kit basmak” ifadesinin oyun içindeki Türkçe karşılığıdır. Öğrencilerin çoğunun her iki ifadeyi de bildiği ve kullandığı görülmüştür.

Tablo 67. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Noob” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Noob” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	110	51,4	51,4	51,4
Anlamını bilirim, az kullanırım	31	14,5	14,5	65,9
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	37	17,3	17,3	83,2
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	36	16,8	16,8	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 67 incelendiğinde; 36 öğrencinin (%16,8) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 37 öğrencinin (%17,3) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 37 öğrencinin (%17,3) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 157 öğrencinin (%73,4) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %65,9’u “Noob” yabancı sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır.

Tablo 68. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Ezik” Sözcüğüne Verdiği Cevapların Sıklık Değerleri

“Ezik” sözcüğünü...				
Seçenekler	Sıklık Değeri	Yüzdeler Dilim	Geçerli Yüzde	Birikimli Yüzde
Anlamını bilirim, çok kullanırım	96	44,9	44,9	44,9
Anlamını bilirim, az kullanırım	40	18,7	18,7	63,6
Anlamını bilirim, hiç kullanmam	52	24,3	24,3	87,9
Anlamını bilmem, hiç kullanmam	26	12,1	12,1	100,0
Toplam	214	100,0	100,0	

Tablo 68 incelendiğinde; 26 öğrencinin (%12,1) “Anlamını bilmem, hiç kullanmam”, 52 öğrencinin (%24,3) “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, 40 öğrencinin (%17,3) “Anlamını bilirim, az kullanırım”, 96 öğrencinin (%44,9) “Anlamını bilirim, çok kullanırım” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Öğrencilerin %63,6’sı “Ezik” yabancı sözcüğünün anlamını bilmekte ve kullanmaktadır. “Ezik” sözcüğü “Noob” sözcüğünün Türkçe karşılığıdır. Verilerden hareket ederek öğrenciler her iki sözcüğü de bildikleri ve kullandıkları söylenebilir.

2.6. ERKEK VE KIZ ÖĞRENCİLERİN YABANCI SÖZCÜKLERE VERDİĞİ CEVAPLARLA İLGİLİ BULGULAR

Tablo 69. Erkek ve Kız Öğrencilerin Yabancı Sözcüklere Verdiği Cevapların Karşılaştırması

Yabancı ve Karma Sözcükler	Cinsiyet	Anlamını bilirim, çok kullanırım	Anlamını bilirim, az kullanırım	Anlamını bilirim, hiç kullanmam	Anlamını bilmem, hiç kullanmam	Anlamlılık Değeri (p)
Head Shoot	Erkek	105	41	14	5	0,000259
	Kız	15	21	7	6	
Kill almak	Erkek	124	27	11	3	0,021618
	Kız	26	15	5	3	
Scope	Erkek	94	30	21	20	0,000000
	Kız	5	12	9	23	
Lootlamak	Erkek	117	23	19	6	0,000000
	Kız	12	12	12	13	
Sniper	Erkek	111	34	13	7	0,000228
	Kız	17	17	7	8	
Bug	Erkek	107	34	11	13	0,026675
	Kız	22	11	7	9	
Map	Erkek	106	27	12	20	0,004813
	Kız	20	14	10	5	
Lag	Erkek	89	29	13	34	0,000012
	Kız	10	6	11	22	

İtem	Erkek	95	30	19	20	0,000034
	Kız	9	20	7	13	
Boostlamak	Erkek	94	31	17	23	0,000957
	Kız	14	9	10	16	
İnfo vermek	Erkek	99	29	14	23	0,000021
	Kız	11	11	11	16	
Med Kit Basmak	Erkek	109	36	13	7	0,000001
	Kız	17	10	8	14	
Smokelamak	Erkek	82	30	21	32	0,000015
	Kız	7	8	16	18	
Knocklamak	Erkek	64	23	31	47	0,013220
	Kız	7	8	15	19	
Noob	Erkek	93	20	26	26	0,052699
	Kız	17	11	11	10	

Tablo 69 incelendiği zaman, erkek ve kız öğrencilerin yabancı sözcüklerin anlamını bilme ve kullanma sıklıkları arasında anlamlı bir fark olduğu gözükmemektedir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre yabancı sözcükleri daha fazla bildiği ve kullandığı gözlenmiştir. Sadece “Noob” sözcüğünün anlamını bilme ve kullanma sıklığı açısından anlamlı bir fark ($p>0,05$) gözükmemektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Tarihsel dönem içerisinde bütün milletler birbirleriyle çeşitli ilişkiler içerisinde bulunmuşlardır. Ticaret, din, siyaset, kültür, savaş, göç gibi birçok yönden ilişki içerisinde bulunan milletler, birbirlerinden etkilenmişlerdir. Bu ilişkilerden birisi de diller arasında görülen etkileşimlerdir. Çünkü diller, milletlerin kültür taşıyıcısıdır. Diller, milletleri birbirlerinden ayırt eden ve milletlerin anlam dünyasını şekillendiren en önemli ögedir. Bu sebeple diller arasında görülen etkileşimler, bir milletin anlam dünyasını da etkiler ve bu yüzden çok önemlidir. Diller arasındaki etkileşimler beş boyutta gerçekleşir:

1. Söz Varlığı Yönünden Etkileşim
2. Anlam Yönünden Etkileşim
3. Şekil (Biçim, Yapı) Yönünden Etkileşim
4. Ses Bilgisi Yönünden Etkileşim
5. Söz Dizimi Yönünden Etkileşim

Diller arasında görülen etkileşimler olağan bir durumdur ve diller sözcük ya da çeşitli dil yapıları alışverişlerinde bulunabilirler. Sınırlı sayıdaki alışverişler diller için ciddi bir problem oluşturmaz fakat alışverişin yönü ve boyutu arttıkça problemler de artmaya başlar. Bir dil başka bir dilden sözcüklerin yanında yoğun bir biçimde çeşitli dil yapıları almaya başlarsa zaman içerisinde zenginliğini ve kendi benliğini kaybeder, yapısı bozulur.

Bir dil başka bir dilden kendisinde olmayan nesnelere adlarını alabilir, bu doğal bir etkileşimdir. Fakat bir dil, kendisinde olan sözcüklerle aynı anlama gelecek başka sözcükleri almaya başlamışsa geleceği tehlikeye girmiş demektir. Bir dilin başka bir dilden gereksiz yere ve çok sayıda sözcük alması sonucunda dilde bozulmalar ya da kirlenmeler görülür. Etkileşimin boyutu arttıkça dil kirliliği de artacaktır. Dil kirliliği artarsa bir ulusu birbirine bağlayan en önemli kültür ögesi olan dil zedelenir ve sonucunda o ulus bağımsızlığını kaybeder ve diğer dillerin boyunduruğu altına girer.

Türkçe de diğer bütün diller gibi birçok farklı dil ile çeşitli alışverişlerde bulunmuştur. Bazı kaynaklarda Sümerceyle olan ilişkilerine de değinilen Türkçe; Türklerin ilk yazılı kaynakları olan Orhun Yazıtları ve sonrasında eski Uygur metinlerinden de anlaşılacağı üzere Çince, Sanskritçe, Tibetçe, Soğdca vs. gibi dillerle

ilişki içerisinde olmuştur. Daha sonrasında İslamiyet'in Türkler arasında yayılmasıyla birlikte Arapça ve Farsça ile yoğun etkileşim içerisine giren Türkçe, Selçuklu ve Osmanlı Devleti zamanlarında ihmâl edilen bir dil hâline gelmiştir. Bu dillerden çok sayıda sözcük alınmasının yanında tamlama yapıları, adlar, sıfatlar ve bağlaçlar almıştır. Türkçe zamanla İspanyolca, İtalyanca, Fransızca, Bulgarca, Boşnakça, Yunanca, Arnavutça, Rusça vs. birçok dil ile ilişki içerisinde bulunmuştur.

Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte Atatürk önderliğinde Türkçe eski benliğine kavuşsa bile 1950'lerden sonra İngilizcenin etkisi altına girmeye başlamıştır. Günümüzde ise gerek medya ve reklamlarda gerek iş yeri adlarında gerek sosyal medyada gerekse de dijital oyunlarda karşımıza sıklıkla İngilizce sözcükler çıkmaktadır. Bu durum öyle bir boyuta gelmiştir ki hemen hemen her yerde İngilizce sözcükler kullanılır olmuştur ve bu yabancı sözcükler yediden yetmişe herkesin ağzında yer etmiştir.

Teknolojinin gelişmesi sonucunda akıllı telefonlarda çevrim içi tabanlı, çok oyunculu dijital oyunların oynanmasıyla beraber oyun oynama yaşı ortaokul öğrencileri seviyesine kadar inmiştir. Özellikle bilgisayar ve konsol gibi platformlarda popüler olarak oynanan LoL ve PUBG gibi çevrim içi oyunların akıllı telefonlarda oynanmaya başlanmasıyla oyuncu sayısı her geçen yıl daha da artmıştır.

Çevrim içi, çok oyunculu dijital oyunlar çeşitli tehlikeleri de beraberinde getirmektedir. Oyun bağımlılığı, asosyalleşme, derslere ilginin azalması vb. gibi sorunlar en çok bilinen tehlikelerdir. Fakat dijital oyunların neredeyse tamamının İngilizce piyasaya sürülmesi ve çoğu oyunda farklı dil seçenekleri bulunmasına rağmen Türkçe dil seçeneğinin çok az oyunda bulunması dilimiz için ciddi bir sorunun doğurmasına sebep olmaktadır. Bu sorun, dilimizin dijital oyunlar aracılığıyla kirlenmesidir. İster çevrim dışı ister çevrim içi dijital oyun olsun bütün oyunlarda İngilizce yoğunluklu olmak üzere birçok yabancı sözcük bulunmaktadır. Oyunu oynayan her yaşta insan da oyundan öğrendikleri bu yabancı sözcükleri oyun içinde veya oyun dışında kullanmaktadır.

2017 yılında piyasaya sürülen PUBG oyunu büyük merak uyandırmış ve kısa bir sürede milyonlarca oyuncuyu kendisine çekmeyi başarmıştır. Bütün dünyayı etkisi altında alan PUBG furyası, Türkiye'de de adından söz ettirmeye ve yüzbinlerce oyuncu

tarafından oynanmaya başlamıştı. Özellikle 2018 yılında mobil oyun piyasasını alt üst ederek en çok oynanan mobil oyun olmuş ve oyuncu sayısı yıldan yıla giderek artmıştır. 2019-2020 yıllarında Türkiye’de en çok oynanan mobil oyun olma özelliğini 2021 yılında benzer bir oyun olan Free Fire adlı oyuna kaptırsa da ikinci sırada kendisine yer bulmuştur.

Araştırmada üç ortaokulda PUBG oynayan 214 öğrenciye uygulanan anket sonucunda dikkat çekici sonuçlara ulaşılmıştır. Ankete katılan öğrencilerin yoğunluklu olarak erkek öğrencilerden oluştuğu görülmüştür. Ayrıca ankete katılan öğrencilerin çoğunluğunu 8. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Dolayısıyla 13 ve 14 yaş grubu öğrencilerin sayısı diğer yaş gruplarına göre daha fazladır.

Akıllı telefonlara dijital oyunların yüklenebilmesi ve oynanabilmesi sonucunda oyun oynama yaşı giderek düşmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %66’sı, oyunu akıllı telefonlardan oynamaktadır. Bu durum akıllı telefonların etkisinin hem öğrenciler hem de dilimiz için ne kadar fazla olduğunu göstermek açısından önemlidir. Akıllı telefonlar vasıtasıyla öğrenciler oyunlara rahatlıkla erişebilmekte ve bu oyunlarda bulunan yabancı sözcükleri öğrenmekte ve kullanmaktadır.

Araştırma sonucunda öğrencilerin çoğunluğu günlük 30-120 dakika arasında oyun oynarken bu sürenin haftalık 300 dakika ve üstü arasında değiştiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin günlük ve haftalık çok uzun süreler boyunca oyun oynamaları sürekli olarak yabancı sözcüklerle karşılaşmalarına sebep olmaktadır. Böylece öğrenciler bu yabancı sözcüklere alışmakta ve bu sözcükleri kullanmakta sakınca görmemektedir.

Öğrencilerin büyük çoğunluğu PUBG oyununu Türkçe dil seçeneğiyle oynamaktadır. Öğrencilerin oyunu Türkçe oynamalarına rağmen yabancı sözcüklerin anlamını bilmeleri ve kullanmaları önemli bir soruna işaretir. Bu verilere bakarak öğrencilerde dil bilinci eksikliği olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin PUBG oyununu çoğunlukla Youtube platformunda takip ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla öğrencilerin sadece PUBG oyunu ile vakit geçirmedikleri söylenebilir. Öğrenciler Youtube, Twitch gibi platformlardan izledikleri videolarda veya yayınlarda, içerik üreticileri ya da yayıncılar tarafından kullanılan yabancı sözcükleri öğrenmekte ve kullanmaktadır. Bu platformların öğrenciler

üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, çok takipçili içerik üreticilerin ve yayıncıların yabancı sözcükleri sıklıkla kullanması öğrencileri olumsuz etkilemektedir.

Öğrencilerin Türkçeye yönelik tutumlarını tespit etmeye yönelik hazırlanan maddelere verilen yanıtların sıklık değerleri bütün olarak tablo 70’de verilmiştir.

Tablo 70. Türkçeye Yönelik Tutum Anketine Verilen Cevapların Sıklık Değerleri ve Yüzdeler Oranları

Sıklık Değerleri ve Yüzdeler Oran	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Türkçe dersi, en sevdiğim derslerdendir.	15 (%7,0)	31 (%14,5)	61 (%28,5)	80 (%37,4)	27 (%12,6)
2. Türkçenin diğer dillerden daha güzel olduğunu düşünürüm.	13 (%6,1)	22 (%10,3)	40 (%18,7)	59 (%27,6)	80 (%37,4)
3. Türkçe dersi okul dışında pek işime yaramaz.	24 (%11,2)	42 (%19,6)	19 (%8,9)	60 (%28,0)	69 (%32,2)
4. Günlük hayatımda Türkçeyi özenli kullanmaya çalışırım.	17 (%7,9)	27 (%12,6)	57 (%26,6)	75 (%35,0)	38 (%17,8)
5. Konuşurken ve yazarken bir sözcüğün Türkçe mi yabancı mı olduğuna dikkat etmem.	38 (%17,8)	65 (%30,4)	42 (%19,6)	37 (%17,3)	32 (%15,0)
6. Çevremde gördüğüm yabancı isimli levhalar, reklam panoları, dükkân isimleri beni rahatsız eder.	73 (%34,1)	57 (%26,6)	36 (%16,8)	25 (11,7)	23 (%10,7)
7. Sosyal medyada Türkçesi varken yabancı sözcüklerin kullanılması beni rahatsız eder.	48 (%22,4)	44 (%20,6)	37 (%17,3)	42 (%19,6)	43 (%20,1)
8. Günlük yaşamımda Türkçe karşılıkları olan yabancı sözcükleri kullanmak hoşuma gider.	38 (%17,8)	56 (%26,2)	62 (%29,0)	35 (%16,4)	23 (%10,7)
9. Yabancı kelimelerin Türkçeye yerleşmesini dilin zenginleşmesi olarak görürüm.	27 (%12,6)	42 (%19,6)	41 (%19,2)	47 (%22,0)	57 (%26,6)
10. Derslerde n, m ve h gibi harflerin “en”, “em” ve “haş” olarak seslendirilmesi beni rahatsız etmez.	35 (%16,4)	63 (%29,4)	46 (%21,5)	43 (%20,1)	27 (%12,6)
11. Yabancı sözcüklerin yerine Türkçe bir karşılık (<i>Selfie</i> yerine <i>özçekim</i> gibi) aranmasının gereksiz olduğunu düşünüyorum.	34 (%15,9)	53 (%24,8)	49 (%22,9)	50 (%23,4)	28 (%13,1)
12. Yabancı sözcük kullanan arkadaşlarımı uyarırım.	83 (%38,8)	63 (%29,4)	35 (%16,4)	17 (%7,9)	16 (%7,5)
13. İnternet üzerinden “Pubg” oynarken oyundaki yabancı sözcüklerin anlamını bilmem bana büyük kolaylık sağlar.	91 (%42,5)	63 (%29,4)	26 (%12,1)	13 (%6,1)	21 (%9,8)
14. Arkadaşlarımla “Pubg” oyunu ile ilgili sohbet ederken oyunda geçen yabancı sözcükleri kullanmam oyundaki bilgi ve tecrübemi ispatlar/ortaya koyar.	68 (%31,8)	60 (%28,0)	31 (%14,5)	31 (%14,5)	24 (%11,2)
15. “Pubg” oynarken kullandığım yabancı sözcüklerin Türkçelerini araştırmaya gerek duymam.	55 (%25,7)	61 (%28,5)	37 (%17,3)	38 (%17,8)	23 (%10,7)
16. “Pubg” oynarken yabancı sözcükleri kullanmanın İngilizcemi geliştirdiğini düşünürüm.	77 (%36,0)	66 (%30,8)	31 (%14,5)	22 (%10,3)	18 (%8,4)
17. Oynulardaki bazı yabancı sözcüklerin anlamını anne-babam da bilir.	39 (%18,2)	62 (%29,0)	40 (%18,7)	40 (%18,7)	33 (%15,4)

18.“Pubg” oyununda öğrendiğim yabancı sözcükleri oyun dışında kullanmam.	46 (%21,5)	38 (%17,8)	44 (%20,6)	38 (%17,8)	48 (%22,4)
19.“Pubg” oyunu ile ilgili Youtube videolarında duyduğum yabancı kelimeleri arkadaşlarımla konuşurken ben de kullanırım.	48 (%22,4)	55 (%25,7)	36 (%16,8)	41 (%19,2)	34 (%15,9)
20.İzlediğim yayıncıların ve içerik üreticilerinin oyunla ilgili kullandıkları yabancı sözcükler yüzünden anlattıklarını çok iyi anlayamam.	34 (%15,9)	35 (%16,4)	40 (%18,7)	49 (%22,9)	56 (%26,2)

Öğrencilerin çoğunun ana dillerine karşı sevgi duydukları sonucuna ulaşılmıştır. Fakat, öğrencilerin ana dili bilinci yönünden zayıf oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Ayrıca, öğrencilerin ana dillerine gereken önemi vermedikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin büyük kısmının dil kirliliği konusuna dikkat etmedikleri ve yabancı sözcükleri kullanmaktan çekinmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yabancı sözcükleri kullanmanın Türkçe için herhangi bir sorun oluşturmadığını ve yabancı sözcükler için karşılık bulmanın gereksiz olduğunu düşünmektedirler. Bu anketin özellikle ortaokul öğrencilerine yapıldığı düşünüldüğünde, ulaşılan sonuçlar oldukça önemlidir. Ortaokul öğrencilerinin yabancı sözcükleri kullanmayı doğal görmeleri ciddi bir sorundur.

Öğrencilerin PUBG oyunundaki yabancı sözcükleri hangi nedenlerle kullandıklarına yönelik hazırlanan maddelerin analiziyle şu sonuçlara ulaşılmaktadır:

- Oyun içinde büyük kolaylık sağlaması,
- Oyundaki bilgi ve tecrübesini ispatlaması,
- İngilizce seviyelerini arttırması,
- Herkesin bu sözcükleri kullanması,
- Türkçelerini araştırmaya gerek duymaması.

Ayrıca ilgili maddelerin analizi sonucunda, öğrencilerin PUBG oyununda öğrendikleri yabancı sözcükleri günlük hayatlarında da kullandıkları tespit edilmiştir. Öğrendikleri yabancı sözcükleri sadece oyun içinde değil oyun dışında ve arkadaşlarıyla konuşurken kullandıkları sonucuna varılmıştır. Bu durum, öğrencilerin söz varlıklarında bu yabancı sözcükleri de bulundurduğunun kanıtıdır. Sonuç olarak; öğrencilerin bu sözcükleri günlük hayatta kullanmaları ve söz varlıklarına eklemeleri, Türkçenin çevrim içi oyunlar yoluyla kirlenmeye maruz kaldığının göstergesidir.

PUBG oyununda belirlenen 52 yabancı sözcükten en sık kullanıldığı tespit edilen 15 yabancı sözcük ile bu sözcüklerin Türkçe karşılıklarında yer aldığı anketin

maddeleri analiz edildiğinde dikkat çekici sonuçlara ulaşılmıştır. Öğrencilerin büyük bölümünün PUBG oyununda geçen ve ankette yer alan 15 yabancı sözcüğün anlamını bildikleri ve kullandıkları görülmüştür. Öğrencilerin yabancı sözcüklerin Türkçelerini de kullandıkları anlaşılmıştır.

Öğrencilerin PUBG oyununda bulunan 15 yabancı sözcük ve bunların Türkçe karşılıklarının verildiği maddelere verdikleri cevapların sıklık değerleri ve yüzdelik oranları, bir bütün olarak tablo 71’de verilmiştir:

Tablo 71. PUBG Oyunundaki Sözcüklerle İlgili Maddelere Verilen Yanıtların Sıklık Değerleri ve Yüzdelik Oranları

Sıklık Değerleri ve Yüzdelik Oran	Anlamını Bilirim Çok Kullanırım	Anlamını Bilirim Az Kullanırım	Anlamını Bilirim Hiç Kullanmam	Anlamını Bilmem Hiç Kullanmam
1.“Head Shoot” ifadesini...	120 (%56,1)	62 (%29,0)	21 (%9,8)	11 (%5,1)
2.“Kafadan vuruş” ifadesini ...	146 (%68,2)	36 (%16,8)	27 (%12,6)	5 (%2,3)
3.“Smokelamak” ifadesini...	89 (%41,6)	38 (%17,8)	37 (%17,5)	50 (%23,4)
4. “Sislemek, sis bombası atmak” ifadesini...	119 (%55,6)	56 (%26,2)	35 (%16,4)	4 (%1,9)
5. “Lag” sözcüğünü...	99 (%46,3)	35 (%16,4)	24 (%11,2)	56 (%26,2)
6. “Donma (oyunun donması)” ifadesini...	134 (%62,6)	53 (%24,8)	19 (%8,9)	8 (%3,7)
7. “Lootlamak” ifadesini...	129 (%60,3)	35 (%16,4)	31 (%14,5)	19 (%8,9)
8. “Eşya toplamak” ifadesini...	135 (%63,1)	44 (%20,6)	27 (%12,6)	8 (%3,7)
9. “Knocklamak” ifadesini...	71 (%33,2)	31 (%14,5)	46 (%21,5)	66 (%30,8)
10. “Adam düşürmek” ifadesini...	124 (%57,9)	49 (%22,9)	33 (%15,4)	8 (%3,7)
11. “Scope” sözcüğünü...	99 (%46,3)	42 (%19,6)	30 (%14,0)	43 (%20,1)
12. “Dürbün” sözcüğünü...	159 (%74,3)	32 (%15,0)	16 (%7,5)	7 (%3,3)
13. “Kill almak” ifadesini...	150 (%70,1)	42 (%19,6)	16 (%7,5)	6 (%2,8)
14. “Adam öldürmek” ifadesini...	151 (%70,6)	32 (%15,0)	23 (%10,7)	8 (%3,7)
15. “Sniper” sözcüğünü...	128 (%59,8)	51 (%23,8)	20 (%9,3)	15 (%7,0)
16. “Keskin nişancı” ifadesini...	145 (%67,8)	40 (%18,7)	23 (%10,7)	6 (%2,8)
17. “Bug” sözcüğünü...	129 (%60,3)	45 (%21,0)	18 (%8,4)	22 (%10,3)
18. “Oyun hatası” ifadesini...	131 (%61,2)	48 (%22,4)	31 (%14,5)	4 (%1,9)
19. “Map” sözcüğünü...	126 (%58,9)	41 (%19,2)	25 (%10,3)	22 (%11,7)
20. “Harita” sözcüğünü...	158 (%73,8)	34 (%15,9)	16 (%7,5)	6 (%2,8)
21. “İtem” sözcüğünü...	104 (%48,6)	51 (%15,9)	26 (%15,9)	33 (%15,9)
22. “Eşya” sözcüğünü...	150 (%70,1)	40 (%18,7)	16 (%7,5)	8 (%3,7)
23. “Boostlamak” ifadesini...	108 (%50,5)	40 (%18,7)	27 (%12,6)	39 (%18,2)
24. “Enerjiyi yükseltmek” ifadesini...	133 (%62,1)	41 (%19,2)	33 (%15,4)	7 (%3,3)
25. “İnfo vermek” ifadesini...	110 (%51,4)	40 (%18,7)	25 (%11,7)	39 (%18,2)

26. “Bilgi vermek” ifadesini...	122 (%57,0)	50 (%23,4)	28 (%13,1)	14 (%6,5)
27. “Med kit basmak” ifadesini...	126 (%58,9)	46 (%21,5)	21 (%9,8)	21 (%9,8)
28. “Can basmak, sağlığını arttırmak” ifadesini...	157 (%73,4)	38 (%17,8)	16 (%7,5)	3 (%1,4)
29. “Noob” sözcüğünü...	110 (%51,4)	31 (%14,5)	37 (%17,3)	36 (%16,8)
30. “Ezik” sözcüğünü...	96 (%44,9)	40 (%18,7)	52 (%24,3)	26 (%12,1)

Öğrencilerin %80 ve üzeri oranda “*Head Shoot*”, “*Lootlamak*”, “*Kill almak*”, “*Sniper*”, “*Bug*”, “*Med Kit Basmak*” yabancı ve karma sözcüklerinin anlamını bildikleri ve kullandıkları belirlenmiştir. Öğrencilerin %70 ve üzeri oranda “*Lootlamak*”, “*Map*”, “*İtem*”, “*İnfo Vermek*” yabancı ve karma sözcüklerinin anlamını bildikleri ve kullandıkları görülmüştür. Öğrencilerin %60 ve üzeri oranda “*Lag*”, “*Scope*”, “*Boostlamak*”, “*Noob*” yabancı ve karma sözcüklerinin anlamını bildikleri ve kullandıkları görülmüştür. Öğrencilerin %59 oranında “*Smokelamak*” ve %47 oranında “*Knocklamak*” karma sözcüklerin anlamını bildikleri ve kullandıkları tespit edilmiştir.

Bütün bu oranlar göz önüne alındığında öğrencilerin neredeyse bütün yabancı ve karma sözcüklere hâkim oldukları sonucuna varılır. Bu sonuçlar oldukça önemlidir. Oyunlarda geçen yabancı sözcüklerin anlamının bilinmesi ve kullanılması Türkçe açısından olumsuz sonuçlar doğurmuş, Türkçenin kirlenmesine yol açmaya başlamıştır. Bu yabancı sözcüklerin Türkçe karşılıkları olmasına rağmen kullanılması sözcük alışverişi kapsamında değerlendirilemez. Üstelik yabancı sözcükler ile Türkçe ek ya da fiillerin birleşmesi sonucu oluşan karma sözcüklerin varlığı dil kirliliğinin boyutunu gözler önüne sermektedir. Yabancı sözcüklerin sıklıkla kullanılması sonucu bir fiille birleşerek mastar durumuna gelmesi, o yabancı sözcüğün benimsendiğini ve bir Türkçe sözcük gibi kabul edilerek ek almalarının doğal görüldüğü anlamına gelmektedir. Daha çok özentî yoluyla kullanılan bu yabancı sözcüklerin Türkçenin söz varlığına ne gibi bir katkısı olduğu ise tartışma meselesidir.

Özetlemek gerekirse, PUBG oyununda yer alan ve öğrenciler tarafından sıkça kullanılan yabancı ve karma sözcükler Türkçenin kirlenmesine yol açmaktadır.

Oyuncu sayısı yüz binleri bulan oyunların etki alanı düşünüldüğünde bu durumun ne kadar ciddi bir sorun olduğu anlaşılacaktır. Bu sorunun önüne geçmek için birçok çalışma yapılmalıdır.

Çevrim içi oyunlar çevrim dışı oyunlara göre daha fazla etki alanına sahiptir. Çünkü oyuncuların birbirleriyle oyun içi iletişim içerisinde bulunmaları etkileşimi arttırmaktadır. Bu yüzden öncelikle çevrim içi oyunlarda geçen yabancı kökenli sözcüklerin tespit edilmesi için çalışma yapılması gerekmektedir. Daha sonrasında çevrim dışı oyunlarda geçen yabancı sözcükler tespit edilebilir.

Sadece ortaokul öğrencileri değil, lise ve üniversite öğrencileri üzerinde de bu tez çalışmasına benzer çalışmalar yapılmalıdır. Lise ve üniversite öğrencileri üzerinde de benzer çalışmaların yapılması, bu araştırmanın desteklenmesi açısından büyük önem arz etmektedir. Bütüncül bir bakış açısıyla ele alınabilecek bir çalışmanın yapılması durumunda çevrim içi oyunlar yoluyla dil kirlenmesinin boyutu daha net anlaşılacaktır.

Bu tez çalışması PUBG oyununu kapsamaktadır. Çevrim içi oyuncu sayısının yüksek olduğu diğer oyunlarla ilgili de bu tarz çalışmalar yapılmalıdır. Çünkü her oyunda benzer sözcükler olsa da türüne ve oynanış biçimine göre değişen birçok çevrim içi oyunda farklı yabancı sözcüklerin kullanıldığı düşünülmeli ve bu konuda çalışmalar yapılmalıdır.

TDK veya dil uzmanları, bütün dijital oyunları ve bu tarz çalışmaları inceleyerek bu oyunlarda ya da çalışmalarda geçen yabancı sözcükleri belirlemelidir. Belirlenen bu yabancı sözcüklere Türkçe karşılıkların bulunması ve varsa Türkçe karşılıklarının kullanılmasının yaygınlaşması yönünde çalışmalar yapılmalıdır.

Çevrim içi oyunlarda geçen yabancı sözcüklerin sadece oyun içinden değil; Youtube, Twitch, Sosyal Medya gibi platformlardan da öğrenildiği unutulmamalıdır. Bu oyunlarla ilgili en çok takip edilen içerik üreticileri ve yayıncılar belirlenmelidir. Bu kişilerle iş birliği yaparak videolarında ya da yayınlarında yabancı sözcük kullanmaları yerine Türkçe sözcük kullanmaları desteklenmelidir. Bu kişilere dil bilinci konusunda eğitimler verilmeli ve bu konuda özenli davranmaları gerektiği aktarılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Acaroğlu, M. T. (2006). *Bulgaristan'da Türkçe Yer adları Kılavuzu*. Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Acaroğlu, M. T. (2016). *Türkçeden Bulgarcaya Geçen Kelimeler Sözlüğü*. Trakya Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Açaryan, R. A. (1926). *Perviy vsesoyoznyy tyurkologičeskiy s'ezd*. Baku.
- Açık Dünya Nedir, (b.t.). Mayıs 6, 2022, <https://www.perdigital.com/oyun-dunyasi/open-world-acik-dunya-nedir>
- Açıkgöz, H. (2004). Kur'an'da Türkçe Kelime Var mı? İçinde; *Türkçenin Dünya Dillerine Etkisi (29-30 Nisan 2004)* (ss. 37-74). Ankara: Akçağ Yayınları.
- Adakaner, A. (2011). “Savaş Oyunları Tarihi”, <https://www.bolumsonucanavari.com/HaberYazdir-5940.htm> (Erişim Tarihi 07.05.2022).
- Ağakay, M. A. (1955). *Türkçe Sözlük*. (3. Basım). Ankara.
- Akar, İ. (2021). “Gerçek Zamanlı Strateji: RTS Oyunu Nedir?”, https://www.3dmadmax.com/temel_ipuclari/gercek-zamanli-strateji-rts-oyunu-nedir/ (Erişim Tarihi: 04.05.2022).
- Aksan, D. (1961). Anlam Alışverişi Olayları ve Türkçe. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı-Belleten*, 9, 207-273.
- Aksan, D. (2009). *Her Yönüyle Dil: Ana Çizgileriyle Dilbilim* (5.Baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Aksan, D. (2015). *Türkçenin Sözcük Varlığı*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Aksu, Y. (2018). “PUBG'ye zirhli araç etkinliği geldi: Metal Rain modu ile ortalık karışıyor!”, <https://playerbros.com/pubg-zirhli-arac-etkinlik-metal-rain/> (Erişim Tarihi: 13.05.2022).
- Aksu, Y. (2022). “PUBG Mobile Pro League Turkey 2022 Spring Sezonu başlıyor!”, <https://playerbros.com/pubg-mobile-pro-league-turkey-2022-spring-sezonu-basliyor> (Erişim Tarihi: 11.05.2022).
- Aktaş, A. (2007). Türkçede Almanca Kaynaklı Kelimeler. *Türk Dili*, 6, 522-528.
- Alkibay, S. (1996). Mağazalarda Yabancı İşletme Adı Kullanımına Yönelik Bir Araştırma. *Türk Dili*, (538), 415-422.
- Almanya'daki Türkler, (b.t.). Ocak 14, 2022, https://tr.wikipedia.org/wiki/Almanya'daki_Türkler.
- Anonim (2010). “Türkçe-Latince İlişkisi”, <https://dillendirici.wordpress.com/about/> (Erişim tarihi: 11.01.2022).
- Anonim (2019). “Türkiye'nin 2019 oyun verileri”, <https://www.oyunfor.com/blog/turkiye-nin-2019-oyun-verileri> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Anonim (2020). “Oyun Satışları 2020'de Rekor Kırdı”, <https://www.oyunfor.com/blog/oyun-satislari-2020-de-rekor-kirdi> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Anonim (2021a). “2021 yılında Türkiye'de en çok oynanan ücretsiz oyunlar belli oldu”, <https://www.oyunfor.com/blog/2021-yilinda-turkiye-de-en-cok-oynanan-ucretsiz-oyunlar-belli-oldu> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Anonim (2021b). “2021'in En İyi Oyunları”, <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2021?tab=3> (Erişim Tarihi: 11.05.2022).
- Anonim (2021c). “FIFA'nın tarihi: tüm FIFA serileri, FIFA nasıl evrildi?”, <https://www.goal.com/tr/galeri-listesi/fifanin-tarihi-tuem-fifa-serileri-fifa-nasil-evrildi/> (Erişim Tarihi: 05.05.2022).

- Anonim (2021d). “Yılın En Çok Oynanan Mmorpge Oyunları!” <https://www.foxngame.com/yilin-en-cok-oylanan-mmorpge-oyunlari> (Erişim Tarihi: 04.05.2022).
- Arslan, A. ve Diyaçođlu, E. (2018). Ađrı İli Cumhuriyet Caddesindeki İş Yeri İsimlerinin Dil/Kültür İlişkisi Bağlamında Deđerlendirilmesi, *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(3), 2039- 2058.
- Arslan, H. Ç. (2018). Eski Uygur Türkçesi Budist Metinlerdeki Sanskritçe Kökenli Bazı Özel Adlar Üzerine. İçinde; *II. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı*, 4-5 Mayıs 2018, 98-115.
- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bađımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6 (1), 1-30.
- Aytaç, B. (1994). *Arap Lehçelerindeki Türkçe Kelimeler*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Ayverdi, İ. (2005). *Misalli Büyük Türkçe Sözlük*, İstanbul: Kubbealtı Neşriyat.
- Balcı, M. (2014). *Türkçe-Farsça İlişkileri: Türkçenin Farsça Üzerindeki Etkilerine Dair Bir İnceleme*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Banguođlu, T. (2011). *Türkçenin Grameri* (11.baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Bayar, F. (2008). Küreselleşme Kavramı ve Küreselleşme Sürecinde Türkiye. *Uluslararası Ekonomik Sorunlar Dergisi*, 32, 25-34.
- Bherdoğan, B. H. (2014). “MMO-RPG Tarihi”, <https://onlineoyuntarihi.wordpress.com/2014/01/21/mmo-rpg-tarihi/> (Erişim Tarihi: 03.05.2022).
- Bherdoğan, B. H. (2014). “TPS Tarihi”, <https://onlineoyuntarihi.wordpress.com/2014/01/21/tps-tarihi/> (Erişim Tarihi: 01.05.2022).
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1):1-21.
- Buran, A. (2001). Yabancı Diller Karşısında Türkçe. *Türk Yurdu-Türkçeye Saygı*, 21 (162-163), 79-82.
- Caferođlu, A. (1969). Milletlerarası Kültür Sözlüğündeki Bazı Türkçe Unsurlar. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı-Belleten*, 17, 25-43.
- Caveman (2020). “PUBG Flight Wallpapers”, <https://wallpapercave.com/pubg-flight-wallpapers> (Erişim Tarihi: 12.05.2022).
- Ceritođlu, M. (2005). Ana Dili, Milli Düşünce Biçimi ve Milli Benlik. *Karaman Dil-Kültür ve Sanat Dergisi*, 223-226.
- Content, O. (2020). “Son Yıllarda Büyük Çıkış Yaratan Battle Royale Oyunlarının 8 Maddede Tarihi”, <https://onedio.com/haber/son-yillarda-buyuk-cikis-yaratan-battle-royale-oyunlarinin-8-maddede-tarihi-912702> (Erişim Tarihi: 08.05.2022).
- Çađbayır, Y. (2007). *Ötüken Türkçe Sözlük 1-5*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Çekce, (b.t.). Ocak 12, 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Çekce>
- Çelik, H. (1996). Genç Kalemler. İçinde; *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (14. Cilt) (ss. 21-23). İstanbul: İSAM Yayınları.
- Delil. S (2020). 2 Boyutlu Platform Oyunların Tarihsel Gelişimi ve Günümüz Platform Oyunlarında Kullanılan Dijital İllüstrasyonların Çözümlemesi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 472-478.
- Demir C., Yapıcı M. (2007). Ana Dili Olarak Türkçenin Öğretimi ve Sorunları. *Sosyal Bilimler Dergisi*, IX (2), 177-192.

- Demir, M. (2018). Arapça'dan Osmanlıca'ya Geçen Sözcüklerin Anlamsal Açından İncelenmesi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 7 (19), 125-137.
- Demir, S. (2020). Orta Asya Türk Medeniyetlerinde Türkçe, Türkçe Öğretimi ve Diğer Diller Üzerine. *Turkophone dergisi*, 7 (2), 1-18.
- Develi, H. (2007). *Osmanlı'nın Dili*. İstanbul: 3F Yayınevi
- Develi, H. (2020). *Türk Dili I*.
[https://cdn.istanbul.edu.tr/FileHandler2.ashx?f=tu%CC%88rk-dili-i\[5164\].pdf](https://cdn.istanbul.edu.tr/FileHandler2.ashx?f=tu%CC%88rk-dili-i[5164].pdf),
(Erişim Tarihi: 04.02.2022)
- Dijital, S. (2021). "En Çok Oynanan MMORPG Oyunları", <https://hwp.com.tr/en-cok-oynanan-mmorpg-oyunlari-199003> (Erişim Tarihi: 03.05.2022).
- Dilberipur, A. (1995). *Türkçe-Farsça Ortak Kelimeler Sözlüğü*. Ankara: 1995.
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. VII. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi Bildiriler Kitabı*, 7-9 Eylül, Ankara, ss. 1-8.
- Dolunay, S. K. (2013). Ana Dili ve Ana Dil Terimleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 1 (1), 32-37.
- Dota 2 (b.t.). Mayıs 5, 2022, https://tr.wikipedia.org/wiki/Dota_2
- Durmuş, O (2004). Alıntı Kelimeler Bakımından Türkçe Sözlük. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 11 (26), 1-21.
- Dündar, G. (2015). Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: Warrior of Nemesis Örneği. İçinde; 3. *Uluslararası İletişim Öğrencileri Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, 26-27 Ekim 2015, İzmir.
- Efe, K. (2019). Beyaz Yakalılar Dünyasının Dili: Plaza Türkçesi, *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken / Journal Of World Of Turks*, 11 (3), 103-126.
- Eker, S. (2010). *Çağdaş Türk Dili*. Ankara: Grafiker Yayıncılık.
- Ekmekçi, E., Yaman, İ. ve Şahin, M. (2017). Diller Arası Etkileşimin Bir Sonucu Olarak Dil Kirliliği: Türkiye'deki İkinci El Araç İlanları Örneği. *Uluslararası Karadeniz Dil ve Dil Eğitimi Konferansı*, 22-23 Eylül, Samsun, ss. 225-232.
- Erdem, M. (2014). Soğdca, Türkçedeki Soğdca Kelimeler ve Bunların Türkçeye Uyumları. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Türkoloji Dergisi*, 21 (1), 65-90.
- Eren, H. (1985). Bulgarlar ve Türk dili. *Türk Dili*, (508), 393-406.
- Eren, H. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*. Ankara: Bizim Büro Basım Evi.
- Eren, H. (2000). Yeni Bir Ek: -sal/-sel. *Türk Dili*, 580, 291-305.
- Erenoğlu, D. (2007). Dilde Örnekseyerek Türetme (Anologic Creation) ve Türkçedeki Örnekleri. *Türk Dili*, XCIII (666), 547-549.
- Ergin, M. (1977). *Türk Dil Bilgisi*. İstanbul: Minnetoğlu Yayınları.
- Eriş, H. (2018). "PUBG Yeni Eklenti ve Yeni Silah!", <https://www.globalklavye.com/pubg-yeni-eklenti-ve-yeni-silah/> (Erişim Tarihi: 12.05.2022).
- Ersoy, F. (2012). *Türk-Moğol Dil İlişkisi ve Çuvaşça*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Ersoy, F. (2019). Altay Dil Ailesinin İki Önemli Kolu: Moğolca ve Türkçe. *Asya Araştırmaları Dergisi*, 3 (1), 65-85.
- Ersoylu, H. (1993). & (and sign). *Türk Dili*, 499, 181-186.
- Ersoylu, H. (1994). Batı Kaynaklı Kelimeler 2. *Türk Dili*, (513), 200-212.
- Ertane-Baydar, A. S. ve Baydar, T. (2005). Bu Kadarı Da Fazla: Erzincan Tabelaları. *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi*, LXXXIX (640), 359.

- Esgin, E., Aksaya, H., Kırçalı, O., Direk, A. ve Kılıç, M. (2011). Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(4), 1291-1310.
- Gaddar, Z. (2014). Ödemiş'in İş Yeri Adları Üzerine Bir İnceleme. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 319-332
- Genç, E. E. (2020). "MOBA Nedir? Multiplayer Online Battle Arena Oyunları ve Tarihçeleri", <https://www.savebutonu.com/moba-nedir-22667> (Erişim Tarihi: 05.05.2022).
- Genç, T. (2021). *Trabzon Örneğinde Rumca-Türkçe Dil İlişkisi*. (YL Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı.
- Gizem (2021). "2021 Yılında En Çok Hangi FPS Oyunları Oynandı?", <https://onedio.com/haber/2021-yilinda-en-cok-hangi-fps-oyunlari-oynandi-1021974> (Erişim Tarihi: 17.12.2021).
- Göçer, A. (2013). Türkçe Öğretmeni Adaylarına Göre Türkçenin Güncel Sorunları, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 6 (11), 491-515.
- Göker, A. (2010). "FPS Oyunları Tarihi", <https://shiftdelete.net/fps-oyunlari-tarihi-20879> (Erişim Tarihi: 16.12.2021).
- Gözyayın, N. (1984). Almanya'da Çalışan Türklerin Dili Üzerine. *Türk Dili*, 385, 44-48.
- Gülensoy, T. (1974). Eski ve Orta Türkçe'de Moğolca Kelimeler ve Moğolca-Türkçe Müşterek Kelimeler Üzerine Notlar. *Türkoloji Dergisi*, VI (1), 235-259.
- Gülensoy, T. (1984). Dîvânü Lügâti't Türk ve Kutadgu Bilig'deki Moğolca Kelimeler Üzerine. *Türk Kültürü Araştırmaları Necati Akder Armağanı*, XXII (1-2), 90-103.
- Güzel, E. (2020). "PUBG Mobile Bluehole modu nasıl oynanır?", <https://mobidictum.com/pubg-mobile/pubg-mobile-bluehole-modu-nasil-oynanir> (Erişim Tarihi: 12.05.2022).
- Güzel, E. ve Karakurt, A. (2016). Dil Yozlaşması ve Söyleyiş Bozukluğu: Televizyon Reklamlarının Göstergebilimsel Açından Çözümlemesi. *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4), 1-15.
- Hatiboğlu, V. (1974). Türkçedeki Eklerin Kökeni. *Türk Dili*, XXIX (268), 332-340.
- Haugen, E. (2010). Dil Bilimsel Ödünçlemenin Analizi (C. Kerim, Çev.). *Dil Araştırmaları*, 7, 131-157.
- Hayatta Kalma Rehberi*, (b.t.). Mayıs 10, 2022, <https://www.enucuzoyun.com/playerunknowns-battlegrounds/modlar/pubg-hayatta-kalma-rehberi>
- Hepçilingirler, F. (2007). *Dilim Dilim Anadilim*. İstanbul: Everest Yayınları.
- İnal, K. (2007). *Çocuğun Örselenen Dünyası*. Ankara: Sobil.
- İnayet, A. (2006). Doğrudan ve Dolaylı Olarak Çinceye Geçen Türkçe Kelimeler Üzerine. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi / Journal of Turkish World Studies*, VI (1), 81-99.
- İpek, B. (2015). Bireyde Dil Bilinci. *Journal of Turkish Language and Literature*, 1 (2), 33-44.
- İskitler* (b.t.). Ocak 10, 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/İskitler>
- İşcan, A. (2007). Dil ve Ana Dil Olarak Türkçe Üzerine. *Erciyes Dergisi*, (30), 5-6.
- Kara, B. (2020). "Sanskritçe Nedir? İçinden Yüzlerce Dilin Doğduğu Antik Dil", <https://ungo.com.tr/2020/01/sanskritce-nedir/> (Erişim Tarihi: 14.10.2021).
- Karaağaç, G. (2002). *Dil, Tarih ve İnsan*. Ankara: Akçağ Yay.

- Karaağaç, G. (2004). *Türkçenin Dünya Dillerine Etkisi*. İçinde; Türkçenin Dünya Dillerine Etkisi- V. Lefke Edebiyat Buluşması (29-30 Nisan 2004). Ankara: Akçağ Yayınları, http://turkoloji.cu.edu.tr/karaagac_01 (Erişim Tarihi: 10.11.2020).
- Karaağaç, G. (2008). *Türkçe Verintiler Sözlüğü*. Ankara: TDK Yayınları.
- Karaağaç, G. (2016). Türkiye Türkçesinin Geri Dönen Alıntıları. *Aydın Türklük Bilgisi Dergisi*, 2 (2), 67-78.
- Karababa, Z. C. (1993). Türkçeyle İngilizce Arasında Birbirine Paralel Anlatım Biçimlerinin Değerlendirilmesi (YL Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karababa, Z. C., Yıldız K. (2018). 5. ve 6. Sınıf Türkçe Ders Kitaplarında Yer Alan Yabancı Kökenli Sözcüklerin İncelenmesi, *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 160-174.
- Karaca, S. O. (2010). Kazak Türkçesinde Sözdizimi Düzeyinde Rusça Etkisi. *Turkish Studies*, 5 (2), 1192-1209.
- Karakaş, Ö., Türkan, A. H., Özdemir Ş. (2013). Fen Edebiyat ve Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Dil Kirliliğine Duyarlılığı Üzerine Bir Araştırma: Afyonkarahisar Örneği. *Turkish Studies- International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(4), 927-937.
- Karaman, E. (2009). Rusça'daki Türkçe Ödünçlemeler, *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 4(3), 1375-1392.
- Karataş, E. K., Erol, Ç. S., Gülseçen S. (2012). Türkçeleştirebilmiş. İçinde; *Akademik Bilişim' 12- XIV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 1- 3 Şubat 2012, Uşak, ss. 407-414.
- Kartallıoğlu, Y. (2016). Osmanlı Türkçesinde Ara Biçim-İ: Batı Kökenli Kelimeler. *Dil Araştırmaları*, 19, 53-64.
- Kaya, A. (2019). "PUBG Nasıl Oynanır?", <https://www.tech-worm.com/pubg-nasil-oyanir-pc/> (Erişim Tarihi: 12.05.2022).
- Keleş, F. (2021). "Bir dönemin efsanesi: Pro Evolution Soccer'ın (PES) tarihi", <https://shiftdelete.net/bir-donemin-efsanesi-pes-tarihi> (Erişim Tarihi: 06.05.2022).
- Kırbaç, S. ve Kırbaç, A. D. (2007). Türk Dilinin Balkan Dillerine Etkisi. *Gora Abidesi*, 47-56.
- Kocasavaş, Y. ve Balcı, H. A. (2020). Televizyon ve Reklâm Dünyasında Türkçenin Durumuna Eleştirel Bir Bakış. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 124(244), 207-216.
- Koçak, M. (2014). Karay Türkçesindeki İbranice Ödünçlemeler. İçinde; *II. Genç Akademisyenler Sempozyumu Bildiri Metni*, 24-25 Kasım 2014, Ankara, ss. 1-13.
- Korkmaz, Z. (1992). *Gramer Terimleri Sözlüğü*. TDK Yayınları: Ankara.
- Korkmaz, Z. (1995). Batı Kaynaklı Yabancı Kelimeler ve Dilimiz Üzerindeki Etkileri, *Türk Dili, Dil ve Edebiyat Dergisi*, 843-858.
- Korkmaz, Z. (1997). Batı Dilleri ve Türk Dili Grameri Üzerindeki Etkileri. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı Belleten*, 49-54.
- Köksal, A. (1971). Türkçe Bilişim Sözleri. *Elektrik Mühendisliği, Bilişim Özel Sayısı*, 15 (176-177), 61-68.
- Kumanlı, M. S. (2021). Türkçe Sözlük'te İngilizceden Alıntı Sözlükbirimlerin Tanım Görünümleri. *Rumeli DE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (24), 158-173.
- Kundakçı, D. (1977). *İtalyancadan Türkçeye ve Türkçeden İtalyancaya Geçmiş Sözcükler* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Dil-Tarih ve Coğrafya Fakültesi, Ankara.

- Küçük, E. (2017). “Video Oyun Türleri Nelerdir, Açıklamalarıyla”, <https://oyungg.com/video-oyun-turleri-nelerdir-aciklamalariyla/> (Erişim Tarihi: 08.05.2022).
- Küpçü, K. K. (2011). “RPG Tarihçesi”, <https://frpnet.net/rehber/rpg-tarihcesi> (Erişim Tarihi: 02.05.2022).
- Küpçü, K. K. (2014). “RPG'nin Tarihi – İnfografik”, <https://frpnet.net/haberler/rpgnin-tarihi-infografik> (Erişim Tarihi: 02.05.2022).
- Latince (b.t.). Ocak 8, 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Latince>
- Lehçe (b.t.). Ocak 12, 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Lehçe>
- Macfie, J. (2021). “PUBG Mobile İpuçları ve Püf Noktaları”, <https://mobileius.com/pubg-mobile-ipuclari-ve-puf-noktalari/> (Erişim Tarihi: 13.05.2022).
- Magrelo, İ. (2011). Türkçede Batı Kökenli Yabancı Sözcükler. *International Journal of Social and Economic Sciences 1* (1): 7-10.
- Malayca (b.t.). Ocak 11, 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Malayca>
- Mansuroğlu, M. (1955). Türkçede Cümle Çeşitleri ve Bağlayıcıları, *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı- Belleten*, 59-71.
- Mills, M. (2020). “Battle Royale Games: Tarihçe, Kökeni ve Mevcut Sürümler”, <https://itigic.com/tr/battle-royale-games-history-origin-and-available-versions/> (Erişim Tarihi: 09.05.2022).
- Mmofps Oyunlar, (b.t.). Mayıs 3, 2022, <https://www.gezginler.net/oyunlar/mmofps-oyunlar/>
- Mmotps Oyunlar, (b.t.). Mayıs 3, 2022, <https://www.gezginler.net/oyunlar/mmotps-oyunlar/>
- Nurlu, M. (2002). *Romencede Türk İzleri*. Galati (Romanya).
- Oruç, Ş. (2016). Türkçede Ana Dili ve Ana Dil. *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 2 (1), 311-322.
- Önen, Y. (1955). Deutsches im Türkischen, *Philosophische Fakultät der Universität*.
- Öner, M. (2010). Türkçede Fransızca Örnekseme ile Yaratılan Sözler. *Türk Dili*, 708, 483-491.
- Önkaş, N. (2010). Ana Dili Öğretimine Yeni Yaklaşımlar. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (İLKE)*, 24, 121-128.
- Özakıncı, C. (1998). *Dil ve Din*. İstanbul: Payel Yay.
- Özkan, F. ve Musa, B. (2004). Yabancı Dillerin Türkçenin Söz Dizimi Üzerindeki Etkisi. *Bilig*, (30), 95-139.
- Özkan, N. (1996). Yabancı Dillerin Türk Dili ve Kültürü Üzerindeki Etkileri. *Türk Dili*, 537, 257-264.
- Özkan, N. (2011). Türkçedeki Yabancı Unsurları Tasnif Denemesi. *ICANAS Bildiriler Dil Bilimi, Dil Bilgisi ve Dil Eğitimi*, 3, 1343-1359.
- Özlük, D. (2019). *Türkiye Türkçesinde Farsça Kökenli Kelimeler*. (YL Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özmen, M. (2000). İsim ve Sıfat Tamlamalarında Bozulmalar. *Türk Dili*, (586), 354-363.
- Özünaldım, A. (2022). “TPS Oyun Nedir? En İyi TPS Oyunlar Nelerdir?”, <https://technotoday.com.tr/tps-oyun-nedir/> (Erişim Tarihi: 30.04.2022).
- Paçacıoğlu, B. (2006). *VIII-XVI. Yüzyıllar Arasında Türkçenin Söz Dağarcığı*. Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Parlak Kalkan, G. ve Kırış, A. (2021). İş Yeri Adlarındaki Türkçenin Yabancı Dillerle Etkileşimi: Kilis Örneği. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5 (2), 1182-1219.

- PUBG: Battlegrounds (b.t.). Mayıs 7, 2022
https://tr.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds
- Ratanak (2018). "Medical Items", <https://zilliongamer.com/pubg-mobile/c/beginner-tips-and-tricks-pubg-mobile/medical-items> (Erişim Tarihi: 09.05.2022).
- Resimli Kitap dergisi. 5. cilt. İstanbul 1324-1327.
- Sağlam, M. Y. (2007). Türkçe'deki Terim Sorunsalı. *Türkbilig*, 14, 168-176.
- Sakallı, E. (2015). Türk Dünyası Şairlerinde Millî Kimlik Simgesi Olarak Ana Dili. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, (39), 179-196.
- Sayılğan, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak "Kurbanı Oynamak": This War Of Mine. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4 (2), 374-395.
- Selimi, S. (2018). Türkçeden Arnavutçaya Ödünç Verilmiş Kelimeler. *Turkish Studies Language / Literature*, 13 (26), 869-885.
- Sever, S. (2001). Öğretim Dili Olarak Türkçenin Sorunları ve Öğretme-Öğrenme Sürecindeki Etkili Yaklaşımlar, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 34(1), 11-22.
- Sezgin, F. (2004). *Türkçede Batı Kökenli Kelimelerin Yoğunluğu*. Ankara: TDK Yayınları.
- Sinan, A. T. (2006). Ana Dili Eğitimi Üzerine Bazı Düşünceler. *Fırat Üniversitesi Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları Dergisi*, 4 (2), 75-78.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam.
- Şahin, T. (2014). Türkçenin Resmi Dil Olması ve Doğru Kullanımının Kanunla Korunması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7 (29), 738-749.
- Şensoy, F. (2006). *Medya ve İletişim Yolu ile Türkçeye Girmiş Yabancı Sözcükler*. (YL Tezi). Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Şenyuva, E., Ertüzün, F., Turhan, K. ve Demir, N. (2017). Türk Diline İlişkin Sorunlar, Çözüm Önerileri ve Türkçe Bilinci: Kuşaklararası Karşılaştırma. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 6 (3), 1384-1397.
- Şimşek, B. (2018). *Çevrimiçi Oyunların Türkçenin Söz Varlığına Etkisinin İncelenmesi*. (YL Tezi). Antalya: Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tekin, F. ve Cantürk, S. (2018). Dil Kirliliği Bağlamında Giresun (Merkez) İş Yeri İsimleri Üzerine Bir Araştırma. *Jass Studies-The Journal of Academic Social Science Studies*, (72), 157-172.
- Tekin, T. (2004). Türkçedeki En Eski Ödünç Sözcükler. İçinde; *Makaleler II Tarihi Türk Yazı Dilleri* (227-231). Ankara: Grafiker Yayıncılık.
- Tekin, T. (2005). Aynılı ve Hemzeli Kelimeler. İçinde; *Makaleler 3 Çağdaş Türk Dilleri* (83-88), Ankara: Grafiker Yayıncılık.
- Tekleli, M. (2006). *Rus Dilinde Türk Sözcükleri*. Bakı.
- Tekleli, M. (2006). *Türk İmzası*. Bakı.
- The Witcher* (b.t.). Mayıs 3, 2022, https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Witcher
- Thomason S. G. ve Kaufman T. (1988). *Language Contact, Creolization and Genetic Linguistics*. Berkeley: University of California Press
- Thomason, S. G. (2001). *Language Contact*. Edinburg: Edinburg University Press.
- Toker, B. (2009). Türkçe ve İspanyolcanın Ortak Söz Varlığı Üzerine Bir İnceleme. (YL Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Toker, B. (2012). Türkçeden İspanyolcaya ve İspanyolcadan Türkçeye Geçtiği Düşünülen Bazı Kelimeler Hakkında Tespitler, *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1 (1), 191-198.

- Tokmak, N. (2001). *Telafluzlu Türkçe-Farsça Ortak Deyimler Sözlüğü*. İstanbul: Simurg Yayınları.
- Topal, A. (2015). Dijital Oyunların Medya Kullanım Alışkanlıklarına Etkisi: World Of Warcraft Örneği. *Kocaeli Üniversitesi 4. Sosyal Bilimler Kongresi*, 27 Mayıs 2015, Kocaeli, 1-23.
- Topal, A. (2016). Sanal Karakterin Gerçek Gündemi: Çevrimiçi Oyunlarda Metin Tabanlı İletişim ve “World Of Warcraft” Örneği. (YL Tezi). Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tuğuşeva, L. Y. (2002). Türkler ve Toharlar Arasındaki Münasebetler. *Türkler* (2. Cilt) içinde (261-268). Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. B., Özen-Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişim. *The Journal of Academic Social Science Studies, International Journal of Social Science*, (27), 1-16.
- Tuna, O. N. (1976). Osmanlıcada Moğolca Kelimeler. *Türkiyat Mecmuası*, XVIII / 1973-1975, 281-314.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi. İçinde; *Çocukta Oyun Gelişimi* (1-36). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi
- Uturgauri, S. N. (1999). *İki Kültürün Teması, Türk-Rus İlişkilerinde 500 Yıl 1491-1992*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Uzuner, S. ve Aktaş, E. (2016). Öğretmen Adaylarının Yabancı Sözcüklerin Türkçe Karşılıklarını Bilme Düzeyleri, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (37), 166-186.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan Ekran: Oyunun Mekânsal ve İşlevsel Değişimi, *Intermedia International e-Journal*, 7 (12), 19-32.
- Yağbasan, M. (2010). Kültürlerarası Etkileşim Bağlamında Türkçe ve Yunanca'daki Ortak Sözcüklerin Değerlendirilmesi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (1), 367-388.
- Yazıcı, Z. (2017). *Yozgat İli İş Yeri İsimleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yozgat: Bozok Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldız Ü. ve Sertoğlu G. (2019). Esnaf Tabelalarında Yabancı Kelime Dağılımı Üzerine Bir Çalışma. *Route Educational and Social Science Journal*, 6 (7), 1094-1122.
- Yılmaz, M. (1992). *Edebiyatımızda İslamî Kaynaklı Sözler (Ansiklopedik Sözlük)*. İstanbul: Enderun Kitabevi.
- Yücel, H. (2003). Reklamlarda Yabancı Dil Kullanımı, *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (1), 135-145.
- Yücel, Y. (1991). Bulgarcaya Türkçeden ve Türklerden Geçen Sözcükler. *Bellekten*, 55(213), 529-562.
- Yüksek, Ö. M. (2019). “Birinci Şahıs Nişancı FPS Oyunlarının Tarihi”, <https://weblenow.com/fps-oyunlarinin-tarihi/> (Erişim Tarihi: 14.12.2021).
- Zengin, E. (2017). Türkçenin Diğer Dillerle Etkileşimi ve Sonuçları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10 (52), 293-299.
- Zeybekoğlu, Ö. ve Doğan, T. (2015). Değişen Oyun ve Oyuncak Kültürü. İçinde; *Akdeniz Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, I. Dil, Kültür ve Edebiyat Çalıştayı, Talat Sait Halman'a Armağan Kitabı* (1. Baskı) (115-134). Antalya: Akdeniz Üniversitesi Yayınları
- Zülfikar, H. (1991). *Terim Sorunları ve Terim Yapma Yolları*. Ankara: TDK Yay.
- Zülfikar, H. (2002). Türkçenin Söz Varlığında Yabancılaşma. İçinde; *Türkler* (18. Cilt) (122-130). Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.

EKLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
EK 1: Anket Formu	151
EK 2: Anket Onam Formu	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
EK 3: Etik Kurul Raporu.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
EK 4: Araştırma İzni	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

EKLER

EK 1: Anket Formu

ANKET FORMU

Sevgili Öğrenciler,

Hazırlamış olduğumuz bu anket formu, dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, sizlerin demografik bilgilerinize yönelik hazırlanan üç soruluk bölümdür.

İkinci bölüm, PUBG oyunuyla ilgili hazırlanan beş sorudan oluşmaktadır.

Üçüncü bölüm, dilimizle ilgili yargılardan oluşmaktadır. Bu bölümde; ifadelerde belirtilen görüşe katılma derecenize göre “Tamamen Katılıyorum”, “Katılıyorum”, “Kararsızım”, “Katılmıyorum”, “Hiç Katılmıyorum” seçeneklerinden size uygun olan seçeneği işaretleyiniz.

Dördüncü bölüm, “PUBG oyunu ile ilgili sözcüklerden oluşmaktadır.” Bu bölümde; belirtilen ifadeleri durumunuza göre “Anlamını bilirim, çok kullanırım”, “Anlamını bilirim, az kullanırım”, “Anlamını bilirim, hiç kullanmam”, “Anlamını bilmem hiç kullanmam” seçeneklerinden size uygun olanı işaretleyiniz.

Lütfen her ifadeyi dikkatli bir şekilde okuyunuz ve söz konusu seçeneklerden hiçbirini boş bırakmayınız.

Bu anketten elde edilen bilgiler tez araştırmam için kullanılacaktır. Ölçek üzerine isim yazmanız gerekmemektedir. Bu yüzden; ölçeği hiçbir etki altında kalmadan, samimi bir biçimde doldurmanız araştırmamız için önem arz etmektedir. Yardımlarınız ve samimi cevaplarınız için teşekkür ederim.

Anketi aşağıdaki örneğe göre doldurunuz.

Örnek:

Maddeler	Tamamen katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç katılmıyorum
Oyun oynamayı severim.		X			

İsmail Kaan OCAK
Afyon Kocatepe Üniversitesi
Türkçe Öğretmenliği A.B.D.
Yüksek Lisans

Öğrencisi

1. Lütfen, kişisel bilgilerinizin yer aldığı bölümü, size uygun biçimde işaretleyiniz.

1	Cinsiyetiniz	Erkek ()	Kız ()		
2	Yaşınız	11 ()	12 ()	13 ()	14 ()
3	Sınıfınız	5 ()	6 ()	7 ()	8 ()

2. Lütfen, PUBG oyunuyla ilgili hazırlanan sorulara cevap veriniz.

1.	Oyunu Oynadığınız Cihaz	Bilgisayar ()	Telefon ()	Konsol ()	
2.	Günlük Oynama Süresi (Dakika)	0-30 ()	30-120 ()	120-300 ()	300 ve üstü ()
3.	Haftalık Oynama Süresi (Dakika)	0-30 ()	30-120 ()	120-300 ()	300 ve üstü ()
4.	Oyunda Kullanılan Dil Seçeneği	Türkçe ()	İngilizce ()	Diğer ()	
5.	Oyunu Takip Ettiğiniz Platformlar	Youtube ()	Twitch ()	Sosyal Medya ()	Diğer ()

3. Lütfen, Türkçe ile ilgili yargılara katılım düzeyinizi belirtiniz.

Maddeler	Tamamen katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç katılmıyorum
1.Türkçe dersi, en sevdiğim derslerdendir.					
2.Türkçenin güçlü bir dil olduğunu düşünürüm.					
2.Türkçenin diğer dillerden daha güzel olduğunu düşünürüm.					
3.Türkçe dersi okul dışında pek işime yaramaz.					
4.Günlük hayatımda Türkçeyi özenli kullanmaya çalışırım.					
5.Konuşurken ve yazarken bir sözcüğün Türkçe mi yabancı mı olduğuna dikkat etmem.					
6.Çevremde gördüğüm yabancı isimli levhalar, reklam panoları, dükkân isimleri beni rahatsız eder					
7.Sosyal medyada Türkçesi varken yabancı sözcüklerin kullanılması beni rahatsız eder.					
8.Günlük yaşamımda Türkçe karşılıkları olan yabancı sözcükleri kullanmak hoşuma gider.					
9.Yabancı kelimelerin Türkçeye yerleşmesini dilin zenginleşmesi olarak görürüm.					
10. Derslerde n, m ve h gibi harflerin “en”, “em” ve “haş” olarak seslendirilmesi beni rahatsız etmez.					
11.Yabancı sözcüklerin yerine Türkçe bir karşılık (<i>Selfie</i> yerine <i>özçekim</i> gibi) aranmasının gereksiz olduğunu düşünüyorum.					
12.Yabancı sözcük kullanan arkadaşlarımı uyarırım.					
13.İnternet üzerinden “Pubg” oynarken oyundaki yabancı sözcüklerin anlamını bilmem bana büyük kolaylık sağlar.					
14.Arkadaşlarımla “Pubg” oyunuyla ilgili sohbet ederken oyunda geçen yabancı sözcükleri kullanmam oyundaki bilgi ve tecrübemi ispatlar/ortaya koyar.					
15.“Pubg” oynarken kullandığım yabancı sözcüklerin Türkçelerini araştırmaya gerek duymam.					
16.“Pubg” oynarken yabancı sözcükleri kullanmanın İngilizcemi geliştirdiğini düşünürüm.					
17.Oyunlardaki bazı yabancı sözcüklerin anlamını anne-babam da bilir.					

18.“Pubg” oyununda öğrendiğim yabancı sözcükleri oyun dışında kullanmam.					
19.“Pubg” oyunuyla ilgili Youtube videolarında duyduğum yabancı kelimeleri arkadaşlarımla konuşurken ben de kullanırım.					
20.İzlediğim yayıncıların ve içerik üreticilerinin oyunla ilgili kullandıkları yabancı sözcükler yüzünden anlattıklarını çok					

4. Aşağıda “Pubg” oyunu ile ilgili sözcükler verilmiştir. Bu sözcüklerle ilgili durumunuzu en iyi ifade eden kutucuğa (X) atınız.

Maddeler	ANLAMINI BİLİRİM ÇOK	ANLAMINI BİLİRİM AZ	ANLAMINI BİLİRİM HİÇ KULLANMAM	ANLAMINI BİLMEYEN HİÇ KULLANMAM
1.“Head Shoot” ifadesini...				
2.“Sislemek, sis bombası atmak” ifadesini...				
3.“Donma” sözcüğünü (Oyunun donması) ...				
4.“Kill almak” ifadesini ...				
5.“Lootlamak” ifadesini ...				
6.“Adam düşürmek” ifadesini ...				
7.“Scope” sözcüğünü ...				
8.“Enerjiyi yükseltmek” ifadesini ...				
9.“Sniper” sözcüğünü ...				
10.“Can basmak, sağlığını arttırmak” ifadesini				
11.“Bug” sözcüğünü ...				
12.“Eşya toplamak” ifadesini...				
13.“Map” kelimesini ...				
14.“Bilgi vermek” ifadesini ...				
15.“Lag” sözcüğünü ...				
16.“Ezik” sözcüğünü ...				
17.“İtem” sözcüğünü ...				
18.“Boostlamak” ifadesini ...				

19.“Eşya” sözcüğünü ...				
20.“İfo vermek” tabirini ...				
21.“Oyun Hatası” ifadesini ...				
22.“Kafadan vuruş” ifadesini ...				
23.“Med kit basmak” ifadesini ...				
24.“Dürbün” sözcüğünü ...				
25.“Adam öldürmek” ifadesini ...				
26.“Smokelamak” ifadesini ...				
27.“Knocklamak” ifadesini ...				
28.“Keskin nişancı” ifadesini ...				
29.“Noob” sözcüğünü ...				
30.“Harita” sözcüğünü ...				

