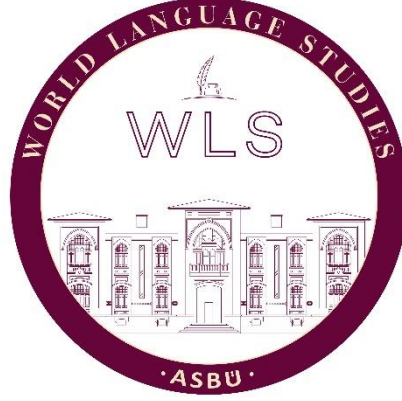


WORLD LANGUAGE STUDIES

Cilt / Volume: IV, Sayı / Issue: I, Haziran / June 2024

ISSN: 2791-7770

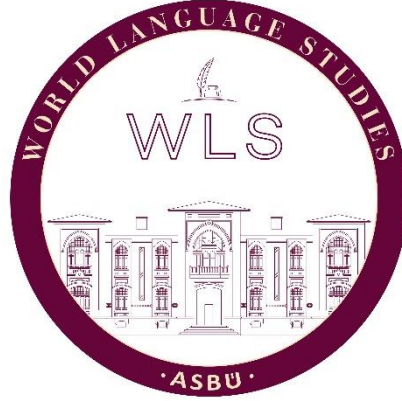




World Language Studies, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Yabancı Diller Fakültesi tarafından elektronik olarak yılda iki defa (Haziran ve Aralık) yayımlanan, hakemli uluslararası bir dergidir. Gerekli görüldüğü takdirde özel sayı ya da sayılar da yayımlanabilir. Yazarlardan yayım ücreti alınmaz. WLS, dünya dilleri, edebiyatları, o dile ait kültürler üzerine yoğunlaşan ve tarih, dil, edebiyat, sosyoloji, kültür ilişkileri, dil eğitimi ve uygulamalı dilbilim gibi konuların yer aldığı Türkçe ve İngilizce dillerinde yazılmış özgün akademik makalelerin, makale çevirilerinin, kitap tanıtımı ve eleştirileri gibi çalışmalarını yayımlamayı ve kamuoyu ile paylaşmayı amaçlamaktadır. Dergimiz daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da değerlendirme aşamasında olmayan çalışmalarını kabul eder. Dergimizde yayımlanan yazıların bilimsel ve hukukî sorumluluğu yazarlarına aittir. Tüm yayımlanan yazıların hakları WLS'e ait olup yayıncının izni olmadan kısmen veya tamamen basılamaz, çoğaltılamaz veya elektronik ortama taşınamaz.

WLS'nin tarandığı dizinler: Modern Language Association (MLA), International Scientific Indexing (ISI) ve Akademia Sosyal Bilimler İndeksi (ASOS), İdeal Online

worldlanguagestudies@asbu.edu.tr



World Language Studies (WLS) is a free, international, peer-reviewed, biannual (June & December), open access journal electronically published by the Faculty of Foreign Languages, Social Sciences University of Ankara. The journal may also include special issues. WLS aims to publish original academic articles, article translations, book introductions, and reviews written in Turkish and English, focusing on world languages, literatures, cultures, and on topics such as history, language, literature, sociology, cultural relations, language education, and applied linguistics. Our journal accepts studies that have not been published elsewhere or are not at the stage of evaluation. The scientific and legal responsibility of the articles, article translations, book introductions and reviews published in WLS belong to the authors. All publication rights of the published works belong to the World Language Studies and may not be published, reproduced or transferred to electronic media without the permission of the publisher.

WLS is indexed by Modern Language Association (MLA), International Scientific Indexing (ISI) and Akademia Sosyal Bilimler Indeksi (ASOS), Ideal Online

worldlanguagestudies@asbu.edu.tr

Değerli Bilim İnsanları,

Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Yabancı Diller Fakültesi dergisi World Language Studies'in (WLS) Haziran 2024 sayısını sizlerle buluşturmanın mutluluğu içerisindeyiz. Dergimizin bu sayısında dört araştırma makalesi ve bir kitap incelemesi yer almaktadır. Kazuki OKADA tarafından kaleme alınan "**A Study on Daily Game Use by Japanese People**" adlı çalışmada, Japonya'da 2020-2021 yıllarında oyun pazarının gittikçe yaygınlaşması üç araştırma sorusu üzerinden incelenerek günümüzde ve gelecekte oyun kültürünün Japon toplumuna etkileri incelenmiş; Kıymet Aybüke AKBAŞ ve Zulfiya ŞAHİN'in "**NEP ve Kadınların Kurtuluşu: A. Kollontay'ın "Kız Kardeş" Öyküsü Örneği**" adlı araştırma makalesinde, Aleksandra Kollontay'ın "Kız Kardeş" adlı öyküsü biçimbilimsel, sözcükbilimsel, karşılaştırma ve edebi yöntemlerle analiz edilerek, 1921-1928 yılları arası Sovyet Rusya'sında sosyoekonomik değişimlerin kadın yaşamına etkileri ve yansımaları incelenmiş; Mustafa Levent YENER'in "**Türkiye Türkçesinde Dolaylamalar Üzerine Bir Deneme**" adlı makalesinde, 230 dolaylama yapı örneği üzerinden dolaylamaların diğer kalıp sözlerden farklılıkları; edebi eserler, yazılı ve görsel basın gibi farklı yerlerde kullanımları incelenmiş; Mustafa AĞBAHT ve Mehmet Hakkı SUÇİN'in "**Hatay Yerleşik Arap Diyalektlerinin Öğretimine Yönelik A1 Düzeyi İletişimsel Materyal Tasarımı**" adlı araştırma makalesinde, Arap diyalektlerinin öğretimine yönelik bir ilk niteliğinde hazırladıkları "Lehcitna" adlı materyal üzerinden Arap diyalektlerine yönelik materyal tasarımı ve geliştirme süreçleri çalışılmıştır; Ulaş ÖZGÜN ise, Jeffrey A. Weinstock tarafından editörlüğü yapılmış, alanda önemli birçok makaleyi bir araya getiren *The Monster Theory Reader* (2020) adlı kitabı incelemiş ve tanıtmıştır.

WLS Haziran 2024 sayısının çıkarılma aşamasındaki destek ve katkılarından dolayı ASBÜ Yabancı Diller Fakültesi Dekanı Prof. Dr. İsmail ÇAKIR'a, ASBÜ Kurumsal İletişim Ofisi'ne, derginin danışma kuruluna, editörlerimize, yazar ve hakem olarak katkıda bulunan değerli akademisyenlere teşekkür ederiz.

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere...

WLS Editör Kurulu

Dergi Yönetimi / Editorial Board

İmtiyaz Sahibi / Owner

Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Yabancı Diller Fakültesi adına, / On behalf of Faculty of Foreign Languages, Social Sciences University of Ankara,

Prof. Dr. İsmail ÇAKIR (Dekan/Dean)

Baş Editör / Editor in Chief

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah SAT

Editör Yardımcıları / Assistant Editors

Arş. Gör. Dr. Hüseyin ALHAS

Öğr. Gör. Ayşe ÖZTÜRK

Dr. Öğr. Üyesi Nuray AKDEMİR

Arş. Gör. Dr. Tuğba ŞİMŞEK

Arş. Gör. Meriç DEBELEÇ

Dil Editörleri / Language Editors

İngilizce / English: Arş. Gör. Dr. Hüseyin ALHAS

Çince / Chinese: Öğr. Gör. Ayşe ÖZTÜRK

Japonca / Japanese: Dr. Öğr. Üyesi Nuray AKDEMİR

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr. Ali Merthan DÜNDAR (Ankara Üniversitesi)

Doç. Dr. Arif BAKLA (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Doç. Dr. Aysel Sarıcaoğlu AYGAN (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Bahar DEMİR (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Eugene STEELE (Erciyes Üniversitesi)

Prof. Dr. Giray FİDAN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Doç. Dr. Gonca ÜNAL CHIANG (Ankara Üniversitesi)

Doç. Dr. Gürhan KIRİLEN (Ankara Üniversitesi)

Prof. Dr. İlhami SIĞIRCI (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Jui-Cheng CHANG (National Chengchi University)

Prof. Dr. P. Tefrik CEPHE (Gazi Üniversitesi)

Doç. Dr. Zümre Gizem YILMAZ KARAHAN (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Genel Kurallar

1. WLS'in yayım dili Türkçe ve İngilizcedir. Editörlerin uygun görmesi halinde farklı dillerden de makaleler yayımlanabilir.
2. Gönderilen makaleler, dil bilgisi kurallarına uygun olmalıdır. Türkçe çalışmalarda güncel Türk Dil Kurumu (TDK) Yazım Kılavuzu, yabancı dillerdeki yazılar için o dilin dil bilgisi kuralları esas alınmalıdır.
3. Sisteme yüklenen makalenin başında Türkçe ve İngilizce özet ve özetlerin altında 3 ila 6 tane anahtar kelime yer almalıdır. Gönderilen özetler 200 kelimedenden az olmamalı ve 300 kelimeyi aşmamalıdır. Ana metin, sonuç ve kaynakça kısımları mutlaka yer almalıdır.
4. Ayrıca, tüm makalelerin sonuna genişletilmiş özet eklenmelidir.
5. Dergiye gönderilen makaleler, yazar tarafından iThenticate programında taranmalı; ve alınacak benzerlik raporu herhangi bir filtreleme yapılmadan gönderilen makale ile birlikte sisteme yüklenmelidir. Çok disiplinli niteliği olan WLS, benzerlik oranı ile ilgili bir sınır vermekten kaçınmaktadır. Raporların değerlendirilmesi Editör Kurulu'na aittir.
6. Makale, herhangi bir tez, konferans bildirisi ya da başka bir bilimsel çalışmadan türetilmişse, makalenin başlığına verilecek bir dipnotta belirtmeli ve türetilen çalışmanın ayrıntıları (makale, tezden türetilmişse, çalışmanın başlığı ile birlikte üniversite, enstitüsü, anabilim dalı ve danışmanın adı; kongre veya sempozyumda yayınlanmamış bildiriye makalenin başlığı, sunulma tarihi, sempozyum/kongre adı) yer almalıdır.
7. Bir araştırma kurumu/kuruluşu tarafından desteklenen çalışmalarda (BAP, TÜBİTAK, Kalkınma Bakanlığı vb.), söz konusu kurumun/kuruluşun ve projenin adı, varsa, tarihi ve sayısı dipnotla belirtilmelidir.
8. Kitap tanıtım ve eleştiri yazılarında, söz konusu kitabın kapak resmi ve künyesi (basım tarihi, kaçınıcı baskı olduğu, basım yeri bilgileri) bulunmalıdır.
9. Dergimize makale gönderen/gönderecek üyelerin, kullanıcı kimlik bilgilerine ORCID Numarası'nı da eklemeleri gerekmektedir. ORCID ID'nin nasıl alınacağı hakkında bilgi almak için <https://orcid.org/> adresini ziyaret edebilirsiniz.
10. Yazarlar çalışmalarını yayımlanmak üzere WLS'e göndermekle telif haklarını, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi bünyesindeki WLS'e devretmiş olurlar. Yayımlanan çalışmaların telif hakkı dergiye aittir ve referans gösterilmeden aktarılamaz.
11. WLS'de yayımlanan çalışmaların bilimsel, içerik, dil ve hukukî sorumluluğu yazar/yazarlarına aittir.

General Publication Principles

1. The publication language of the WLS is Turkish and English. However, articles in different languages can be published if the editors approve.
2. Submitted articles must comply with grammar rules. The studies written in Turkish should be based on the current Turkish Language Association (TDK) Spelling Guide and articles in foreign languages should follow the grammar rules of that language.
3. At the beginning of the article uploaded to the system, there should be Turkish and English abstracts and below them should be keywords consisting of 3-6 words. Submitted abstracts should not be less than 200 words and should not exceed 300 words. The main text, conclusion and bibliography parts must be included.
4. In addition, an extended abstract should be added to the end of all articles.
5. Articles sent to the journal must be scanned by the author in iThenticate program, and the similarity report must be uploaded to the system with the submitted article without any filtering. Due to its multidisciplinary nature, WLS avoids placing a limit on the similarity rate. Evaluation of the reports belongs to the Editorial Board.
6. If the article is derived from a thesis, conference paper or from other scientific studies, it should be indicated in a footnote to the title of the article and the details of the derived study (if the article is derived from the thesis, the title of the study, along with the name of the university, institute, department and advisor; if the paper is not published in the symposium or congress the title of the article, the date of presentation, the name of the symposium / congress) should be included.
7. In studies supported by a research institution (BAP, TÜBİTAK, Ministry of Development, etc.), the name of the institution / organization and the project and the date should be indicated in a footnote.
8. In the book introductions and reviews, the cover image and tag (date of publication, edition, place of publication) of the book in question should be included.
9. Members who send/will send articles to our journal must add their ORCID Number to their user identification information. You can visit <https://orcid.org/> for information about how to get ORCID ID.

10. By sending their works to our journal for publication, authors transfer their copyrights to WLS. The copyright of the published works belongs to the journal and cannot be used without giving reference.
11. Scientific, content-wise, and legal responsibility of the studies published in WLS belongs to the author (s).

Yazım Kuralları

1. Makale Microsoft Word ortamında A4 kâğıdı formatında yazılmalıdır.
2. Kağıt düzeni soldan ve sağdan 2,5 cm yukarıdan ve aşağıdan 2,5 cm olacak şekilde ayarlanmalıdır.
3. Makalenin tümü (yazar bilgileri, makale adı, özet, giriş, başlıklar, sonuç, kaynakça) “Times New Roman” yazı tipinde 12 punto ile yazılmalı ve çalışmalar sağ alt köşeye sayfa numarası eklenerek gönderilmelidir.
4. Özel bir yazı tipi kullanılmış yazılarda, yazar gönderi dosyasına özel yazı tipi dosyasını eklemelidir.
5. İlk başlık metnin yazıldığı dilde, 13 punto, ikinci başlık/başlıklar 12 punto, tamamı büyük harflerle, ortalanarak ve koyu yapılarak yazılmalıdır.
6. Ana başlık ve alt başlıklar, gerekli görülmesi durumunda 1, 1.1, 1.1.2, 1.3, 1.4 şeklinde numaralandırılmalıdır.
7. Tablo, resim ve şekiller sayfanın dışına taşmamalı ve içindeki yazılar 10 punto ve tek satır aralığında olmalıdır. Şekil ve tablolar numaralandırılmalı ve içeriğine göre adlandırılmalıdır.
8. Kaynak göstermede kullanılan format, APA (American Psychological Association) olarak belirlenmiştir. Alıntılamalarda ve kaynakça kısmında yazarlar, Amerikan Psikoloji Derneği'nin yayımladığı Amerikan Psikoloji Derneği Yayım Kılavuzu'nda belirtilen yazım kurallarını ve formatını takip etmelidir. Ayrıntılı bilgi için bakınız: <http://www.apastyle.org/learn/tutorials/basics-tutorial.aspx>. APA 6'nın Türkçe tercümesi için lütfen [tıklayınız](#).
9. Kısaltma kullanımlarında Türk Dil Kurumu Kılavuzu'nda yer alan kurallar esas alınmalıdır.
10. Dipnotlar, sadece yapılması zorunlu açıklamalar için kullanılır ve MS Word programında “Başvurular > Dipnot Ekle” komutuyla eklenir. Buradaki atıflar da parantez içinde yazarın soyadı, eserin yayın yılı ve sayfa numarası gelecek şekilde düzenlenmelidir. Örnek: (Yılmaz, 2017, s. 13). Dipnotta kullanılan eser/eserler kaynakçaya da eklenmelidir.

11. Alıntılar tırnak içinde verilmeli; beş satırdan az alıntılar satır arasında, beş satırdan uzun alıntılar ise satırın sağından ve solundan 1.5 cm içeride, blok hâlinde ve 1,5 satır aralığı ile 1 punto küçük yazılmalıdır. Metin içinde göndermeler, parantez içinde aşağıdaki şekilde yazılmalıdır.

Alıntılar: Makalede birebir yapılan alıntılar tırnak içinde verilmeli ve alıntının sonunda kaynağı parantez içinde APA kurallarına göre belirtilmelidir.

Kâğıt Boyutu	A4 Dikey
Üst Kenar Boşluk	2,5 cm
Alt Kenar Boşluk	2,5 cm
Sol Kenar Boşluk	2,5 cm
Sağ Kenar Boşluk	2,5 cm
Yazı Tipi	Times News Roman
Yazı Tipi Stili	Normal
Yazı Boyutu (normal metin)	12
Yazı Boyutu (dipnot metni)	10
Tablo-grafik	10
Paragraf Girintisi (İlk Satır)	1 cm
Paragraf Aralığı	Önce 6 nk, sonra 0 nk (Tablo ve grafiklerde önce ve sonra 0 nk)
Satır Aralığı	(1,5)
Kaynakça	Asılı ve girinti 0,63 cm, Hizalama: Her iki yana yasla, Aralık önce 6 nk, sonra 0 nk, satır aralığı 1,15 cm.

Author Guidelines

1. The article should be written in Microsoft Word environment in A4 paper format.
2. The paper layout should be set as 2.5 cm from the left and right and 2.5 cm from the bottom.
3. The entire article (author information, article name, abstract, introduction, titles, conclusion, bibliography) should be written in "Times New Roman" font with 12 pt.
4. For articles with a special font, the author must add the special font file to the submission file.
5. The first title should be written in the language in which the text is written, in 13 pt., the second heading / headings in 12 pt., all capital letters, centered and bold.
6. The main heading and sub-headings can be numbered up as 1, 1.1, 1.1.2, 1.3, 1.4 if deemed necessary.
7. Tables, pictures and figures should not extend beyond the page and the in-texts should be 10 pt. and single line spacing should be used. Figures and tables should be numbered and named according to their content.
8. The format used for citing references is designated as APA (American Psychological Association). In the citations and the bibliography, the authors should follow the spelling rules and format specified in the American Psychological Association's Publication Guide published by the American Psychological Association. For detailed information, see: <http://www.apastyle.org/learn/tutorials/basics-tutorial.aspx>. Please click [here](#) for the Turkish translation of APA 6.
9. In the use of abbreviations, the rules in the Turkish Language Association Guide should be followed.
10. Footnotes are used only for mandatory explanations and are added through "References > Insert Footnote" command in MS Word program. The citations should be arranged in a way that includes the author's surname, publication year and page number in parentheses. Example: (Yılmaz, 2017, p.13). The work / works used in the footnote should also be included in the bibliography.
11. Quotations should be given in quotation marks; quotations less than five lines should be written between lines, and quotations longer than five lines should be indented 1.5

cm from the left and the right margin, in block form with 1.5 line spacing and 11 type size. References in the text should be written in parentheses.

Quotations: Direct quotations in the article should be given in quotation marks and at the end of the quotation, the source should be indicated in brackets according to APA rules.

Paper Size	A4 Vertical
Top Margin	2,5 cm
Bottom Margin	2,5 cm
Left Margin	2,5 cm
Right Margin	2,5 cm
Font	Times News Roman
Font Style	Normal
Type Size (Regular Text)	12
Type Size (Footnote Text)	10
Table-graphic	10
Paragraph Entry (First Line)	1 cm
Paragraph Spacing	Before 6 nk, after 0 nk (Table and graphic – before and after 0 nk)
Line Spacing	(1,5)
References	Hanging and indentation 0.63 cm, Alignment: Justify, Range before 6 nk, then 0 nk, line spacing 1.15 cm.

Telif Hakkı Politikası

Yayımlanmak üzere kabul edilen yazıların bütün yayın hakları WLS'e ait olup yayıncının izni olmadan kısmen veya tamamen basılamaz, çoğaltılamaz veya elektronik ortama taşınamaz.

Burada belirtilmeyen hususlarda karar yetkisi, WLS Yayın Kurulu'na aittir. WLS'de yayımlanan çalışmanın bilimsel ve hukuki her türlü sorumluluğu yazarına ya da yazarlarına aittir.



WLS'de yayımlanan makalelerin telif hakkı [Creative Commons Atıf-Gayriticari-Türetilemez 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) (CC BY NC ND) ile lisanslanmıştır. Bu lisansa göre eser dergiye atıf verilerek indirilebilir ya da paylaşılabilir ancak değiştirilemez ve ticari amaçla kullanılamaz. Yayımlanan makaleler için yazara telif ücreti ödenmez.

Copyright Policy

All publication rights of the articles accepted for publication belong to WLS and they cannot be partially or completely printed, reproduced or transferred to the electronic environment without the permission of the publisher.

The decision-making authority on matters not mentioned here is the WLS Editorial Board. All scientific and legal responsibility of the work published in the WLS belongs to the author or authors.



The copyright of the articles published in the WLS is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives 4.0 International License (CC BY NC ND). According to this license, the work can be downloaded or shared with reference to the journal, but cannot be changed and used for commercial purposes. No royalty fee is paid to the author for published articles.

İçindekiler / Contents

Araştırma Makaleleri / Research Articles

A Study on Daily Game Use by Japanese People

Japonların Günlük Oyun Kullanımı Üzerine Bir Araştırma

Öğr. Gör. Kazuki OKADA..... 1-34

NEP ve Kadınların Kurtuluşu: A. Kollontay'ın "Kız Kardeş" Öyküsü Örneği

NEP and the Liberation of Women: The Example of A. Kollontai's Story "Sisters"

Arş. Gör. Kıymet Aybüke AKBAŞ

Doç. Dr. Zulfiya ŞAHİN.....35-54

Türkiye Türkçesinde Dolaylamalar Üzerine Bir Deneme

An Essay on Periphrasis in Turkish

Doç. Dr. Mustafa Levent YENER.....55-89

Hatay Yerleşik Arap Diyalektlerinin Öğretimine Yönelik A1 Düzeyi İletişimsel Materyal Tasarımı

A1 Level Communicative Material Design for Arabic Dialects Spoken in Hatay

Öğr. Gör. Mustafa AĞBAHT

Prof. Dr. Mehmet Hakkı SUÇİN.....90-118

İnceleme / Review

Weinstock, Jeffrey A., ed. (2020) *The Monster Theory Reader (Canavar Kuramı Derlemesi)*.

London: Minnesota UP; 1st edition, 600 p., ISBN:1517905257

Arş. Gör. Dr. Ulaş ÖZGÜN119-127



A STUDY ON DAILY GAME USE BY JAPANESE PEOPLE JAPONLARIN GÜNLÜK OYUN KULLANIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Kazuki OKADA

Lecturer, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Faculty of Arts and Sciences, Eastern Languages and Literatures Department, Japanese Language and Literature Department, Nevşehir, Turkey
ORCID: 0000-0003-3345-292X
Email: kazukiokada@nevsehir.edu.tr

Geliş Tarihi/Submitted:

22.03.2024

Kabul Tarihi/Accepted:

25.06.2024

Anahtar Kelimeler:

Oyunlar, Topluluk, Para Kazanma, Japon Oyun Tarihi, Günlük Yaşam

Keywords:

Games, Community, Monetization, Japanese Game History, Daily Life

Kaynak gösterme/Citation:

Okada, Kazuki (2024). "A Study on Daily Game Use by Japanese People". *World Language Studies (WLS)*, 4 (1): 1-34

Özet

Japonya'da yerel oyun pazarının büyüklüğü 2020 ve 2021 yıllarında iki trilyon Japon yenini aştı. Japonya'da oyun oynayan nüfusun 55,35 milyon yani toplam nüfusun yaklaşık yarısı olduğu söylenmektedir. Bu veriler Japonya'da oyun oynamanın çok aktif hale geldiği göstermektedir. Bu çalışmada oyunların Japonya'da neden bu kadar aktif bir şekilde kullanılmaya başlandığı sorusunu açıklığa kavuşturmak için aşağıdaki üç araştırma sorusu belirlenmiş ve incelenmiştir. (1) Japonya'da oyunlar nasıl yayıldı?; (2) Japon halkı oyunlardan ne bekliyor?; (3) Oyunlar gelecekte Japonlar için nasıl bir varlığa sahip olacak? Birinci araştırma sorusunda Japonya'daki oyun tarihinin incelenmesine odaklanılmıştır. Sonuç olarak, teknolojik yeniliklerin oyunları kullanıcılar için daha tanıdık bir alana getirdiğini ve oyun oynamayı kolaylaştırdığı söylenebilir. İkinci araştırma sorusunda oyun kullanıcılarının tercihleri ve oyun oynamaktan kopma nedenleri araştırılmıştır. Bireysel tercihler kişiden kişiye farklılık göstermekle birlikte bir oyunla ilgili aktif bir topluluğun varlığının veya yokluğunun, belirli bir oyuna verilen desteğin uzun ömürlü olmasında bir faktör olduğu söylenebilir. Başka bir deyişle, kullanıcılar oyunlardan sadece oyun içeriği değil, aynı zamanda başkalarıyla bağlantı kurmayı da bekler hale gelmiştir. Üçüncü araştırma sorusunda oyunların eğitim amaçlı kullanımı, yaşam tarzıyla ilgili uygulamalar, çevrimiçi hizmetlerin kullanımı, azalan doğum oranı ve yaşlanan nüfus gibi çeşitli konularla oyunlar birleştirildiğinde oyunların gelecekte nasıl kullanılacağı gerektiği tartışılmıştır. Bu tartışmalar doğrultusunda, oyunların Japonya'da nasıl popülerlik kazandığı ve gelecekte nasıl ele alınacağı açıklığa kavuşturulmaya çalışılacaktır.

Abstract

In Japan, the size of the domestic game market exceeded 2 trillion yen in both 2020 and 2021. The gaming population in Japan is said to be 55.35 million, or about half of the total population, and it can be pointed out that the use of games in Japan is becoming very active. To clarify the question of why games have become so actively used in Japan, the following three research questions were set and examined. (1) How did games spread in Japan?; (2) What do Japanese people want from games?; (3) What kind of presence will games have for the Japanese in the future? In research question 1), the discussion centered on a survey of the history of games in Japan. As a result, we pointed out that technological innovation has brought games into a more familiar space for users and made it easier for them to play games. Research question 2) investigated game users' preferences and the causes of their disengagement from game playing. While individual preferences differ from person to person, it was pointed out that the presence or absence of an active community related to a game is a factor in the longevity of support for a particular game. In other words, users have come to expect not only game content but also connections with others from games. In research question 3), we combined games with various topics, such as educational use of games, lifestyle-related applications, use of online services, and the declining birthrate and aging population, and discussed how games should be used in the future. Through these discussions, we will clarify how games have gained popularity in Japan and how they will be treated in the future. The research method will be the so-called narrative review, in which prior research and case studies that are considered to correspond to each research question will be collected, organized, and discussed by the author.

1. INTRODUCTION¹

In 2020, numerous industries were impacted by the global pandemic caused by a new novel coronavirus. However, according to a report from the Ministry of Economy, Trade and Industry (2021), some industries experienced positive effects due to lifestyle changes and increased sales. One such industry was the video game software industry. In April 2020, Japan declared a state of emergency, urging the public to avoid unnecessary outings and adopt preventive measures such as using online apps for shopping and working from home whenever possible. Amidst this atmosphere of self-restraint in Japan, video games (hereinafter referred to as "games") managed to meet the demands of a substantial number of people.

The Nintendo Switch game "Animal Crossing: New Horizons" was launched in March 2020, a month prior to the declaration of the state of emergency, and achieved sales of over 20 million copies within its first year of release according to a report in Famitsu.com (ファミ通.com) (2020). According to Famitsu.com (ファミ通.com) (2022) the domestic gaming population in 2021 amounted to 55.35 million, with the domestic gaming market size surpassing 2 trillion yen. Consequently, the Japanese industry growth prospects remain promising. As such, games play a significant role in the Japanese industry.

According to population estimates published by the Ministry of Internal Affairs and Communications (2024), Japan's population as of January 2024 is approximately 120 million. The gaming population of 55.35 million means that about 46 percent of the total population of Japan is accounted for by the gaming population. Moreover, focusing solely on mobile games, the Game Age Research Institute, Inc. (2023) reported the average monthly cumulative game playing time by age group in 2022 as follows: 37.5 hours for teenagers, 32 hours for those in their 20s, 38.7 hours for those in their 30s, 43.4 hours for those in their 40s, 42.7 hours for those in their 50s, and 40.2 hours for those aged 60 and above. Considering only the time spent on mobile games, all generations, on average, play games for more than one hour daily. By examining the recent market size of the gaming industry, the number of gamers, and the time spent gaming each month, it becomes evident that games have firmly embedded themselves into the daily lives of countless Japanese-people. The question arises like this: Why have games

¹ I would like to thank the staff of the Department of Oriental Languages at the University of Nevşehir Hacı Bektaş Veli for giving me the opportunity to write this paper and for their generous support regarding the rules of writing. Finally, I would like to express my utmost gratitude to Brad Smith and Davy Claude and Nikola Kovačević for their gentle corrections and comments on my English text.

become such an integral aspect of Japanese people's lives? This paper aims to explore the connection between games and the daily lives of Japanese people through the following three research questions:

- (1) How did games spread in Japan?
- (2) What do Japanese people want from games?
- (3) What kind of presence will games have for the Japanese in the future?

A plethora of papers and materials concerning games in Japan exist. We will systematically organize this information, drawing upon prior research and various survey outcomes, in order to address these research questions.

2. THE HISTORY OF JAPANESE GAMES

First, let's delve into the initial research question, "How did games spread in Japan?" How and when did the diffusion of games occur in Japan? What chronological and influential factors contributed to shaping the contemporary use of games? We aim to discern pivotal elements by surveying the historical progression of games in Japan. In Kobayashi's study (2017), the history of the game industry is categorized into three overarching periods: the 1970s, the 1980s to early 1990s, and the late 1990s and beyond.

2.1. ARCADE GAMES IN THE 1970s

The initial epoch, the 1970s, is characterized as the "dawn of arcade games" by Kobayashi (2017), marking the era when games began gaining widespread recognition in Japan (p. 22). A landmark was Taito's launch of the seminal arcade game "Space Invaders" in 1978, which triggered an immense nationwide frenzy. This game is a shooter where players control a beam cannon to shoot down enemy characters descending from the top of the screen. Several anecdotes underscore the game's popularity. According to Computer Entertainment Supplier's Association (2013), "Space Invaders" sold 2.6 billion yen in just one day in 1979. In THE SANKEI SHIMBUN (2018), Ishii, who was in charge of "Space Invaders" sales at the time, humorously describes the popularity of the game at the time, saying that a coin case that was supposed to hold about 1,000 coins was overflowing with 100 yen coins, and that the weight of the car carrying the coins once caused the coins sold to tip backward. Nakamichi (2008) identifies two significant factors propelling the growth of Japanese video games during this invader boom. Firstly, it motivated other companies to enter arcade game development, laying the foundation of the some of the future giants of the industry. Following "Space Invaders,"

other studios such as SNK, Irem, and Sammy Industries, initiated their own arcade game production, enriching the diversity of software available. Secondly, it led to a surge in the number of game arcades. Up to that point, most arcade games were priced at 100 yen for two plays. However, "Space Invaders" established a single play costing 100 yen, boosting profits and contributing to the rise of game centers solely dedicated to arcade games.

The immense popularity of "Space Invaders" in 1978 brought games to public attention, ushering other companies into game development and leading to a proliferation of game centers.

2.2. HOME VIDEO GAME PROLIFERATION IN THE 1980s AND EARLY 1990s

The second phase, spanning the 1980s to the early 1990s, is termed the "home video game diffusion era" by Kobayashi (2017, p. 22). A pivotal event during this period was Nintendo's introduction of the "Family Computer" home video game console in 1983. THE SANKEI SHIMBUN (2023) reported that the Family Computer sold a total of 61.91 million units, including overseas versions, laying the foundation for a blossoming video game culture. In 1985, Nintendo launched "Super Mario Bros." To gauge the era's focus on games, Mouri's research (2021) is illustrative. Mouri (2021) examines publications for elementary school students like Shogakukan's "Shogaku Ichinensei" and "Shogaku Rokunensei," noting a significant shift in the number of pages dedicated to game articles around 1984 (p. 27). For instance, "Shogaku Ichinensei" had zero game articles until 1984, but by 1986, around 200-page game articles per year were featured. In "Shogaku Rokunensei," the number of articles on games in 1984 was about 50 pages per year, but by 1986, the number exceeded 250 pages per year. Nakamichi (2008) contrasts home video game consoles during this period with arcade games, citing limitations in color range, sprites displayed, and memory capacity. Thus, despite the NES' popularity, players would still frequent arcades for more visually impressive games. Nakamichi (2008) also highlights the emergence of PC games too, capable of accommodating longer gameplay types like adventure games, simulation games, and RPGs. PCs, though costlier, attracted a relatively older consumer base seeking gaming experiences beyond the arcade.

The release of the Family Computer in the mid-1980s marked a significant shift, enabling people to play games from their homes. Yet, the platform restrictions favored arcade games for expressive gameplay. Concurrently, PC games catered to longer, more intricate

gaming experiences. Throughout this period, home video games, arcade games, and PC games evolved separately to meet diverse consumer demands.

Later, in 1993, 3D graphics-based arcade games like "Ridge Racer" and "Virtua Fighter" emerged. In 1994, SCE (now SIE) unveiled the PlayStation home video game console. This era saw a rise in games emphasizing realistic graphics and 3D graphics utilization.

2.3. HIGH-PERFORMANCE HOME VIDEO GAME CONSOLES AND THE EMERGENCE OF MOBILE PHONE GAMES IN THE LATE 1990s AND BEYOND

The third period, the late 1990s, is denoted by Kobayashi (2017) as the era of "high-performance game consoles and mobile phone games" (p. 23). The foremost significant event during this phase was the introduction of the PlayStation 2 (hereafter referred to as "PS2") home video game console by SCE in 2000. The PS2 not only offered even more realistic graphic rendering but also facilitated internet connectivity by 2002. It was during this time that "online games," enabling multiplayer participation via the internet, solidified their place as a game genre in Japan. A notable example is the release of "Resident Evil: Outbreak" in 2003, designed to capitalize on online features. In this game, players select one of eight citizen characters and cooperate to complete missions. Each character possesses distinct attributes, promoting cooperative gameplay where players strategically combine these characteristics for efficient mission completion. While games incorporating online elements were already present before 2000, the number of online games originating in Japan increased significantly due to the PS2's integration of internet capabilities. In 2002, "Final Fantasy 11" was introduced. As the first MMORPG in the series, it enabled multiple players to engage simultaneously in online adventures.

Concurrently, the rapid proliferation of cell phones occurred. According to a report by EXLINK CO.,LTD. (2014), the penetration rate in 2002 was 55.7%. Ever since then, cell phones have continued to grow in popularity, and in 2013 the cell phone penetration rate exceeded 100%. The emergence of "social games" around 2007 instigated a transformation in the mobile phone game market. Many of these social games operated on a model wherein basic play was free, while additional fees were charged for game features enhancements. A noteworthy boost came from the introduction of the "Gacha" system, allowing users to pay for priority access to items advancing gameplay. Previously, in "buy-one-get-one-free" game apps, the opportunity to collect fees was limited to one per player at the time of app purchase.

However, the "Gacha" and other fee-based systems provided apps with multiple chances to collect fees from a single player.

According to Logitech (2022), smartphones began to gain recognition in Japan around 2008. They boasted greater functionality than conventional cell phones and offered more flexibility in software development. The release of the smartphone game "Puzzle & Dragons" by GungHo Online Entertainment in 2012 achieved remarkable success. IRBANK "GungHo Online Entertainment, Inc. corporate performance" (2024) reveals a sales increase from 25.8 billion yen in 2012 to 163 billion yen in 2013, marking a 531% surge from the previous year — an evident impact on the company's business. "Puzzle & Dragons" adopted the "free-to-play with in-app purchases" model, prompting other companies to subsequently launch smartphone game services.

In the realm of PC gaming, the most prominent service is "Steam," which originated in 2003. It serves as a platform for downloading and selling PC games, software, and streaming video. It supports multiplayer games, user interaction, and various other features. Users can install and use Steam to purchase a wide array of PC game software online. The platform includes numerous console ports, such as the "Persona" and "Dragon Quest" series, strengthening the PC's standing as a gaming platform. An article in "AUTOMATON" (2022), highlights that Japanese users were relatively scarce until a few years ago. However, Valve's monthly "Steam Hardware & Software Survey" (2024) confirms the language usage of Steam users, and the percentage of users with Japanese language settings has gradually increased from 0.56% in March 2022 to 2.34% in April 2022. 34% and 2.82% in June 2023." "AUTOMATON" (2022) summarizes this trend as "PC gaming culture spreading in Japan."

2.4. IMPACT OF INFECTIOUS DISEASES

One factor that has accelerated the use of video games among the Japanese in recent years is the impact of the new coronavirus. According to an article on Nippon.com (2021), Japan's first emergency declaration regarding the new coronavirus was issued on April 7, 2020, when 87 new cases of the virus appeared in Tokyo. A second emergency declaration was issued on January 8, 2021, but the number of new cases had increased to 2,447 on January 7, the day before. During this period, various disruptions spread, including the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (2020) notifying all schools in Japan to close temporarily on February 28, 2020.

How has this confusion affected the use of games by the Japanese public? The results of a "Surveys on Games" conducted by marketing research firm Cross Marketing (2021) offer a glimpse. The "Surveys on Games" was conducted in August 2021 via Internet research, targeting 2,195 men and women aged 15-69 throughout Japan. The survey also includes a "Smartphone Games" section and an "e-Sports" section, but this time we will focus on the "Consumer Games" section, which provides the most detailed description of the effects of the new coronavirus before and after. 688 respondents reported playing consumer games at least once during the year up to August 2021.

The "Surveys on Games" asked these 688 respondents whether there were any changes in "game playing time" and "spending on games" before and after the period of the coronavirus epidemic. As for "game playing time," 36% of the 688 respondents answered that their game playing time had increased since the coronavirus epidemic, while 5% answered that their game playing time was longer before the coronavirus epidemic. Regarding "spending on games," 29% of the 688 respondents indicated that their spending had increased since the coronavirus epidemic, while 6% of the respondents indicated that their spending had decreased since the coronavirus epidemic. Thus, the coronavirus outbreak can be viewed as having increased people's game playing time and stimulated consumer game purchasing behavior. In the "Surveys on Games," it was noted that these results may have been since the outbreak of the new coronavirus made it difficult for people to leave the house for extended periods of time, and they sought entertainment that could be used inside the house. In "1. Introduction" of this report, I mentioned that "Animal Crossing: New Horizons" sold more than 20 million copies in one year, and the release date of this title was March 20, 2020. The period coincided with a period of self-restraint from going out due to the new coronavirus outbreak, and this could be considered as an example of how people's attention was drawn to new games that could be played at home during the period of self-restraint. Thus, we may see that the unexpected and sudden event of infection has increased people's exposure to the game.

GameWith, Inc. (2021) conducted an online survey of 485 male and female gamers nationwide during the Corona Disaster period to find out how the act of playing games had affected them. The survey found that teenagers spent more time playing games, and that "stress relief" was the most commonly cited benefit of game playing. Of particular note in this survey is the question, "Have you ever felt that gameplay has helped relieve feelings of loneliness or isolation?" The question "Have you ever felt this?" To this question, 69.7% of the respondents answered "Yes, I feel it or have felt it. It is easy to imagine that more and more people feel a

sense of loneliness at this time of year when they are forced to refrain from going out and cannot easily meet with others. The results suggest that games were useful as a countermeasure against such feelings of loneliness. What specific aspects of the game helped counteract loneliness was not clarified in this survey. However, when asked, "With whom did you start playing new games under the Corona Disaster situation?" 21.4% said "friends" and 17.5% said "social media or online buddies. When asked if they had developed new friendships through games, 51.5% of the respondents answered "yes. The inference may be drawn from this that game playing was used as a tool to activate communication with others and to build new relationships, thus helping to counteract feelings of loneliness.

2.5. SUMMARY

Addressing the research question "How did games spread in Japan?" and reviewing the journey from the 1978 invader boom to the contemporary surge in social games, we observe the emergence of diverse platforms, game software, and genres, accompanied by evolving ways of engaging with games. However, it's evident that alongside diversification, significant changes occurred across three pivotal parts at various milestones. These parts encompass (1) innovations in information technology, (2) the spatial context of game use, and (3) the methods of monetization. For instance, with the advent of "Space Invaders" in 1978, game machines were mainly found in specific locations like game arcades and coffee shops, accompanied by a standard 100 yen per play fee. When the family computer was introduced in 1983, players were able to enjoy games at home and pay for the console and game software. By 2002, with the PS2's introduction of internet connectivity and subsequent online home video gaming proliferation, players could access online games not only through software purchases but also by subscribing to a fixed monthly fee. This transition facilitated online gameplay, transforming the way games were experienced. As social games gained traction in the late 2000s to 2010s via mobile phones, gaming became possible virtually anywhere and anytime, even offering free basic play options. However, players had the choice to make in-game purchases for enhancements or advantageous elements, effectively monetizing the gaming experience. Moreover, the integration of communication elements enhanced the gameplay.

Each technological innovation heightened the allure of games, positioning them seamlessly into users' daily lives. Through these evolutionary stages, it's evident that games have transitioned into an accessible and integral aspect of the lives of Japanese individuals. We can also point to the effect of the sudden, but worldwide, outbreak of infectious diseases, which also reduced people's outings and made them turn their attention to gaming.

3. WHAT DO JAPANESE PEOPLE WANT FROM GAMES?

Next, we aim to delve into the second research question: "What do Japanese people want from games?" Following that, we will further investigate this second research question, delving into the intricate range of demands from the Japanese population and how games fulfill these diverse expectations.

3.1. TRENDS IN PREFERENCES OF MEN AND WOMEN

It is evident that individual preferences vary, but the primary objective of this section is to identify trends in users' gaming habits.

Nishikata (2011) conducted a survey involving 372 first-year college students at the university where he was employed. The aim was to explore differences in game preferences and developmental changes between genders. The survey received a response rate of 80.4%, with 104 male and 195 female participants. The survey encompassed two main inquiries: (1) favored game genres and (2) the frequency of game playing during different life stages—lower elementary school, upper elementary school, junior high school, high school, and college. For (1), various game genres were classified into nine categories, and respondents selected from four options: "love," "like," "neither like nor dislike," and "do not play." Nishikata (2011) summarized, "It appears that men lean toward games with battle elements, whereas women prefer games with relatively peaceful themes, like rhythm games or simulation games" (p. 212). Regarding (2), the survey spanned five time periods and assessed how frequently participants engaged in gaming. Respondents chose from four categories: "Almost every day," "Two to three times a week," "Occasionally," and "Not at all." The findings indicated that both male and female upper elementary school students were more likely to answer "played almost every day" or "played 2 to 3 times a week." The total for male was 80.8%, whereas for females, it was 51.8%. However, the percentage of both genders playing games decreased as they advanced through junior high school, high school, and college. For instance, during college years, 17.3% of males and 7.2% of females responded that they played "almost every day" or "2 to 3 times a week." Nishikata (2011) attributed this decline to changing living conditions, stating, "Due to evolving living environments and shifting interests, individuals allocate less time to video games, leading to a relative decline in interest" (p. 211).

Mynavi Corporation (2024) also surveyed college students between the ages of 18 and 23 about their favorite game genres, how long they play games, and how they gather information about games. The survey was conducted online, and 304 valid responses were

received. The survey revealed that about half of the respondents play games almost every day, with men spending "1 to 2 hours" and women "30 minutes to less than 1 hour" per day. The favorite game genres varied by gender, with "sports games," "action games," and "RPGs" ranking first, second, and third, respectively, for males, while "puzzle games," "music games," and "simulation games" ranked first, second, and third, respectively, for females. Social media was the number one means of gathering information about games for both men and women, and about half of both male and female users seemed to learn about new products through social media. Smartphones ranked first as the device used to play games at 80.3%, followed by Nintendo DS at 31.9% and PlayStation 4 at 12.5%. The first-place smartphone usage rate is overwhelming, far ahead of the second place.

To ascertain the preferences of users of all ages other than college students, the results of a survey conducted by Nippon Research Center Ltd. (2020) may be helpful. The survey was conducted online and collected 10,944 responses. The survey targets men and women aged 15 and older throughout Japan, with the survey results presented in the following age groups: "29 and under," "30s," "40s," "50s," and "60s and older. The questionnaire item was "Games I like and would like to play," and respondents were asked to choose from among 10 game genres, including RPGs, action games, and puzzle games. Action games ranked first among male respondents aged 29 and under. RPGs ranked first among males in their 30s, 40s, and 50s. Board games ranked first among males in their 60s and older. Although the genres preferred by males varied somewhat by age group, they generally preferred RPGs. For women, puzzle games were the top choice for all ages, showing a clear trend. For men, puzzle games were ranked second in the 40s and 50s, indicating that puzzle games are a relatively popular game genre, but they tend to be preferred by women in particular. The tendency for puzzle games to be preferred by women also overlaps with the results of the survey conducted by Mynavi Corporation (2024).

Specifically, these surveys do not tell us what aspects of RPG and puzzle games grab users' attention, or what specific works they like. We hope that this information can be recognized only as a rough indication of users' preference trends and gender differences. However, the results of the Mynavi Corporation (2024) survey indicate that gameplay via smartphones is becoming mainstream. The popularity of puzzle games could be attributed to the widespread use of smartphones as a device. To consider the relationship between smartphones and puzzle games, let's look at the results of a survey on game applications conducted by STS DIGITAL, Inc (2024). Aucfan Co., Ltd. was also involved in this study.

The survey was conducted online and was answered by 2,413 men and women between the ages of 20 and 60. The question asked, "Have you ever installed a game application on your smartphone?" 57.7% answered "Yes" and 42.3% answered "No," indicating that more than half of the respondents have downloaded game applications to their smartphones. When asked which game genres they had installed on their smartphones, 59.7% of respondents selected puzzle games, 27.9% selected nurturing games, and 25.1% selected RPGs. Furthermore, when asked what they consider most important when selecting a game application, the top answer was "game genre," at 36.6%. This survey indicates that puzzle games are likely to be adopted when users play games on their smartphones, and that there is some affinity between puzzle games and smartphones. The tendency that women tend to prefer puzzle games was confirmed earlier, but the factors are not limited to the game genre itself; it may be necessary to pay attention to the characteristics of the smartphone device as well.

3.2. DISPARITIES IN GAME IMMERSION BETWEEN COLLEGE STUDENTS AND GENERAL ADULTS

Yamamoto, Soga, and Menant (2022) identified "immersion" as a motive for playing games. To gauge immersion, they introduced a Japanese version of the Game Engagement Questionnaire (GEQ), a multidimensional scale assessing immersion tendencies in games. This survey was conducted to university students and the general adult population, involving 289 university students (194 males and 95 females) and 559 general adults (276 males and 283 females). Participants were queried about the Japanese GEQ, their weekly game playing duration, and their top three favorite game titles. For the scope of this study, "games" encompassed all forms of media including video games, mobile games, smartphone applications, and PCs.

The average weekly game playing time for college students and general adults was 433.39 minutes and 379.87 minutes, respectively. The GEQ outcomes revealed that college students exhibited higher levels of "immersion," including aspects like "playing games for longer than intended" and "losing track of time during gameplay." Interestingly, college students' preferred game titles spanned home console games such as "Winning Eleven," "Pikmin," and "Super Smash Bros." Additionally, games with multiplayer or cooperative elements like "Mario Party," "Mario Kart," and "Bomberman" were frequently cited. Conversely, among the general adult population, games offering a rich narrative, such as "Harvest Moon" and "Touken Ranbu," resonated deeply with the high immersion group. Those

with low immersion gravitated towards titles with less intricate storylines, like "Candy Crush" and "Solitaire."

From this study, Yamamoto et al. (2022) made two notable observations. Firstly, compared to college students, general adults tend to exhibit lower immersion levels in games. This discrepancy may stem from the greater scheduling flexibility that college students, enabling them to regulate their gaming time more effectively compared to adults possess. Secondly, the favorite game titles of college students did not differ significantly between the high and low immersion groups, but the high immersion group of general adults tended to prefer games with a strong storyline, while the low immersion group preferred games with a weak storyline. It can be interpreted that the high immersion group prefers games with strong stories because they play games seriously, while the low immersion group prefers easy games because they play games only to pass the time.

3.3. FACTORS BEHIND DISENGAGEMENT FROM GAMEPLAY

Up to this point, we have reviewed prior studies to ascertain the game-playing time and preferred game genres and game titles of people from different walks of life. Conversely, what prompts individuals who once indulged in gaming to discontinue playing? Endo and Mikami (2020) undertook a study on "disengagement" from internet-based gaming. This study comprised two parts, with the initial segment garnering responses from a total of 1553 men and women. Participants were asked to outline the reasons for their departure, leading to the extraction of 64 factors. Subsequently, these 64 factors were classified into 14 overarching grounds for discontinuation. The second phase of the survey engaged 2417 men and women, prompting them to identify which of the 64 reasons applied to their situation. Endo and Mikami (2020) identified six primary factors that exhibited a high withdrawal rate overall (pp. 18-19). These factors encompassed: (1) external factors such as "I've transitioned to a new lifestyle that doesn't accommodate gaming," (2) issues concerning the difficulty level, such as "The difficulty setting is unsuitable," (3) aspects related to in-game purchases, (4) considerations about level design like "I feel burdened by unnecessary tasks," (5) factors pertaining to gameplay mechanics, such as "requires intricate button mashing," and (6) factors linked to interpersonal dynamics, including "dissatisfaction with the in-game community's quality." The most commonly cited reasons for game departure were: (1) disruptions in gaming routines and (2) life changes such as marriage and parenthood. Instances of users leaving games due to changes in personal circumstances, rather than game content itself, were prevalent.

3.4. CONTRIBUTIONS OF GAMES

Hitherto, we have discerned individual playtime and preferences among distinct user groups such as gender and generation. While discernible trends emerged, substantial individual variations persisted. Additionally, upon examining the reasons behind game abandonment, it was evident that external factors, like shifts in personal circumstances, often played a role. Amidst this complex landscape, it's crucial to consider what game creators provide users through their offerings.

Kawasaki (2015) highlights that the introduction of gaming consoles in coffee shops circa 1980 aimed to provide a "novel form of entertainment for office workers, enhancing their brief respites and facilitating a smooth transition to the workday ahead" (p. 9). Nakamichi (2008) states that "from the mid-1980s, game centers began to function as places for players to exchange information and create a salon-like atmosphere, " indicating that game centers have matured as a type of community (p. 101).

Nojima (2008) surveyed MMO users to discern "contributing factors to revenue in MMOs" and categorized these into "communication," "growth," and "identity". "Communication" encompasses elements like "friendship," "belonging," and "guidance" (p. 50) "Growth" involves attributes such as "progress," "comparison," "advancement," and "achievement." Lastly, "identity" entails aspects like "expression," "ideal," "recognition by peers," and "personality." Nojima (2008) maintains that incorporating mechanisms stimulating these three factors could foster long-term user engagement and enhance revenues (pp. 53-54). Nojima (2012) further investigated user behavior in the context of the "free-to-play and paid services" revenue model commonly adopted by social games, focusing on the differences between paying and free users. Notably, this study concerned COGs (Casual Online Games), not MMOs. Noteworthy findings include the tendency of paid users to exhibit high community orientation in PC gaming and greater satisfaction among paying users compared to free users. As a result, although the conditions for paid use were not clear among mobile game users, among PC game users, the characteristics of paid users appeared to be highly community-oriented and frequent users. Nojima (2012) also includes the results of a corporate interview survey conducted by Nojima in 2010 (pp. 84-86). Participating in this interview were the general managers of business headquarters and new business development promotion offices of companies that were deploying COG on both PC and mobile devices at the time. First, the COG providers agreed with the survey results that paid users have a strong community orientation. Second, the level of satisfaction differs between free users and paying users, and it

was pointed out that it may not be possible to measure satisfaction on the same scale. The third point is that users are not divided into free users and paying users from the beginning, and that free users may grow into paying users as they continue to use the service. In other words, free users may be converted to paying users if we continue to provide attractive services to them, and we will reconsider free users as an entity with new possibilities. This shows that games provide not only "enjoyment" but also "community" as an important element of the game itself. In the 1980s, shortly after games first became popular in Japan, they were devices for enjoying leisure time, but in recent years, they are also functioning as devices that satisfy users' needs for growth and self-realization. As for "community," in the 1980s, specific physical places, such as game arcades, were the bases for community formation. However, with the development of communication technology, it became possible to easily form communities online, and communication in non-physical places became more active. This element of communication with other players is an important factor for increasing revenue. Players who have achieved "growth" and "self-actualization" in the game will desire further "growth" and "self-actualization" by meeting and interacting with other players and will use paid services to gain some kind of advantage and become more recognized by other players. The reason is that it is easy to imagine the process of long-term use of online games.

In a survey conducted by ASMARQ Co., Ltd. (2021), it was found that "nearly 70% of paid service users interact with other players they do not know" in smartphone game applications. Therefore, the view that the promotion of player interaction leads to increased revenue is highly credible. In other words, games provide users with opportunities for enjoyment, self-actualization, and community building, and users pay more for games when they find them useful to them. Everyone's gaming preferences are different, and only broad trends can be noted. In addition, non-game factors, such as lifestyle changes, may also cause users to withdraw from games. Of course, some users also discontinue game use when the game content does not suit them. Thus, it is very difficult for a particular game to keep users' attention. However, when a game satisfies user demand and encourages communication among users, the game creator has a chance for a large increase in revenue.

Users may be seeking opportunities to grow and interact with unknown strangers through games. Looking at the changes from the 1980s to the present, we can see that the trend toward game production that satisfies users' deeper needs and the formation of closer and easier communities with other players will continue to accelerate. and the creation of closer and easier communities with other players are expected to accelerate in the future. The ability to play

games via communication means, such as smartphones, is also thought to have more closely integrated the elements of gameplay and interaction with others.

4. FUTURE DIRECTIONS

Finally, we would like to address the third research question: "What kind of presence will games have for the Japanese in the future?" we will discuss the third research question, exploring the potential role of games in the lives of Japanese people in the future. This section is primarily based on the preceding discussions and the data we have presented; however, please bear in mind that it might include some of my predictions.

4.1. CULTIVATING GAME LITERACY THROUGH EDUCATION

Numerous studies have explored the potential negative effects of games, such as their potential to foster dependency and aggression. Concerns arise due to the possibility that games could excessively stimulate reliance and hostility, leading users to remain engaged for extended periods. For example, Kansai TV News (2019) reported on a case of a man in his 20s who played games for 20 hours a day and had not left the house for two years. In addition, excessive spending on in-game purchases has become a problem, and Moneypost WEB (2021) reported on a case of a man who paid an exorbitant amount of money, such as 7 million yen, for various smartphone games.

Various studies have also been conducted on the relationship between game content and aggression. Suzuki, K. Sado, M. Horiuchi, Y. Hasegawa, M. and Sakamoto, A. (2009) conducted a thorough questionnaire survey on the relationship between viewing depictions of violence and aggression when using video games. Questions asked how much time they spend playing video games, whether they usually watch depictions of violence, whether they exhibit aggression in their daily lives, whether they behave cognitively, and whether they engage in socially confrontational behavior. There is. This survey was conducted twice, with 1,194 junior high school students participating in the first survey. In the second survey, 997 junior high school students participated. 790 junior high school students continued to participate in the first and second surveys. These 790 people are the subject of analysis. As a result of the study, Suzuki et al. (2009) stated, "Total amount of video game use is associated with lower aggression, but viewing depictions of violence in video games suggests that viewing increases physical aggression" (p. 36). Furthermore, boys in the "low" cognitive ability group did not show any decrease in aggression. Similarly, it has been reported that girls in the "low" cognitive ability group tend to become more aggressive if they use the device for a longer period. Based

on this result, Suzuki et al. (2009) concluded that "increasing the tendency to analytically view images and context during video games may lead to reducing the negative effects of video games on aggression" (p. 36)

Yamaoka, A. Kobayashi, S. Mouri, M. and Sakamoto, A. (2010) surveyed 33 female university students to determine whether games designed to provide rewards promote aggression. The participants were divided into three groups of 11 people each, and each group was required to play a high-reward game, and a low-reward game, and watch a neutral movie. The participants then completed a questionnaire survey. As a result of their research, Yamaoka et al. (2010) stated that "the use of video games promotes aggressive behavior," and Yamaoka et al. (2010) further stated that "the rewarding nature of games promotes aggressive behavior among players" (p. 86)

Horiuchi, Y. Tajima, S. Suzuki, K. Shibuya, A. and Sakamoto, A. (2016) conducted a questionnaire targeting junior high school students to find out that video game use increases aggression and has some influence on normative consciousness. The survey was conducted twice, with 1,355 participants participating in the first survey and 1,306 participants in the second survey. 1,218 people participated in both surveys. The questions asked about experience using game software, aggression, normative awareness of violence, and social desirability. As a result of the survey, it was found that boys who played software with a rating of "C" (target age 15 and over) had a lower sense of norms.

So far, we have reviewed the results of a study on whether games promote human aggression. Let us change our perspective and now turn our attention to dependence. To examine the lifestyle characteristics of game addicts, Suda (2014) conducted a survey of Japanese high school students. The survey was conducted in May 2011 among 1,730 students attending a private high school in Tokyo. The survey was conducted in the form of a questionnaire, with a total of 1559 valid responses. The questionnaire is divided into four parts, from Part A to Part D. Part C contains 16 questions to examine the "Dependence Tendency Scale. Question items in Part C include "I am unable to stop playing games or reduce the amount of time I spend playing games" and "I cut back on sleep and food for games." Suda (2014) summarized and quantified the responses to these questions and judged respondents who scored 6 or more points as "game addicts. The number of students currently playing games at the time of the survey was 934, of which 79 students (70 boys and 9 girls) were determined to be addicts. Suda (2014) further compared the responses of addicts and non-addicts and stated that "addicts sleep 0.5 hours less than non-addicts" and "frequency and duration of game playing are almost

twice as high for addicts than for non-addicts. Interestingly, when asked who they play games with, addicts were more likely than non-addicts to cite "strangers on the Internet," indicating that addicts often try to access the relevant community on the Internet through games. Thus, it appears that game addicts do not necessarily confine themselves to the game world alone, but tend to try to communicate with other players via the Internet. The results of this study may provide insight into the trend that the diffusion of communication methods such as cell phones is making games more common as a means of communication and increasing the number of people who are more into games. Suda (2014), based on these results, points out that mobile games via cell phones and smartphones, which are closely related to communication activities, may promote the integration of gaming behavior and online communication behavior.

We have identified negative aspects associated with games, such as aggression and dependence. While the direct connection between game usage and problematic behavior remains to be definitively established, it is undeniable that some individuals struggle to maintain a healthy social life due to excessive game engagement. Yamaguchi (2020) discovered that playing mobile games for up to 1.5 hours a day increases happiness compared to not playing at all. However, users who play games for over 2 hours reported reduced happiness levels. Proper management of game-playing time seems crucial to preserving user happiness and ensuring games do not negatively impact their lives. Individuals who lack a sense of appropriate boundaries for game usage may find themselves ill-equipped to address life challenges, worsening their issues.

Addressing these concerns requires proactive measures. Wada (2010) implemented an educational practice involving university students selecting ethically problematic games, analyzing them, identifying areas for improvement, and presenting their findings. As a result, Wada (2010) states that the hypothesis that "learning to analyze ethical games will increase the awareness of ethical issues in the games that they have experienced" has been verified (p. 60). Similarly, Komago (2019) engaged prospective teachers in developing teaching materials and lesson plans focused on games as part of an educational practice. The students used a variety of methods, including Karuta², Sugoroku³, and picture-story shows, to come up with teaching methods to think about how to relate to games. Both Wada and Komago aimed to encourage students to think critically about game-related issues and devise strategies to manage them.

² Karuta : It is traditional Japanese playing cards. A game in which the player quickly selects the cards corresponding to the sentences read by the reader.

³ Sugoroku : It is a Japanese board game. The object is to navigate a game piece from the start to the finish according to dice roll.

Notably, these practices underscore the value of fostering individual reflection on suitable game use and standards, rather than merely providing answers. Komago (2023) even devised a game-specific lesson plan for his "Media and Culture" university course, covering topics like game history, adverse effects theory, and game center culture in various iterations (p. 150). These initiatives demonstrate efforts to nurture a form of game literacy by prompting students to contemplate the significance of games and their responsible consumption.

4.2. LEVERAGING "SERIOUS GAMES" FOR EDUCATIONAL PURPOSES

Some educators are harnessing games to deliver educational content in engaging and effective ways. Serious games, which offer enjoyment while serving purposes beyond entertainment, have emerged as tools for pedagogical instruction. Aida, M. Hirakawa, S. Ithori, N. and Sakamoto, A. (2009) differentiate between games designed for educational intent from inception, labeled as "educational games," and analyzed their content using a customized checklist. Their evaluation identified positive attributes, such as engaging design, accessibility for children in terms of operation and content comprehension, and a diverse array of learning materials aligned with learners' familiarity. Nonetheless, the study also highlighted challenges, including limited avenues for information exchange via websites and online bulletin boards, necessitating future attention. This underscores the importance of cultivating communication among users to invigorate game engagement intentionally.

Another approach involves introducing games not initially designed for educational purposes into academic contexts to enhance educational outcomes. Machida (2008) incorporated popular video games such as "Dragon Quest IV" (1990) and "Banshee's Last Cry" (1994) into junior high school classes. He introduced these classroom practices in his doctoral dissertation when he summarized his past classroom practices. These works were hugely popular at the time Machida was working as a junior high school teacher. These games facilitated creative exercises, like composing poems inspired by background music or crafting scenarios as dramatic plays. Similarly, "Banshee's Last Cry" prompted students to generate unique narrative developments employing the game's choice-driven story system. In both cases, games were employed not just to capitalize on their popularity but also to encourage free thinking and stimulate creativity.

Kamakura, T. Tomiyasu, S. Baba, A. (2009) explored history education through the MMORPG "Uncharted Waters Online" for high school students. Various learning approaches were implemented, including standard textbook instruction, independent "Uncharted Waters

Online" gameplay without specific tasks, and gameplay accompanied by assignments directly tied to history lessons. The study evaluated the impact on content retention. Learner feedback suggested that sharing in-game experiences and outcomes within group tasks was more favorably received than unstructured gameplay.

In 2023, Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Released "Momotetsu Educational Edition". This game is originally a party game where players increase their money while traveling throughout Japan. Due to the nature of each player's goal of becoming the number one player in terms of money, they may interfere with the other player in various ways, or events may occur that cause an unreasonable amount of money to be reduced. Therefore, if this software is used in schools, it is expected that interpersonal relationships may deteriorate. "Momotetsu Educational Edition" is equipped with various functions for educational settings, such as allowing teachers to control the game content so that they can immediately respond when a problem occurs, and printing out the map of Japan in the game so that it can be used for the study. This case also highlights the increasing use of remade commercial games for educational contexts.

4.3. EMERGENCE OF LIFESTYLE-ORIENTED APPLICATIONS

Beyond their educational aspects, games have also emerged that integrate elements of our daily lives into their mechanics, offering experiences aligned with our routines. A prominent example is "Pokémon GO," launched in 2016, which utilizes GPS technology to introduce Pokémon into augmented reality. This encourages users to venture to specific locations, engaging in activities such as capturing, trading, and battling Pokémon. The game is free to play and generates revenue through the sale of in-game items. "Pokémon GO" secured several Guinness World Records, including 130 million downloads within its first month. At CINRA (2018), Kawashima Masashi, one of the creators of "Pokémon GO", said that apps like "Pokémon GO" and "Ingress" "encourage users to explore outside the world they would not normally do, and It provides a fresh perspective on the subject. These prompt users to discover local history and encounter new experiences.

While "Pokémon GO" promotes physical activity, "Pokémon Sleep," introduced in 2023, aims to enhance sleep quality. This app gauges users' sleep patterns and introduces matching Pokémon, advancing the game accordingly. In an article in Engineer Type (2023), Pokémon Company President Takato Utsunomiya stated that this app was designed to change the perception of "sleep" from a negative to a positive one. This suggests that games intertwined

with daily life will continue to be developed, with the potential inclusion of commonplace activities like eating and studying as integral parts of the gaming experience.

4.4. UTILIZATION OF VIDEO SERVICES

Advancements in communication technology have led to the rise of games focused on competitive gameplay, such as shooting and fighting games. Online battles with minimal latency have become feasible, enabling players to engage in smooth multiplayer interactions. Additionally, some users have started live streaming their gameplay on platforms like YouTube, allowing hundreds or even thousands of viewers to observe their matches. This trend extends to non-competitive games. To safeguard core content, some games permit copyright holders to share gameplay footage, while others impose restrictions. Some companies, like Spike Chunsoft Co., Ltd. (2024), have published guidelines for streaming games. Therefore, the advantages and drawbacks of gameplay videos warrant careful consideration.

Against this backdrop, Yamaguchi (2014) investigated the correlation between gameplay videos and game software sales. The findings revealed that a 1% increase in views of gameplay videos correlated with a 0.26% increase in game software units sold. The study also suggested that more popular video creators had a greater impact on boosting game software sales. Based on this result, Yamaguchi (2014) states, "Game creators should consider creating games that encourage posting of gameplay videos" (p. 195). If this insight holds, game developers could monetize their games by fostering video streaming during gameplay and optimizing the visual appeal of their games for video audiences. SHIBUYA109lab (2023) conducted a survey targeting Generation Z (15-24 years old). It identified "Video distribution service" as the most common factor influencing game purchase or download decisions (39.6%). A similar trend was noted for the information referred to after acquiring games (33.2%). These results indicate that video distribution services are an effective means of attracting younger consumers and influencing their purchasing behavior. This suggests that user-generated video content will likely become the primary mode of advertising, surpassing traditional mediums such as magazines and TV commercials. In essence, each video creator will evolve into a substantial marketing platform. As viewership of specific video content grows, it's plausible that users will be inspired to make purchases, share their gaming experiences, and contribute to a vibrant community. And the mechanisms for monetizing the positive emotions of video viewers are poised to become increasingly sophisticated in the future.

4.5. TARGETING THE ELDERLY

According to data from the Ministry of Internal Affairs and Communications (2024), the population under the age of 15 as of January 2024 was 14.24 million, a decrease of 324,000 from the previous year. The population aged 15 to 64 was 73,972,000, a decrease of 291,000. The population aged 65 and over also decreased by 28,000 to 36,228,000. On the other hand, the number of people aged 75 and over was 19.97 million, an increase of 737,000 compared to the previous year. This places Japan's elderly population at nearly 29% of the total, and this figure continues to rise. Japan stands out with an unparalleled proportion of elderly individuals. Given this context, the gaming industry is anticipated to target not only the younger demographic but also the elderly population in the foreseeable future.

Of note is the fact that Sega Corporation's puzzle game "Puyo Puyo eSports" (hereafter "Puyo Puyo") is being played by senior citizens throughout Japan. For example, The Asahi Shinbun GLOBE+ (2021) reported that in Kumamoto Prefecture, people over the age of 70 are holding weekly gatherings to play "Puyo Puyo." What started as an interaction between elderly people has expanded to intergenerational play with elementary school students. These experiences fostered a sense of community and led to social gatherings where participants shared meals and participated in various activities. According to SAITAMA SHINBUN (2022), a similar event is being held in Saitama Prefecture. Furthermore, according to TUF (2023), this is also being done in Fukushima Prefecture. Furthermore, in an online article in PR TIMES (2022), SEGA Co., Ltd. is also providing opportunities for seniors to experience the game, such as holding free trial sessions for "Puyo Puyo" at mobile phone shops in Tokyo and Saitama prefectures. In other words, SEGA Co., Ltd., the production company of "Puyo Puyo," is actively working to provide opportunities for seniors to get involved in games in various regions of Japan. This effort yields potential benefits for SEGA Corporation, local municipalities, and the elderly alike. Japan's substantial elderly population presents an expansive customer base for SEGA Corporation's products, such as "Puyo Puyo." Concurrently, local communities stand to benefit from fostering positive engagement among the elderly through gaming. For the elderly, esports can serve to establish social connections and engage with others.

Amid the backdrop of rising cases of "lonely deaths," where individuals pass away in solitude, there's a segment of the elderly population grappling with physical decline, isolation, and communication challenges. Gaming, particularly titles like "Puyo Puyo," can offer a means to forge connections and satisfy their desire for interaction. Importantly, "Puyo Puyo" accommodates both solo and multiplayer modes, minimizing the need for rapid reactions or

complex maneuvers found in competitive games. Moreover, its multiplayer nature facilitates interaction among players, even those from different age groups. In regions like Kumamoto Prefecture, opportunities for interaction extend to elementary school students, bridging generational divides. As online connectivity becomes more prevalent, it will furnish numerous opportunities for interactions across different age groups and social categories through online competitions. Given Japan's distinct demographics, the widespread adoption of games among all generations, including the elderly, seems likely, making games an integral part of daily life.

4.6. IMPACT OF INCREASE IN ONE-PERSON HOUSEHOLDS

In addition to the increase in the elderly population, another characteristic social phenomenon in Japan is the increase in the number of one-person households. In its "Future Projections of the Number of Households in Japan," the National Institute of Population and Social Security Research (2024) announced that one-person households will account for 44.3% of all households in 2050, an increase of 6.3 percentage points from 38% in 2020. It is also estimated that the average household size will continue to decline as households become increasingly single-person households, reaching 1.92 persons by 2050.

How will the increase in one-person households affect people's game use? In "2.4" of this paper, we mentioned the "Surveys on Games" of the consumer game sector conducted by Cross Marketing (2021), and we can draw certain indications from the rest of this report on the results of this survey. The survey not only looked at the aforementioned changes in playing time and amount spent before and after the Corona disaster, but also at the status of consumer game playing.

Specifically, 556 respondents who play consumer games at least once a month were asked with whom they play consumer games. The results revealed that the majority of respondents, 80%, answered that they "play alone. In addition, 76% of those belonging to Generation Z (15-25 years old) answered that they "play alone," while 85% of those belonging to Generation X (41-55 years old) and the baby boom generation (56-69 years old) answered that they "play alone. In other words, the percentage of "playing alone" tends to increase with age. Z In addition to playing alone, 27% of Gen Z respondents play while interacting with an online team/community, and 17% play while connected to real-life friends, acquaintances, and family via the Internet or phone. The survey also asked respondents about the occasions when they play consumer games. Overall, 66% of all respondents said they play consumer games

"when relaxing at home," and 49% of Generation Z said they play consumer games "when I have nothing to do.

From these results, one can imagine that in the future consumer games will be used by those who live alone at home, either to play alone to pass the time or to connect with real-life friends and acquaintances through the online environment. Approximately 25 years from the time of this writing, those of Generation Z will be adults around 40 to 50 years old. Even though they may physically live alone, each of them will likely adopt games as one of the tools they use to stay connected. In other words, the increase in one-person households may encourage a greater emphasis on the connections people form in the online environment through game play, rather than the connections people form within the physical space. Thus, we can see from the phenomenon of the "increase in one-person households" the budding value of forming human relationships centered on the online environment through games, even without the presence of a person living in the same residence with them. Naturally, game companies will be more conscious of creating games that provide players with online connections to others. As discussed in Paper 4.1, game addicts are likely to be oriented toward online interaction. The fact that players like them play the game longer and interact more actively online overlaps with the reality of "paying users" as pointed out by Nojima (2012) in this paper 3.4, in other words, it increases the possibility of monetization. It should be added, however, that the study by Nojima (2012) is specific to COGs, and whether it can be applied to other games remains to be examined.

5. CONCLUSION

Based on an array of previous studies and surveys, this paper delves into the daily utilization of games by Japanese individuals. The first question was: " How did games spread in Japan?" Technological advancements have heightened the allure of games, rendering them more accessible and popular across diverse demographics. Game developers devised systems to convert this popularity into profits, perpetuating the cycle of creating engaging games. This iterative historical process is believed to have firmly embedded games into the daily lives of countless Japanese individuals. Even the accident of an infectious disease epidemic played a role in accelerating the gameplay of the Japanese.

The second question addressed was: " What do Japanese people want from games?" It proves challenging to predict the nature of a hit game, given variations in preferences rooted in gender, age, and other social attributes. Nevertheless, an examination of historical successes

such as the Invader and social game booms highlights that games emphasizing communal engagement are more likely to garner recognition, sustain long-term popularity, and secure substantial revenue. In essence, Japanese individuals are drawn not solely to game content itself, but also to the opportunity for interaction through games.

The third question explored was: "What kind of presence will games have for the Japanese in the future?" This analysis suggested various scenarios, encompassing games becoming further intertwined with daily routines, the escalation of video services propelling gameplay and influencing purchasing behavior, games transcending generational divides, and the elderly population increasingly embracing gaming. The expansion of gaming, spanning multiple age groups, fosters intergenerational connections.

Undoubtedly, the topics covered encompassed a diverse range, with discussion points dispersed. Nonetheless, this approach was essential to convey a comprehensive overview of the diverse gaming landscape in Japan. One of the other limitations of this paper is that it dealt with "games" in a vague way, and thus did not distinguish between arcade games, home video games, PC games, social games, etc. It may be said that the discussion of the characteristics of each type of game was not organized and scrutinized, and that the arguments were therefore too cursory. However, the author feels that one accomplishment was to be able to mention "monetization" during the discussion. New game hardware and game genres will continue to emerge, and it will become increasingly difficult to define the types of games. As one indicator of this, why not look at "monetization methods"? If games are categorized by their revenue model, such as whether they charge a fee for each play, whether they are bought outright, or whether they are basically free..., it may be possible to categorize games in a somewhat simplified manner. In addition, the author believes that the effective game-making theories will change for each revenue model, and therefore, the perspective of "how to monetize" is also important when considering game-making methodologies. Although we assume that e-sports, video game players, and comments from streaming video viewers are also very important in terms of "how to boost the excitement of released games," one of our regrets is that we could not incorporate them well in this paper. Given the focus on Japanese daily life, our discourse was limited to Japan-related subjects. This, too, would have trivialized the discussion. One of the purposes of writing this paper was to let other countries know "what kind of discussions are being held about the existence of games in Japan," and author think we have achieved that purpose only a little. However, as highlighted in the "Fiscal 2013 Research Report on International Expansion and Prospects of Emerging ICT Fields" by the Research and Study

Department of the National Institute of Information and Communications Policy, Ministry of Internal Affairs and Communications (2014), the future expansion of the gaming market necessitates attention to global markets. Therefore, we need to look at discussions outside of Japan. Crafting products that resonate both domestically and overseas is desirable. As an idea, if online activities become more active and cooperation with other countries can be obtained, for example, a game in which non-Japanese speakers and Japanese speakers cooperate to clear a stage when they do not understand each other's language or a game in which they learn each other's language, could be realized. Designing games that facilitate communication amid language diversity might offer promise, aligning with the Japanese inclination for interaction through games.

If we can encourage interaction with unknown people, we can provide an unknown gaming experience for the Japanese. If Japanese people are looking for a community formed through games, it may be worth pursuing this type of game design. But many other themes remain to be addressed, such as how to shape the mechanisms for users to interact with each other. In this paper, we have proposed the theory that games may have become popular among the Japanese not only because of the enjoyment of the game experience itself, but also because of the expectation of "deep interaction with unknown people through the game experience. However, this paper alone does not provide a detailed discussion, and further study will be needed from a variety of perspectives. Although issues remain, we would like to conclude this paper with the above conclusions.

REFERENCES

- Aida, M. Hirakawa, S. Ihuri, N. and Sakamoto, A. (2009) Kyōikuteki Trebi Gēmu-no Naiyō Bunseki—chekku Risuto-no Sakusei-to Genjō Oyobi Mondaiten-no Haaku—(「教育的テレビゲームの内容分析—チェックリストの作成と現状および問題点の把握—」), *Journal of Digital Games Research Vol.3 No.1*, P13-25.
- Endoh, M. and Mikami, K. (2020) " Survey analysis on reasons for dropout from continuous gameplay- Hints to prevent loss of replay motivation - ", *Journal of Digital Games Research Vol.13 No.2*, P13-22.
- Horiuchi, Y. Tajima, S. Suzuki, K. Shibuya, A. and Sakamoto, A. (2016) Terebi Gēmu Riyō-ni Yoru Kōgekisei · Kihan Ishiki-eno Eikyō—Chūgakusei-no Jūdan Chōsa-ni Taisuru Rēteingu Kubun Goto-no Bunseki—(「テレビゲーム利用による攻撃性・規範意識への影響—中学生の縦断調査データに対するレーティング区分ごとの分析—」). *Journal of Digital Games Research Vol.9 No.1*, P13-24.
- Kamakura, T. Tomiyasu, S. Baba, A. (2009) MMORPG-o Mochiita Rekishijugyō-no Kyōikukōka Ni Tsuite—Kōgyō Kōtō Senmon Gakkō-ni Okeru Jikken-no Kekka Hōkoku—(「MMORPGを用いた歴史授業の教育効果について—工業高等専門学校における実験の結果報告—」). *Journal of Digital Games Research Vol.3 No.1*, P1-12.
- Kawasaki, Y. (2015) " The role of a Japanese café where video game machine was introduced -A new form of urban entertainment in the form of Arcade video games- ", *Journal of Digital Games Research Vol.7 No.2*, P1-12.
- Kobayashi, N. (2017). Bideogēmu Sangyō-to Sono Kibangijutsu (「ビデオゲーム産業とその基盤技術」). *CUC view & vision*, 43, P21-30.
- Komago, Y. (2019) "Practice of Information Ethics Education Focusing on the Appropriate Use of Video Games- Analysis of Teaching Materials and Learning Effects Developed by Students in Teacher Training Courses -", *Journal of Digital Games Research Vol.12 No.1*, P31-35
- Komago, Y. (2023) "Classroom Practice and Evaluation of "Media and Culture" Using Video Games as a Subject ", *REPLAYING JAPAN 5*, P149-159
- Machida, M. (2008). Sabu Karutyā Kyōzai-niyoru Kokugoka Jugyō Kaihatsuron : Gakusyūsyū-no Kyōmi · Kansin Kanki-no Hōryaku-o Saguru(「サブカルチャー教材による国語科授業開発論 : 学習者の興味・関心喚起の方略を探る」). D. Thesis, Waseda University, P1-282.
- Mouri, H. (2021). Gēmu Kenkyū-ni Okeru Syōgakukan-no Gakunenbetsu Gakusyū Zasshi-ga Yūsuru Yakuwari-ni Kansuru Kōsatsu—Medelia-toshiteno Sēshitsu-no Henyoni Tyakumoku Shite(「ゲーム研究における小学館の学年別学習雑誌が有する役割に関する考察—メディアとしての性質の変容に着目して」) Āto ·

- Dokuyomentēshon Kenkyū 29 Kan(アート・ドキュメンテーション研究29巻)
P17-33.
- Nakamichi, T. (2008).Nihon Bideo Gēmu Sangyō-no Hatten—1980 Nendai-no SangyōKōzō-o Tyushin-ni(「日本ビデオゲーム産業の発展--1980年代の産業構造を中心に」), *Cultural economics*,P97-105.
- Nisikata, T. (2011).Terebigēmu-ni Okeru Kojinsa-no Kenkyū(1) —Danjo-niokeru Gēmu-no Konomi-no Sōi—(「テレビゲームにおける個人差の研究 (1) —男女におけるゲームの好みの相違—」), *Mejiro University Humanities Research No.7*,P201-213.
- Nojima, M. (2008).MMO-no Riyōdōki-to Ryōkinseido—Gēmunaikōdō-to Shūekisei-no Kankei Bunseki—(「MMOの利用動機と料金制度—ゲーム内行動と収益性の関係分析—」), *Journal of Digital Games Research Vol.2 No.1*, P44-55.
- Nojima, M. (2012) "An Analysis of Pay Users in Free-to-Play Games", *The journal of the Faculty of Economics, Seikei University 43*, P67-91.
- Research and Study Department of the National Institute of Information and Communications Policy, Ministry of Internal Affairs and Communications (2014) "Fiscal 2013 Research Report on International Expansion and Prospects of Emerging ICT Fields", P1-61.
- Suda, K. (2014) Nihon-no Kōkōsei-o Taisyō-to Shita Gēmu Izon-to Purei Kōdō-no Jittai (「日本の高校生を対象としたゲーム依存とプレイ行動の実態」), Japan Association of Simulation & Gaming, *Simulation & gaming Vol.24, No.1*, P1-10.
- Suzuki, K. Sado,M. Horiuchi, Y. Hasegawa, M. and Sakamoto, A. (2009) Chūgakusei-no Terebi Gēmu Shiyō-to Kōgekisei —Bōryoku Byōsha Shichō-no Eikyō Oyobi Ninchiteki Jukuryosei-niyoru Chōsei Kouka-no Kentou—(「中学生のテレビゲーム使用と攻撃性—暴力描写視聴の影響および認知的熟慮性による調整効果の検討—」), *Journal of Digital Games Research Vol.3 No.1*, P27-38.
- Wada, M. (2010) " Media Education of Video Game: Does Critical Analysis of Unethical Video Game Effect on Cognition of Video Games? ", *Toukyou Gakugei Daigaku Kyouiku Jissen Kenkyuu Shien Senta kiyou Vol.6* , P53-62.
- Yamaguchi, S. (2014) Gēmu Sangyō-ni Okeru Inta-netto-jō-no Chosakuken Shingai-to Keizai Kōka—Gēmupurei Dōga-to Gēmusofuto Hanbai Honsū-ni Kansuru Jissyō Bunseki—「ゲーム産業におけるインターネット上の著作権侵害と経済効果—ゲームプレイ動画とゲームソフト販売本数に関する実証分析—」, *Information and Communications Policy Review No.9*, P178-201.
- Yamaguchi, S. (2020) . Mobairugēmu-no Purei Jikan to Kōfukukan-no Kankei(「モバイルゲームのプレイ時間と幸福感の関係」), *GLOCOM Discussion Paper Series No.16, 2020* ,P1-15

- Yamamoto, K. Soga, C. JULIEN, M. (2022) " Game Engagement and Favorite Game Titles in College Students and General Adults: A Comparative Study of Using Text Mining with Correspondence Analysis ", *OSAKA SANGYO UNIVERSITY JOURNAL OF HUMAN ENVIRONMENTAL STUDIES 21*, P1-9.
- Yamaoka, A. Kobayashi, S. Mouri, M. and Sakamoto, A. (2010) Terebi Gēmu-no Shiyō-ga Joshi Daigakusei-no Kōgeki Kōdō-ni Oyobosu Eikyō—Hōsyōsei-to Negateibu Mūdo—(「テレビゲームの使用が女子大学生の攻撃行動に及ぼす影響—報奨性とネガティブモード—」), *Journal of Digital Games Research Vol.4 No.1*, P81-89

Internet References

- ASMARQ Co., Ltd. (2021). Sumaho Gēmu-no Kakin-ni Kansuru-Chōsa(「スマホゲームの課金に関する調査」). <https://www.asmarq.co.jp/data/app-payments/#:~:text=%E8%AA%B2%E9%87%91%E7%B5%8C%E9%A8%93%E8%80%85%E3%81%AE%E5%89%B2%E5%90%88,%E4%BB%A5%E4%B8%8A%E3%81%8C%E8%AA%B2%E9%87%91%E7%B5%8C%E9%A8%93%E3%81%82%E3%82%8A%E3%80%82> (Accessed on February 26, 2024)
- AUTOMATON (2022). Nihon-no Steam Yūzā-ga Mōretsu-ni Zōka, Kako Saikō-ni. PC-de Gēmu-o Suru Bunka-ga, Nihon-demo Sintō Site Kite Iru 「日本のSteamユーザーが猛烈に増加、過去最高に。PCでゲームをする文化が、日本でも浸透してきている」 <https://automaton-media.com/articles/newsjp/20220414-198993/> (Accessed on February 26, 2024)
- CINRA (2018). Kawashima Masashi-ga Kataru, 『Pokemon GO』 -no UX Dezain-ga Sekai-o Kaeta Riyū(「川島優志が語る、『ポケモンGO』のUXデザインが世界変え由」) <https://www.cinra.net/article/report-201808-kawashimamasashi> (Accessed on February 26, 2024)
- Computer Entertainment Supplier's Association (2013). Gyōkai Raitā-kara Mita Amyūzument Sangyō-no 40 Nen Dai 3 Kai 「Supēsu Inbēdā」 -no Bakuhatu, Soshite 「Rejā Kakumei」 -e (「業界ライターから見たアミューズメント産業の40年 第3回 「スペースインベーダー」の爆発、そして「レジャー革命」へ」) <https://www.cesa.or.jp/efforts/keifu/nakafuji/nakafuji03.html> (Accessed on February 26, 2024)

- Cross Marketing Inc. (2021). Gēmu-ni Kansuru Chōsa (2021 Nen 8 Gatsu) Kōnsyūma Gēmu Hen (「ゲームに関する調査 (2021年8月) コンシューマゲーム編」) <https://www.cross-m.co.jp/report/it/20210817game/> (Accessed on June 21, 2024)
- Engineer type (2023). Pokemon Go-no Tsugi-ga, Sleep Nanowa Naze? 7 Gatsu 20 Ka Haishin Kaishi! Suimin gēmu Apuri 「Pokemon Sūripu」 Rōnchihappyōkai Repo (「ポケモンGOの次が、Sleepなのはなぜ? 7月20日配信開始! 睡眠ゲームアプリ『ポケモンスリープ』ローンチ発表会レポート」) <https://type.jp/et/feature/23056/> (Accessed on February 26, 2024)
- EXLINK CO., LTD. (2014). Keitai Denwa-to SMS(「携帯電話とSMS」) <https://www.ex-sms.com/related/mobilephone/> (Accessed on February 26, 2024)
- Famitsu.com (2020). 『Atsumori』 Ruikei Hanbai honsū-ga 2240 Manbon-ni. Shirīzu Rekidai Saikō-no Sērusu-o Tassē 【Atsumare Dōbutsu-no Mori】 (『あつ森』累計販売本数が2240万本に。シリーズ歴代最高のセールスを達成【あつまれどうぶつの森】) <https://www.famitsu.com/news/202008/06203599.html#:~:text=%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E3%81%A8%E3%80%81%E5%B0%8F%E5%A3%B2%E5%BA%97,%E3%82%92%E8%B6%85%E3%81%88%E3%81%A6%E3%81%84%E3%82%8B%E3%81%A8%E3%81%84%E3%81%86%E3%80%82> (Accessed on June 19, 2024)
- Famitsu.com (2022). 『Famitsu Gēmu Hakusho 2022』 -ga Honjitsu (8/25) Hatsubai. Kokunai-no Gēmu Apuri Shijō Kibo-wa Hoka Bunya-o Attō-Suru Kekka-ni.(『ファミ通ゲーム白書 2022』が本日 (8/25) 発売。国内のゲームアプリ市場規模はほか分野を圧倒する結果に) <https://www.famitsu.com/news/202208/25273436.html> (Accessed on February 26, 2024)
- GameWith, Inc. (2021). 【Dai 2 Kai Koronaka-ni Okeru Gēmu Purei Jittai Chōsa】 Gēmu Purei-ga Kodoku Taisaku-ni Yakudatteiru-to 7 Wari-ga Kaitō, 10 Dai-ga 9 Wari・20 Dai-ga 8 Wari-to Wakai Sedai-de Kencho (【第2回コロナ禍におけるゲームプレイ実態調査】ゲームプレイが孤独対策に役立っていると7割が回答、10代が9割・20代が8割と若い世代で顕著) <https://newscast.jp/news/4449061> (Accessed on June 23, 2024)
- IRBANK "GungHo Online Entertainment, Inc. corporate performance"(2024). <https://irbank.net/E05474/pl> (Accessed on February 26, 2024)
- Kansai TV News (2019). 【Tokushū】 1 Nichi 20 Jiikan, 2 Nankan Gaishutsu Sezu... 「Ge-mu Izonshō」 Kanja-no Genjitsu(「【特集】1日20時間、2年間外出せず...

- 『ゲーム依存症』患者の現実」
<https://www.ktv.jp/news/feature/20190813/> (Accessed on February 26, 2024)
- Logitec (2022). Tanjō-kara Dō Kawatta? Idō Tsūshin Shisutemu-to Awasete Yomitoku Sumaho-no Rekishi(「誕生からどう変わった？ 移動通信システムと合わせて読み解くスマホの歴史」
https://www.logitec.co.jp/data_recovery/column/vol123/ (Accessed on February 26, 2024)
- Ministry of Economy, Trade and Industry (2021). Kakkyō-o Teisuru Kokunai Gēmusofuto Sangyō: Gēmusofuto Sangyō-no Kongo-no Mitōshi-wa? (「活況を呈する国内ゲームソフト産業；ゲームソフト産業の今後の見通しは？」) https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikaisetsu/hitokoto_kaiko/20210721hitokoto.html (Accessed on February 26, 2024)
- Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (2020). Shingata Korona Uirusu Kansensyō Taisaku-no Tame-no Syōgakkō, Chūgakkō, Kōtōgakkō Oyobi Tokubetsu Shien Gakkō Nado-ni Okeru Issei Rinji Kyūgyō-ni Tsuite (「新型コロナウイルス感染症対策のための小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校等における一斉臨時休業について」)
https://www.mext.go.jp/content/202002228-mxt_kouhou01-000004520_1.pdf(Accessed on June 21, 2024)
- Ministry of Internal Affairs and Communications. "Population Projections - January 2024 Report-" <https://www.stat.go.jp/data/jinsui/pdf/202401.pdf> (Accessed on March 05, 2024)
- Moneypost WEB (2021). Kizukeba 700 Man En-mo...Gēmu Hai Kakin-no Numa-kara Nukedashita Hitotachi(「気づけば700万円も... ゲーム廃課金の“沼”から抜け出した人たち」) <https://www.moneypost.jp/787221> (Accessed on February 26, 2024)
- Mynavi Corporation (2024). Daigakusē-no Gēmu Jijō o Tettei Chōsa! Sukina Gēmu Janruya Purei Jikan, Jōhō Syūsyū Hōhō-made Habahiroku Kaisetsu (「大学生のゲーム事情を徹底調査！好きなゲームジャンルやプレイ時間、情報収集方法まで幅広く解説」) https://cm-marketinglab.mynavi.jp/column/research_game24/(Accessed on June 23, 2024)
- National Institute of Population and Social Security Research (2024). Nihon-no Setaisū-no Syōrai Suikei(Zenkoku Suikei) (『日本の世帯数の将来推計(全国推計)』) <https://www.ipss.go.jp/pp-ajsetai/j/HPRJ2024/t-page.asp>(Accessed on June 21, 2024)
- nippon.com (2021). Dai1kaime-no Kinkyū Jitai Sengen-no Hi, Tōkyō-no Shinki Kansensuwa 87 Nin Datta : Dai 1 Pa-to Dai 3 Ha-o Gurafu-de Hikaku (「第1回目の緊急事態宣言の日、東京の新規感染は87人だった : 第1波と第3波をグラフで比較」) <https://www.nippon.com/ja/japan-data/h00908/>(Accessed on June 21, 2024)

- Nippon Research Center Ltd. (2020). Enu Āru Shī Repōto 「Sukina Gēmu-wa?」 (「NRCLレポート「好きなゲーム」は?」) <https://www.nrc.co.jp/report/200302.html>(Accessed on June 23, 2024)
- PR TIME (2022) . Docomo Syoppu-de Kōreisha-muke 『Puyopuyo Ī Spōtsu Muryō Taikenkai』 -o Kaisai! (「ドコモショップで高齢者向け『ぷよぷよeスポーツ無料体験会』を開催!」) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000004380.000005397.html> (Accessed on February 26, 2024)
- SHIBUYA109 lab. (2023). Zetto Sedai-no Gēmu-ni Kansuru Ishiki Chōsa(「Z世代のゲームに関する意識調査」) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000236.000033586.html> (Accessed on February 26, 2024)
- Spike Chunsoft Co., Ltd. (2024). PLAY VIDEO AND LIVE <https://www.spike-chunsoft.co.jp/playlicense/> (Accessed on February 26, 2024)
- SAITAMA SHINBUN (2022). Obāchan-mo 「Puyo Puyo」 70 Dai, 80 Dai. Kōpurē-ni Kansei Ī-supōtsu-de Ninchishō Yobō, Tsurugashimashi-ga Katsuyō Shien 「おばあちゃんも「ぷよぷよ」 70、80代、好プレーに歓声 eスポーツで認知症予防、鶴ヶ島市が活用支援」 <https://www.saitama-np.co.jp/articles/12811/postDetail> (Accessed on February 26, 2024)
- Steam Hardware & Software Survey. <https://store.steampowered.com/hwsurvey/Steam-Hardware-Software-Survey-Welcome-to-Steam> (Accessed on February 26, 2024)
- STS DIGITAL, Inc (2024). 【2413 Nin-ni Chōsa】 2 Ri-ni 1 Ri-wa Pazuru Gēmu-o Insutōru Shita Koto-ga Aru!? ~Gēmu Apuri-ni Tsuiteno Ankēto~ (「【2413人に調査】2人に1人はパズルゲームをインストールしたことがある!? ~ゲームアプリについてのアンケート~」) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000016.000135770.html>(Accessed on June 23, 2024)
- The Asahi Shinbun GLOBE+ (2021). 70 Sai Chō-to Shōgakusei, 「Puyo Puyo」 Taiketsu I-Supo-tsu-ga Umu Kenkō-to Kōryū, Kumamoto-de Mita(「70歳超と小学生、「ぷよぷよ」対決 eスポーツが生む健康と交流、熊本で見た」) <https://globe.asahi.com/article/14344030> (Accessed on February 26, 2024)
- The Game Age Research Institute, Inc. (2023). 2022 Nen-no Mobairu Gēmu Purei Jikan-o Chōsa_Kako 2 Nen-to Hikaku shi, Mobairu Gēmu Purei Jikan-wa Yaku 10% Gen(「2022年のモバイルゲームプレイ時間を調査_過去2年と比較し、モバイルゲームプレイ時間は約10%

- 減」)<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000121.000039514.html> (Accessed on February 26, 2024)
- THE SANKEI SHIMBUN (2018). 100 Endama-no Omomi-de Jidōsha-ga Katamuita...Gēmu Būmu-no Ganso 「Supēsu Inbēdā」 40 Shūnen-no Kiseki(「100円玉の重みで自動車が傾いた...ゲームブームの元祖「スペースインベーター」40周年の軌跡」)<https://www.sankei.com/article/20180907-TABSYZQCZJM5ZDGAS6PZ22FLJA/2/> (Accessed on February 26, 2024)
- THE SANKEI SHIMBUN (2023). Famikon Hatsubai 40 Nen Mario-ya Dorakue, Rihabirinimo...Gēmu-ga Umidasu Atarashī Bunka (「ファミコン発売40年 マリオやドラクエ、リハビリにも...ゲームが生み出す新しい文化」)<https://www.sankei.com/article/20230714CVL77FJTH5AGPD4QTHNFGAFWRY/> (Accessed on February 26, 2024)
- TUF (2023). Puyo Puyo, Taiko-no Tatsujin, Guran Tsūrisumo...Kōrēsha-no Ikigai Zukuri-ni 「Ī supōtsu」 Taiken Fukushima 「ぷよぷよ、太鼓の達人、グランツーリスモ...高齢者の生きがいづくりに「eスポーツ」体験 福島」<https://newsdig.tbs.co.jp/articles/tuf/572023?display=1> (Accessed on February 26, 2024)

EXTENDED ABSTRACT

In Japan, the size of the domestic game market exceeded 2 trillion yen in both 2020 and 2021. The gaming population in Japan is said to be 55.35 million, or about half of the total population, and it can be pointed out that the use of games in Japan is becoming very active. To clarify the question of why games have become so actively used in Japan, the following three research questions were set and examined: (1) How did games spread in Japan? (2) What do Japanese people want from games? (3) What kind of presence will games have for the Japanese in the future? In research question 1), the discussion centered on a survey of the history of games in Japan. As a result, we pointed out that technological innovation has brought games into a more familiar space for users and made it easier for them to play games. As technology has evolved, the number of places where games can be played has gradually increased, including game arcades, homes, online spaces, and user-owned devices. This increase in game-playing opportunities is thought to have influenced the increase in game use among the Japanese. The recent voluntary curbs on going out due to COVID-19 are also thought to have contributed to the increase in game playing. The results of the questionnaire revealed that some respondents played games as a countermeasure to the loneliness they felt when they were restricted from going out. Research question (2) investigated game users' preferences and the causes of their disengagement from game playing. While individual preferences vary from person to person, previous research has shown that men tend to prefer action and RPGs, while women tend to prefer puzzle games, as a gender-differentiated trend. On the other hand, prior research has revealed that factors that cannot be solved by games alone, such as changes in the user's personal environment, have a significant impact on the factors that cause users to quit game playing. In addition, previous research on online games indicated that users who have played a certain game for a long time and have a high sense of community are more likely to engage in billing behaviour. In other words, it was suggested that the existence of a community related to the game is important for "paying users," who are directly related to the game's revenue. In research question (3), we combined games with various topics, such as educational use of games, lifestyle-related applications, use of online services, and the declining birthrate and aging population, and discussed how games should be used in the future. In particular, the themes of low birthrate, aging society, and increase in one-person households can be a major feature of this paper's discussion of "Japanese people," as it deals with social issues unique to Japan today. Against this social backdrop, we argue that games may have a "function of connecting individuals to individuals" in Japan, where loneliness is on the rise. The author

speculates that games will play a role in strengthening relationships among people by increasing the number of topics of conversation and creating communities through games. Games are not just a fun way to spend one's leisure time but have come to function as a tool to give people a common topic of conversation and build community. For today's Japanese, who tend to feel lonely, a tool with such a function was very appealing. Therefore, in the future, games will intervene in various aspects of daily life, such as education, sleeping, and walking. By responding to the various needs of the people, games have increased their revenues.



NEP VE KADINLARIN KURTULUŞU: A. KOLLONTAY'IN "KIZ KARDEŞ" ÖYKÜSÜ ÖRNEĞİ

NEP AND THE LIBERATION OF WOMEN: THE EXAMPLE OF A. KOLLONTAI'S STORY "SISTERS"

Kıymet Aybüke AKBAŞ

Res. Assist., Social Sciences
University of Ankara, Faculty of
Foreign Languages, Department of
Russian Translation and Interpreting,
Ankara, Turkey
ORCID: 0009-0007-0989-2390
Email: kiymetaybuke.akbas@asbu.edu.tr

Zulfiya ŞAHİN

Assoc. Prof, Ankara University,
Faculty of Languages, History-
Geography, Department of Russian
Language and Literature, Ankara,
Turkey
ORCID: 0000-0002-6967-739X
Email: sahinz@ankara.edu.tr

Geliş Tarihi/Submitted:

27.02.2024

Kabul Tarihi/Accepted:

20.05.2024

Anahtar Kelimeler:

Sovyet, Rusya, Edebiyat, Aleksandra
Kollontay

Keywords: Soviet, Russia,
Literature, Alexandra Kollontai

Kaynak gösterme/Citation: Akbaş,
K. Aybüke ve Şahin, Zulfiya (2024).

"Nep ve Kadınların Kurtuluşu: A.
Kollontay'ın "Kız Kardeş" Öyküsü
Örneği". *World Language Studies*
(WLS), 4 (1): 35-54

Özet

Yeni Ekonomi Politikası (NEP), Sovyet Rusya'nın 1921 yılında yürürlüğe koyduğu ve 1928 yılına dek varlığını sürdüren, ekonomiyi yeniden düzenlemeye yönelik önlemlerden oluşan bir uygulamadır. Bu uygulama, ekonomik koşullarda büyük çaplı iyileşmelerin önünü açmış ve aynı zamanda toplumsal yaşamda köklü değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla Ekim Devrimi'nin getirdiği toplumsal değişime uyum sağlamak durumunda kalan Sovyet halkı, bir kez daha değişim dalgası ile karşı karşıya kalmıştır. İlgili dönemde toplumsal değişimin yanı sıra ekonomide daralmaya gidilmesiyle birlikte işsizlik büyük oranda artmış, kısa sürede ülkedeki en temel sorunlardan biri haline gelmiştir. Bu toplumsal değişimden ve ekonomik koşullardan en fazla etkilenen kesim, uzun yıllar profesyonel ve toplumsal yaşamdan kopuk yaşamak durumunda kalmış olan kadınlardır. Kadınların bu dönemde içinde buldukları koşullar, edebiyatta da yankı bulmuştur. Sovyet Rusya'nın cinsiyet politikasının belirlenmesinde önemli bir rol oynayan Aleksandra Kollontay da edebî eserlerinde kadın yaşamını ele alan isimlerden biridir. Kollontay'ın "Kız Kardeş" (Сёстры) isimli öyküsü, dönemin şartlarının kadın yaşamına etkisini yansıttasının yanı sıra biçembilimsel, sözcükbilimsel ve sözdizimsel özellikleri ile de ön plana çıkmakta, dönemin edebiyat anlayışını yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra eserin hedef kitlesi, yazılış amacı, yapısal özellikleri ve üslubu arasında organik bir bağ vardır. Çalışmamızda bu organik bağa dikkat çekilecek olup yazarın dil kullanımındaki bilinçli tercihlerin sebepleri irdelenecektir. Çalışma esnasında biçembilimsel analiz, sözcükbilimsel analiz, sözdizimsel analiz, karşılaştırma, edebî analiz ve literatür taraması yöntemlerine başvurulmuştur.

Abstract

The New Economic Policy (NEP) is a practice consisting of measures to reorganize the economy, which was put into effect by Soviet Russia in 1921 and continued until 1928. Although it is known that this practice paved the way for serious improvements in economic conditions, it also brought about radical changes in social life. Therefore, the Soviet people, who had to adapt to the social change brought about by the October Revolution, were once again faced with the wave of change. In the relevant period, along with the social change and the contraction in the economy, unemployment increased significantly and became one of the most fundamental problems in the country in a short time. The people most affected by this social change and economic conditions are women who have had to live disconnected from professional and social life for many years. The conditions of women in this period were also echoed in literature. Alexandra Kollontai, who played an important role in determining the gender policy of Soviet Russia, is one of the names that deals with women's life in her literary works. Kollontai's story "Sisters" (Сёстры), in addition to reflecting the impact of the conditions of the period on women's life, also stands out with its stylistic, lexicographic and syntactic features and reflects the understanding of literature of the period. In addition, there is an organic connection between the target audience of the work, the purpose of writing, its structural features and style. In our study, attention will be drawn to this organic bond and the reasons for the author's conscious choices in language use will be examined. During the study, stylistic analysis, lexical analysis, syntactic analysis, comparison, literary analysis and literature review methods were used.

1. GİRİŞ⁴

Edebiyatın insanlar üzerinde hayata dair gerçekler hakkında bilgi vermektan zihinsel ufukları genişletmeye, duygusal deneyimler yaşatmaktan sanatsal ve estetik bir zevk sunmaya dek çok yönlü bir etkisi vardır. Hayatımızda önemli bir yer tutan edebiyat, özellikle derinlemesine düşünmeyi teşvik etme, dünya görüşlerini şekillendirme ve bu görüşleri, bireyin davranışlarını yönlendiren etkili bir güce dönüştürme gibi temel işlevleriyle öne çıkar. Bu bağlamda, siyasi olaylar ve toplumsal çalkantılar edebiyata sıklıkla yansır. Eserler, dönemin toplumsal ve politik atmosferinin bir yansıması olarak karşımıza çıkar. Özellikle Sovyet döneminde kaleme alınan eserlerin propaganda ya da karşı propaganda amacıyla yazıldığı görülür. Bu durum, eserlerin doğrudan toplumsal koşullar ve siyasetle ilişkili olduğunu gösterir. Aleksandra Kollontay'ın edebî eserleri de siyasi ve toplumsal olaylara duyarlılık gösteren ve bu konularda derinlemesine düşünmeyi teşvik eden çalışmalar olarak bu genellemeye istisna teşkil etmez.

Aleksandra Mihaylovna Kollontay, Sovyet Rusya'nın cinsiyet politikalarının şekillendirilmesinde kilit bir figür olarak öne çıkar. Devrim öncesinde ve sonrasında kadın hakları konusunda attığı adımlarla tanınan Kollontay, edebî eserleri aracılığıyla da dönemin kadınlara ulaşmayı amaçlamıştır. Eserlerinin yapısal özellikleri, onun eğitimli bir parti yetkilisi olmasına rağmen bilinçli bir şekilde basit bir dil kullanmayı tercih ettiğini ortaya koyar. Edebî eserlerinin içeriği kadar biçimsel özellikleri, kelime seçimleri ve cümle yapıları da dikkate değerdir. Bununla beraber Kollontay eserlerinde bilinçli olarak günlük konuşma diline özgü ifadeler ve cümle yapıları kullanmaktadır. Tüm bu özellikler göz önünde bulundurulduğunda, Kollontay'ın eserlerinin edebî değerlerinden çok, toplumsal ve politik yönleriyle dikkat çektiği ve bu bağlamda incelenmesi gerektiği kanısınday

2. YÖNTEM

Çalışmada teorik metotların yanı sıra ampirik metotlar da kullanılmıştır. Teorik metotların temelinde eserin sözcükbilimsel, sözdizimsel ve biçimbilimsel analizleri yatmaktadır. Çalışmanın sunduğu yeniliklerden biri, metin analizine dair biresimli bir yaklaşım tercih edilmesi ve teorik analize ampirik metotların, özellikle de ölçüm metodunun entegre edilmesidir. Metne dair ölçümler için A. N. Lapoşina ve M. Yu. Lebedeva tarafından geliştirilen Textometr programı tercih edilmiştir. Textometr sistemi açık erişimdedir ve program bünyesinde metin kontrol süreci birkaç etaptan oluşmaktadır. İlgili program, Rusça metinlerin

⁴ Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde yürütölen 2023 tarihli "Sovyet Rusya'nın 1917-1924 Cinsiyet Politikası Işığında Aleksandra Kollontay'ın "İşçi Arıların Aşkı" Eserinde Yeni Kadın Portresi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

analizi açısından günümüzdeki en güncel sistem olarak karşımıza çıkmaktadır. Program aracılığıyla yapılan analizde öncelikle metinden Rus alfabesi dışında kalan sayılar, sayfa düzeni öğeleri gibi tüm sembol ve harfler çıkarılmaktadır. Ardından metin lematizasyon, bir diğer deyişle her kelimenin yalın haline, sözlükteki formuna dönüştürülmesi süreci gerçekleşmektedir. Bu, sözcükbilimsel verilerin elde edilmesi, örneğin kullanılan kelimelerin sıklığının tespiti için hayata geçirilen bir adımdır. Lematizasyondan sonra otomatik morfolojik analiz aşaması başlamaktadır. Bu aşama, pasif formlar, sıfat-fiil kullanımı, zincirleme isim tamlamaları gibi metnin zorluğuna etki eden gramer formlarının tespit edilmesine hizmet etmektedir. Bunun ardından ise elde edilen kelime listelerinin kontrolü ve kısaltmalar gibi sözlükte bulunmayan kelimelerin filtrelenmesi sürecine geçilmektedir. Textometr programının ölçümleri aracılığıyla metnin teorik analizi sayısal verilerle desteklenmiştir. Bu sayede teorik analizden çıkarılan sonuçlar ve çalışmanın amacı nesnel bir nitelik kazanmış, metnin içeriği ile hedef kitle arasındaki yakın ilişki kanıtlanmıştır.

3. NEP DÖNEMİ

Sovyet Rusya'nın kuruluş dönemlerinde iç savaş, köylü isyanları, ordudaki huzursuzluk ve maddi koşulların zorlaşması gibi faktörler nedeniyle büyük zorluklar yaşanmıştır. 1920'lerin başında üretimin düşmesiyle birlikte Savaş Komünizmi yönetim metodolojilerinin beklenen sonuçları vermediği anlaşılmış, bu bağlamda Rusya Komünist Partisi'nin onuncu kongresinde Yeni Ekonomi Politikası (NEP) kabul edilmiş ve 21 Mart 1921'de yürürlüğe girmiştir. Bu politika, 1928 yılına kadar sürdürülmüştür. NEP dönemi boyunca, ülkeyi krizden çıkarmaya yönelik ekonomik, sosyal ve politik birçok yeni yaklaşım hayata geçirilmiştir. Ticari faaliyetlere kısmi bir dönüş sağlanırken, büyük sanayi kuruluşları, bankalar ve ulaşım araçları özelleştirilmemiştir (Stryapihina, 2013, s. 288). Yeni sanayi ve tarım politikaları hızlı sonuçlar vermiş, 1922 yılının eylül ayında açlığın önlenmesi ve ürün sorununun çözülmesi gibi olumlu gelişmeler, yeni politikanın başarılı olduğunu göstermiştir. Ancak mülkiyetin özelleşmesi sonucunda "Nepman" olarak adlandırılan iş insanları ortaya çıkmış ve bu, Sovyet Rusya'da yeni bir toplumsal sınıfın oluşumuna neden olmuştur (Golotik, Danilin, Yevseyeva, & Karpenko, 2000). Böylelikle NEP dönemi sadece ekonomik değil, sosyal bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir.

NEP döneminde burjuvazi ve küçük mülk sahiplerinin yeniden canlanması ve geleneksel aile değerlerine yönelik bir dönüş eğilimi gözlemlenirken, yeni sosyo-politik koşullar aynı zamanda yeni aile değerlerinin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır (Aralovets, 2021, s. 33). Bu dönemde, Rusya Sovyet Federatif Sosyalist Cumhuriyeti'nde kadın

ve erkek arasındaki karşılıklı sevgi, saygı ve ortak çıkarlara dayalı eşitlik ve özgürlük desteklenmiştir. Yeni ideoloji, kişisel duyguları ve arzuları göz ardı eden geleneksel evlilik anlayışını eleştirmiş, ekonomik ve sosyal hedeflere ulaşmanın bir yolu olarak kolektivizm ve diyalektik materyalizmi içeren yeni bir proleter ahlakın ilkelerini tanımlamıştır. Psikiyatrist A. B. Zalkind insan yaşamının biyolojik ve psikolojik yönlerini göz ardı ederek, proletaryanın sınıf çıkarlarına uygun sosyal çıkarların hâkim olması gerektiğini savunmuştur (Kon, 1997). Yeni ideoloji, kadınları aile ve toplum arasında zamanlarını bölme konusunda teşvik etmiş, ev içi sorumluluklara olan bağlılıklarını azaltmış ve eğitim ile kişisel gelişimin önemini vurgulamıştır. Bu yaklaşım, annenin rolü dahil olmak üzere eğitilmiş kadınların çocuklarının eğitimindeki rolünü ön plana çıkarmıştır (Avtayeva, 2021).

NEP'in olumlu sonuçlarının yanı sıra olumsuz sonuçları da olmuştur. 1920'lerin ilk yarısında işsizlik oranı düzenli bir artış göstermiştir (Kudrina, 2015, s. 1035). Bunun temel sebebinin Moskova'dan taşralara iletilen özel emrin sonucunda gelir-giderlerin birbirine denk düşecek şekilde düzenlenmesi, devlet kurumlarındaki ve sanayi tesislerindeki personel azaltımı uygulamalarının hayata geçirilmesi olduğu söylenebilir (Stryapihina, 2013, s. 288). Bunun yanı sıra NEP döneminde üretimi teşvik etmek amacıyla sanayi alanındaki maaşların yükseltilmesinin bir sonucu olarak 1921 yılının ikinci yarısında ve 1922 yılının başında köyden kente göç hareketi başlamıştır (Bogdanov & Kuçerenko, 2014, s. 143). Tüm bunların doğal bir sonucu olarak işsizlikten en fazla etkilenen kesimin kadınlar olduğu söylenebilir, zira köyden kente göçün başlamasıyla sanayi alanında kadın işgücünün yerini erkek işgücü almaya başlamıştır.

Devrim öncesi dönemde kadınların çoğu ev hanımıdır, çalışan kadınlar ise genellikle hafif sanayide istihdam edilmiştir. Devrim sonrasında cinsiyet eşitliği ilkesinin benimsenmesi, kadınların düşünce yapısındaki değişim, devletin profesyonel yaşama katılımı desteklemesi ve ekonomik koşulların çalışmayı zorunlu kılması gibi faktörler kadınları iş hayatına çekmiştir (Danilin, 2001, s. 82). NEP döneminde köyden kente göç artışı ve kadınların kalifiye eleman olarak kabul edilmemesi nedeniyle birçok kadın işten çıkarılmış veya iş bulamamıştır (Danilin, 2001, s. 83). A. N. İsayev'e (1924, s. 39) göre, bu dönemde İş Bulma Kurumu'na başvuran her yüz kişiye ortalama 68 boş pozisyon düşerken (Tablo 1), başvuranların yalnızca yarısı işe alınmıştır. Kadınlar için iş fırsatlarının daha da kısıtlı olduğu gözlemlenmiştir (İsayev, 1924, s. 39).

Tablo 1. 1922 İş Bulma Kurumu Verileri

Aylar	BOŞ POZİSYONLAR			Pozisyon İçin Gönderilenler
	Erkek	Kadın	Toplam	Toplam
Ocak	94,0	36,0	72,8	64,2
Şubat	93,0	40,1	73,3	64,8
Mart	94,3	34,6	74,6	64,4
Nisan	88,4	31,3	66,7	56,9
Mayıs	71,3	23,0	52,3	47,7
Haziran	71,5	27,0	56,8	49,3
Temmuz	89,3	36,6	78,1	68,0
Ağustos	82,7	38,2	68,6	61,9
Eylül	88,6	38,1	70,7	66,3
Ekim	85,3	35,7	70,2	63,3
Kasım	73,3	36,9	64,4	62,4

Yukarıdaki tablodaki veriler kadınlara yönelik boş pozisyonların erkeklere kıyasla ortalama yüzde altmış daha az olduğunu göstermektedir. Bununla beraber İsayev'in (1924, 39) aktardığı üzere başvuruların yalnızca yüzde ellisinin işe kabul edildiğini göz önünde bulundurduğumuzda, iş arayan kadınların en iyi ihtimalle beşte birine istihdam sağlandığı sonucuna varmak mümkündür.

Bu bilgilerden hareketle NEP döneminin, kadınların ekonomik bağımsızlığı önünde engel teşkil ettiği yorumu yapılabilir. Bu dönemde yaşanan ekonomik problemler sosyal koşulların değişmesine yol açmış, bu durum kadınların yaşamını doğrudan etkilemiş, bunun bir sonucu olarak fuhuş yapan kadın sayısında büyük bir artış görülmüştür. Bilimsel Araştırma Merkezi'nin 1925 yılında düzenlediği, 539 katılımcının bulunduğu anket sonuçları, fuhuşa başvuran kadın sayısının en fazla NEP döneminde artış gösterdiğine işaret etmiştir (İrving, 1925, s. 209-210). Kadınlar için ağırlaşan yaşam koşulları ve aile hayatında yaşanan büyük değişim, bu dönemde verilen edebî eserlere de yansımıştır.

Aleksandra Kollontay devlet yönetiminde önemli bir rol oynayan ve Sovyet Rusya'nın kurulması ile birlikte kadın sorununu daima partinin gündeminde tutan biri olarak edebî eserleri aracılığı ile kadınların problemlerinin duyulmasını ve topluma yön vermeyi hedeflemiştir. Bu eserlerden biri "Kız Kardeş" isimli öyküdür. Kollontay, kadın sorununu yakından takip eden biri olarak kadınların eğitim seviyesinin düşük olduğunu göz önünde bulundurmuş ve eserlerini

basit ve anlaşılır bir dille vermiştir. Bu öyküde de kadınların yaşadığı problemleri çarpıcı bir şekilde ortaya koymuş ve kadınlar arasındaki dayanışmanın önemine dikkat çekmiştir.

4. KIZ KARDEŞ

“Kız Kardeş” isimli öykü, Kollontay tarafından 1923 yılında kaleme alınmış ve ilk olarak *Kommunistka* dergisinin Mart-Nisan ayında çıkan üçüncü ve dördüncü sayılarında yayımlanmıştır. Öyküde kadınların iç yaşamına yönelik Kollontay, ilgili dönemde kadınlar için nelerin öncelikli olduğunu vurgulamış, dönemin toplumsal sorunlarına ışık tutmuştur.

“Kız Kardeş”, Aleksandra Kollontay’ın “İşçi Arıların Aşkı” (Любовь пчёл трудовых) üçlemesindeki ikinci eserdir. Eser, kısa olmasına karşın yazıldığı dönemde hâkim olan sosyal ve ekonomik eşitsizliği kadınların tecrübeleri üzerinden çarpıcı bir şekilde yansıtmaktadır. Öyküde çeşitli sosyal ve ekonomik koşulların kadın yaşamı üzerindeki etkisi, bu koşulların onları zor kararlar almaya nasıl ittiği ve kadınların aşağılanma ve sömürüye maruz kaldığı üzerinde durulmaktadır. Bunun yanı sıra kadın bağımsızlığı ve onurunu korumak için verilen mücadele de eserdeki temel konulardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Öykünün temelinde yatan düşünce, kadınların cinsiyetleri ve sosyal statüleri dolayısıyla dezavantajlı konumda oldukları toplumda yaşadıkları sorunları aydınlatmaktır. Eserde Kollontay’ın sosyal eşitsizlik koşullarında kadınlar arasındaki dayanışmanın, karşılıklı anlayışın ve desteğin gerekliliğini gündeme getirdiğini de görmek mümkündür. Zira yazar, değişen koşulların kadınları birbirinden farklı yollara itebileceğini gösterirken kadınların birbirlerine karşı anlayışlı olmalarının önemini vurgulamıştır.

Eserde XX. yüzyıl Rusya topraklarında kadın yaşamını ve sosyal konumunu farklı perspektiflerden yansıtan iki figürün varlığından bahsedilebilir. İlk kadın kahraman, eşinin işi sayesinde toplumun daha varlıklı ve düzenli bir yaşam süren kesimini temsil etmektedir. Eğitimli, entelektüel ve hayata dair daha geleneksel görüşleri olan bir kadındır. Dışarıdan refah içerisinde yaşadığı izlenimini verse de evliliğinde yaşadığı hayal kırıklığı, kendi kaderini tayin etme hakkı ve bağımsızlığı için verdiği mücadele dolayısıyla büyük bir çıkmazın içerisinde. Bu kahramanın sosyal sorumluluk sahibi ve empati yapabilen bir yapıda olduğu söylenebilir. İkinci kahraman ile kurduğu ilişki bu özelliklerini kanıtlar niteliktedir. İkinci kadın kahraman ise gençtir, ilk kahramana kıyasla çok daha çaresiz ve savunmasız bir konumdadır. İşini kaybetmiş ve hayatta kalabilmek adına fuhuş yapmak durumunda kalan bir profile sahiptir. Kollontay’ın fuhuşla mücadelenin üzerine büyük bir dikkatle eğildiği ve NEP döneminde kadınların fuhuşa yönelmesi sebebiyle bu konuyu gündemde tuttuğu göz önünde

bulundurulduğunda, kahramanın bir amaca hizmet edecek biçimde yaratıldığı söylenebilir. Zira hikâyesi ilgili dönemde hâkim olan toplumsal eşitsizliği ve yabancılaşmayı gözler önüne sermektedir. Genç, çaresiz ve hayatın sert gerçekleri sebebiyle ahlaki ve etik ilkelerinden ödün vermek zorunda kalan kadın portresi, dönemin koşullarının kadınlar üzerindeki olumsuz etkisini oldukça güçlü bir şekilde yansıtmaktadır.

Eserde kadın kahramanların da erkek kahramanın da bir isminin olmayışı ve cümlelerin çoğunun öznesiz olması dikkat çekicidir. Zira bu durumu eserdeki kadınların herhangi bir kadın, erkeğin de herhangi bir erkek olabileceği, dolayısıyla anlatılanların dönemin toplumunda sık karşılaşılabilecek bir hikâye olduğu şeklinde yorumlamak mümkündür. Kollontay, bu öykü ile tek bir kadının hikâyesini değil, ilgili dönemde yaşayan birçok kadının hikâyesini anlatmıştır. Dolayısıyla kahramanların her birinin bireysel öykülerin yanı sıra cinsiyet eşitliği, sosyal adalet ve ahlaki ikilemler gibi dönemin değişim sürecinde olan toplumunda önem arz eden sosyal sorunları sembolize ettiği söylenebilir.

Öykü, olayların belli bir sırayla geliştiği doğrusal bir anlatıma sahiptir. Eserin kompozisyonu, iki kadının yaşamda izledikleri yolların karşıtlığına dayanmaktadır. Bu durum, iki kadın arasındaki sosyal ve ideolojik farklılıkları da vurgulamaktadır. Eserin kahraman bakış açısıyla kaleme alındığı görülmektedir. Bununla birlikte kimi zaman diyaloglara ve iç monologlara yer verilirken, kimi zaman da anlatıma geçilmiş, böylelikle esere dinamizm katılmıştır. Diyalog ve iç monologlara yer verilmesi, okurun kahramanın iç dünyasına dalmasına olanak sağlarken eserdeki derin duygusal betimlemeler de okur ile kahraman arasında kurulan bağı kuvvetlendirmekte, okurun kahramanın hislerini paylaşabilmesi açısından önem arz etmektedir.

Öykü, sözcükbilimsel ve sözdizimsel analizinden de anlaşılacağı üzere oldukça basit bir dille kaleme alınmıştır. Kollontay, kahramanları ve deneyimlerini gerçekçi bir şekilde aktarabilmek adına dolaysız bir dil kullanmayı tercih etmiştir. Bunun yanı sıra öyküde yer alan cümlelerin günlük konuşma stilinde yazıldığı görülmektedir. Metinde geçen basit üsluba özgü kelime ve ifadeler bunu kanıtlar niteliktedir: “vekilcik” (*делегатка*), “görüyorsunuz” (*видаешься*), *her an (... того и гляди)*, “NEPçilerle” «*нэпмановцами*», “tikindirici” «*гадливо*», “arkadaşlık etmek” «*компанию водить*», “kızçe” «*дочурка*», “öfkeden köpürmek” «*рассвирепеет*», “karılar” «*бабье*», “seks işçisi” «*проститутка*», “kusura kalma” «*не взыщи!*»⁵. Eserin günlük konuşma stilinde yazılmış olmasının ve örneklerdeki gibi basit üsluba

⁵ Metinde yer alan ilgili ifadeler Türkçede basit stilde bir karşılıkları olması halinde bu karşılıkları ile, olmaması halinde ise nötr bir ifade ile çevrilmiştir.

özgü kelime ve ifadelerin seçilmesinin bilinçli bir tercih olduğu yorumunu yapmak mümkündür. Bu, eğitim seviyesi düşük kadınlar için öyküyü daha anlaşılır kılmakta, bunun yanı sıra kahramanla empati kurmalarını, dolayısıyla onu anlamalarını kolaylaştırmaktadır. Kollontay'ın, okurlarının eserin kahramanlarında kendilerinden bir parça bulmasını hedeflediğini söylemek mümkündür. Zira okurların, kendilerinden bir parça buldukları takdirde kahramanın hayatında yaptığı değişikliği kendi hayatlarında yapma cesaretini toplamaları daha kolay olacaktır.

Eser, basit ve anlaşılır bir dille kaleme alınmış olmasına karşın retorik figürler ve söz sanatları açısından oldukça zengindir. Bunun temel sebebinin anlatımı güçlendirmek ve duygusal gerilimi artırmak olduğu söylenebilir. Metinde retorik sorular, tezat, mübalağa, kat'ı (sözü yarıda kesme sanatı, aposiopesis), benzetme, elipsis, asindeton, kişileştirme gibi anlatımı güçlendiren birçok söz sanatına yer verilmiştir. Örneğin yazar, anlatım gücünü artırmak ve kahramanın yoğun hislerinin okur tarafından anlaşılmasını, tecrübe edilmesini sağlamak amacı ile birden fazla kez sözü yarıda kesme sanatına başvurmuştur: “Size geldim çünkü gidecek başka yerim yoktu... Üç haftadır başımı sokacak bir evim yok... Param yok, sefalet içinde yaşıyorum...” (*Я пришла к вам потому, что мне некуда идти... Вот уже три недели, что я без крова... Денег нет, жить не на что...*) örneğinde görülebileceği üzere; sözler yarıda kesilerek kahramanın çekingenliği ve bulunduğu durum dolayısıyla ne denli zorlandığı okura aktarılmıştır. Bunun yanı sıra bu söz sanatı aracılığı ile cümlelerin devamında kahramanın ne dediğinin ya da diyeceğinin okur tarafından tahmin edilmesine olanak sağlanmıştır: “Ama buluşmaları huzurlu, neşeliydi” (*Но встречи были светлые, радостные...*) örneğinde görüldüğü üzere; çiftin buluşmalarına ilişkin herhangi bir detay verilmeksizin buluşmaların keyifli olduğu aktarılmış, okurun buluşmaların detaylarına ilişkin çiftin ilişki dinamiklerinden hareketle çıkarımlarda bulunması beklenmiştir.

Mecazlı bir anlatıma yol açan ve insanî özelliklerin insan olmayan bir varlığa aktarılması olarak tanımlanan kişileştirme de eserde sık kullanılan söz sanatlarından biridir. Örnek vermek gerekirse “...dikkatli, canlı, biraz hüznünlü gözlerle” «... с внимательными, живыми, чуть грустными глазами» ifadesinde gözlere insani özellikler katıldığı görülmektedir. “kalbi öyle yalnızdı ki” (...одиноко так на сердце) ve “onun kalbi ise öyle sızlıyordu ki” (*А у самой сердце так и ноет...*) örneklerinde ise kalbe acı duyma gibi insani özellikler kazandırılmıştır. Kişileştirmenin, eserde aktarılan durumun yarattığı hislerin okura geçmesi adına kullanıldığı yorumunu yapmak mümkündür.

Eserde dolaylı bir benzetme veya kurulan bir ilgi sonucunda kelimelere gerçek anlamı dışında bir anlamın yüklenmesiyle ortaya çıkan metaforlara da yer verilmiştir. Metaforların ağırlıklı olarak kahramanın içinde bulunduğu durumu ya da duygu durumunu aktarmak adına kullanıldığını söylemek mümkündür. Örneğin “Gür kirpiklerin elmas gözyaşlarını tutacak gücü yoktu...” (*Густые ресницы не в силах удержать алмазную слезу...*) ifadesinde kahramanın gözyaşlarının elmastan olduğu ifade edilerek yaşanan durumun ne denli acı verici olduğuna dikkat çekilmiştir. Zira elmas, en sert madendir ve gözyaşlarının elmastan olması yaşanan durumun kahramana taşlaşmış gözyaşları döktürdüğünü ifade etmiştir. Bunun yanı sıra bu metafor, elmasın oldukça değerli bir materyal olduğu göz önünde bulundurulduğunda, anlatıcının kahramana yönelik duyduğu şefkate de işaret etmektedir. “Çocuk onu yalnızca kısa bir süre amaçlarına giden yoldan saptırdı” (*Ребёнок не надолго выбил её из колеи.*) örneğinde ise «*выбил её из колеи*» ifadesi bir metafor olarak karşımıza çıkmaktadır ve kahramanın çocuğu dünyaya geldikten sonra bir süre yalnızca onunla ilgilenmek durumunda kaldığını ve profesyonel ve politik hayattan kısa bir süre uzaklaştığını ancak sonrasında başka çözümler bulunduğunu ifade etmektedir. “...kendimde değilim” (*...сама не своя.*) ifadesi de kahramanın yaşadığı olaydan ne kadar sarsıldığını aktarmak adına kullanılmış bir metafor olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla yazarın kahramanın duygu durumunu ve içinde bulunduğu koşulları aktarırken sıklıkla metaforlara başvurduğu söylenebilir.

Eserde metaforların yanı sıra birbirinin zıttı olan duygu, durum ve düşünceleri aynı cümlede kullanma olarak tanımlanan karşıtlık sanatının (tezat) da yer bulduğu gözlemlenmektedir. “Barışmamıza rağmen kırgınlığımız devam etti” (*Но хоть мы и примирились, а обида осталась.*) örneğinde görüleceği üzere “barışma” ve “kırgınlık” kelimeleri tezatlık oluşturmaktadır. “...kırgınlıklar ve acılar sevgiden daha fazlaydı” (*...больше обиды да горечи, чем любви*) örneğinde de aynı şekilde “kırgınlık ve acı” ifadeleri ile “sevgi” kelimeleri arasında tezatlık bulunmaktadır. Tezatlık, kahramanın içerisinde bulunduğu durumda yaşadığı hislerin çelişkilerini yansıtmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Çünkü öyküde eşini seven ancak onun kendisine yaşattıkları ve değişimi dolayısıyla acılar yaşayan bir kadının düştüğü ikilemlere şahitlik edilmektedir.

Kavramların büyükten küçüğe (çoktan aza) ya da küçükten büyüğe (az miktardan çok miktara) derecelendirilerek sıralanması olan tedric (derecelendirme) sanatı da eserde anlatımı güçlendirmek adına kullanılan yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin “Ayık, suçlu, uysal” (*Трезвый, виноватый, обходчивый*) cümlesinde anlatım kademeli olarak detaylandırılmakta, zenginleştirilmektedir. “...uyardı, utandırdı, ağladı...” (*...предупреждала,*

стыдила, плакала...) ifadesinde de aynı şekilde kahramanın, eşinin durumuna verdiği tepkileri kademeli olarak arttığını görmek mümkündür. “...hiçbir şey duymamak, bilmemek, hissetmemek istiyorum” (*...хочу ничего не слышать, не знать, не чувствовать...*) ifadesinde de benzer bir şekilde anlatım yoğunlaştırılmakta, detaylandırılmaktadır. Verilen örneklerden hareketle yazarın bir kez daha kahramanın iç dünyasına ve verdiği tepkilerin altında yatan sebeplere ışık tutmak adına bu yöntemle başvurduğu söylenebilir. Ancak bunun yanı sıra derecelendirme sanatı, kahramanın izlenimlerini ve düşüncelerini ifade ederken duyduğu rahatsızlığı dile getirmekte bir araç olarak kullanılmıştır. Örneğin “Bir kadın, genç, allıklı, sarhoş...” (*Женщина, молодая, нарумяненная, подвыпившая...*) ve “Satılık, sokak - kadınlarını” (*Продажных, уличных!*) cümlelerinden görülebileceği üzere derecelendirme, kahramanın gördüklerinden ve düşündüklerinden duyduğu rahatsızlığı ifade eden bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sözün etkisini arttırmak amacı ile bir sözcük ya da söz grubunu tekrarlama olarak tanımlanan tekrar (yineleme) sanatı da metinde önemli bir rol oynamaktadır. Metnin birçok yerinde bu sanata başvurulmuştur, zira tekrar sanatı aracılığı ile kahramanın bir rutinin içerisinde olduğuna dikkat çekilmek istenmiştir: “Bu hikâye onu üzdü, öyle üzdü ki tüm devrim sürecinde bu kadar üzüldüğü olmamıştı...” (*Грустно стало ей от этого рассказа, так грустно, как ещё никогда не было за всё время революции...*), “Düşündü, düşündü...” (*Всё думала, думала...*), “Konuşuyor, konuşuyor, susturamıyorsun” (*Говорит, говорит, не остановишь*), “İşsiz, maaşsız” (*Без дела, без заработка...*), “Ama yine de bekliyorsun, umut ediyorsun” (*А всё ждёшь, всё надеешься!..*) örneklerinde bir rutine, uzun bir sürece işaret edildiğini söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra aynı paragraf içinde bir kelimenin sıklıkla tekrar edildiği cümlelere de rastlamak mümkündür:

İkisi de Bolşeviklere katıldı. İkisi de tek bir inançla, tek bir güçlü istekle yanıp tutuşuyordu: “Sömürenlerin iktidarını yıkmak”, yeni, adil bir dünya inşa etmek. İkisi de “kitabı” seviyordu ve kendini geliştirmeye çalışıyordu. İkisi de devrimin kasırgasına kapılmış, o kasırganın etkisiyle dönüp duruyordu. Ekim günlerinde ikisi de “nöbetteydi”. (*Оба шли с большевиками. Оба горели одной верой, одним страстным желанием — «сбросить власть эксплуататоров», построить новый, справедливый мир. Оба любили «книгу» и стремились к самообразованию. Обоих подхватил, закружил вихрь революции... В октябрьские дни — оба были «на посту».*)

Yukarıda yer verilen cümleler tek bir paragrafta yer almakta, arka arkaya sıralanmaktadır. Yazarın “ikisi” (оба) ifadesini bu kadar sık tekrarlaması, çiftin başta bir bütün olarak hareket

ettiklerini, aralarında büyük bir uyum ve benzerlik olduğunu vurgulamak için başvurulan bir yöntem şeklinde yorumlanabilir. Birebir tekrara, aynı paragraf içerisinde bir kelimenin birden fazla kez geçmesine bir diğer örnek “Eve daha da nadir ayık gelmeye başladı” (*Всё чаще да чаще стал он приходить домой нетрезвый*), “Ona her şeyi, her şeyi söyledi...” (*Всё, всё ему сказала...*), “Her şeyi söyledi...” (*Всё сказала...*) cümlelerine aynı paragrafta yer verilmesidir. Bu cümlelerde kahramanın artık “son raddeye” geldiğini, sitemkâr olduğunu hissetmek mümkündür. Yazarın tekrara başvurmasının temel sebebinin de okura geçirilmek istenen duyguyu güçlendirmek olduğu yorumu yapılabilir.

Anlatılan özelliğin ne denli fazla veya güçlü olduğunu aktarmak adına bir varlığı başka bir varlığa benzetmek olarak tanımlanan benzetme de eserde başvurulan söz sanatlarından biridir. Örneğin “Yalnız kalır kalmaz her yerim öyle bir titremeye başladı ki sıtmaya yakalanmış gibiydim” (*А как одна осталась, так меня всю трести начало, точно в лихорадке*) cümlesinde sıtmanın sebep olduğu fiziksel tepki ile kahramanın yaşadıklarına geliştirdiği fiziksel tepki arasında şiddetleri üzerinden bir benzerlik kurulmuştur. Bu bağlamda eserde benzetmenin kahramanın iç dünyasının hayatına yansımalarının şiddetinin anlaşılması için bir araç olarak kullanıldığını söylemek mümkündür.

Eserde devrik cümlelerle de karşılaşmak mümkündür. Örnek vermek gerekirse «...хозяйство она, правда, запускала» (...ev işlerini, doğrusu, bıraktı) cümlesi “nesne + özne + zarf + yüklem” sırası ile oluşturulmuştur. Cümle kurallı bir şekilde oluşturulduğunda «...она, правда, запускала хозяйство» şeklinde oluşturulacak, dolayısıyla “özne + tümleç + yüklem + nesne” sırası takip edilecektir. Örnekte görülebileceği üzere devrik cümle odağı eylemin kendisine çekmek adına kullanılmaktadır.

“Kombina⁶ işleri sebebiyle iş gezisine gitmesi gerekti. Üç ay boyunca gezdi. “Nepçilerle”. Döndü. Hemen derin bir acı hissetti: “yabancı” gibiydi. Hikâyelerini dinlemiyor, ona zar zor bakıyordu. Süslenip püsleniyordu hatta parfüm bile sıkmaya başlamıştı.” (*Пришлось ему уехать по делам комбината, в командировку. Три месяца ездил. С «нэпмановцами». Вернулся. И сразу кольнуло: будто «чужой». Не слушает её рассказов, еле на неё смотрит. Принарядился, даже душиться стал.*) cümlelerinde bağlaçların kullanılmaması yoluyla ifadeye çabukluk katmak olarak tanımlanabilecek bağlaçsızlık figürüne (asindeton) başvurulduğu görülmektedir. Bağlaçların kullanılmaması eylemlerin kendilerine ve sürece değil, sonuca odaklanılmasını sağlama amacına hizmet etmektedir.

⁶ Birkaç sanayi kuruluşunun birbirine bağlanarak tek elden yönetilmesi ile oluşturulmuş kurum.

Bunun yanı sıra metinde tamamlanmamış cümlelerle de karşılaşmak mümkündür. Örneğin “Çocuk yüzünden.” (*Из-за ребёнка.*) cümlesinde özne ve yüklem, “Evde ise fazladan beş dakika bile geçirmiyordu” (*А дома лишних пяти минут не пробудет.*) cümlesinde öznenin, “...yarayalınızdı...” (*...одиноко так на сердце...*) cümlesinde ise yüklem olmadığı görülmektedir. Bu bağlamda yazarın, anlamı bozmayacak şekilde cümlenin kimi öğelerinin atılması olarak tanımlanan eksiltme (ellipsis) yöntemine başvurduğunu söylemek mümkündür. “Artık kombinada” (*...он теперь в комбинате*), “İş aileden daha önemli” (*Дело — важнее семьи*), “Kendine değil, işe özen göstermeli” (*Не о себе забота — о деле*), “Eve yardıma bir kız aldılar” (*Девочку взяли — по дому...*), “Devrim zamanlarında işlere koşturmaktan içmeye vakti olmuyordu” (*За время революции, в спешке работы — не до спиртного было!..*), “O gün sevinçle işe koyuldu” (*В тот день с радостью за дело взялась*) örneklerinde görülebileceği üzere yazarın, olayların gerçekleşme hızını veyahut kahramanın olaylar karşısında duyduğu heyecan ve endişeyi yansıtmak adına bu yönteme başvurduğu yorumunu yapmak mümkündür. Bunun yanı sıra bu gibi kullanımlar eserin dilini günlük konuşma diline daha da yaklaştırmaktadır.

Son olarak metinde gerçek bir cevap beklenmeyen ve muhatapta bir duygu uyandırmak yahut konuşmacının hislerini ve düşüncelerini dolaylı olarak yansıtmaya amacı ile kullanılan retorik sorulara yer verildiği görülmektedir. “Ne diye bir anda “karı” histerilerine kapılacağın tuttu?” (*Чего ты вздумала бабьи истерики разводить?*), “Nereye gidiyorsun?” (*Куда идёшь?*), “Benden ne istiyorsun?” (*Чего от меня хочешь?*), “Artık sevmiyorsa neden doğrudan söylemiyor?” (*Если разлюбил — почему не скажет прямо?*) cümleleri herhangi bir cevap almak adına sorulmuş soruları içermemektedir. Bu bağlamda anlatımı güçlendirmek ve duygu yoğunluğu katmak amaçları ile, kahramanların duygu durumlarının daha derinden anlaşılabilmesi için kullanıldıklarını söylemek mümkündür.

Verilen örneklerden hareketle metinde söz sanatlarının ve retorik figürlerin yazarın, kahramanların iç çatışmalarını ve duygusal krizlerini açığa çıkararak duygu durumlarını etkili bir şekilde aktarmasına olanak sağladığını, bunun yanı sıra öyküdeki yalnızlık, çaresizlik ve kişisel acı temasını vurguladıklarını söylemek mümkündür. Eserin tarihsel ve sosyal bağlamını özellikle kadınların toplumsal rolünün algılanışında güçlü sosyal çalkantıların ve değişimlerin yaşandığı XX. yüzyılın başları oluşturmaktadır. Bu bağlamda Kollontay’ın “Kız Kardeş” isimli öyküsünün edebiyatın sosyal idealleri ve dönemin mücadelesini yansıtmak, kadın sorunu ve kişisel özgürlük teması gibi sosyal sorunlara dikkat çekmek ve toplumu yönlendirip yeni bir toplum inşa etmek amacıyla kullanılmasına önemli bir örnek olduğunu söylemek mümkündür.

Sözcükbilimsel analiz esnasında metin boşluklar dâhil olmak üzere 1.400-1.500 karakter üzerinden iki bölüme ayrılarak *Textometr* isimli program aracılığı ile analiz edildiğinde metinde toplamda 2.964 kelime olduğu tespit edilmiştir. Bu iki bölüm incelendiğinde metinde en sık kullanılan kelimelerin eş, koca (муж), iş (дело), “gitmek, terk etmek” (уходить/уйти), “çocuk, bebek” (ребёнок), “yaşamak” (жить) kelimeleri olduğu saptanmıştır (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Bu kelimelerin tüm metinde ne kadar sık kullanıldığı tarafımızca incelenmiş olup eş (муж) kelimesinin 34, iş (дело) kelimesinin 15; gitmek, terk etmek (уходить/уйти) fiilinin 14, çocuk, bebek (ребёнок) kelimesinin 10, yaşamak fiilinin (жить) ise 8 kez kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

Eserde en fazla kullanılan kelimenin “eş” kelimesi olması ve en sık kullanılan ilk beş kelime arasında sosyalist rejime özgü ifadelerin bulunmamasının “Kız Kardeş” isimli öykünün üçlemedeki diğer öykülerden belli noktalarda ayrıldığını gösterdiği kanaatindeyiz. Zira ilgili öykünün öncelikli hedefi kadınları sosyalist mücadeleye çekmekten ziyade ev içinde ve duygusal ilişkilerinde yaşadıkları sorunlarla baş edebileceklerine ilişkin onlara bir örnek göstermektir. Hikâyede “eş” kelimesinin bu kadar tekrarlanması, toplumun yeni ideolojiye rağmen hâlâ eski erkek odaklı düzeni koruduğunun, toplumsal yaşamda erkeklerin kadınlardan daha ön planda bulunduğunun, daha fazla imkâna sahip olduklarının, refahın sağlanmasının erkeklere bağlı ve ekonomik gücün, dolayısıyla yönetimin onların elinde olduğunun bir kanıtı niteliğindedir. Bu bağlamda ilgili hikâyenin komünist hayat görüşüyle yazılmış olsa da kadın sorununu münferit bir sorun olarak ele aldığı söylenebilir.

Metnin ayrıldığı iki bölüm *Textometr* aracılığı ile analiz edildiğinde birinci bölümdeki kelime uzunluğunun 4,8; ikinci bölümdeki kelime uzunluğunun 4,5 sembol olduğu sonucu elde edilmiştir (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Ortalama alındığında ise metindeki kelime uzunluğunun 4,6 sembol olduğu sonucuna varılmıştır. Rusçadaki ortalama kelime uzunluğunun 5,28 sembol olduğu göz önünde bulundurarak (Şarov, tarih yok) bu hikâyede oldukça kısa kelimelerin seçildiği yorumunu yapmak mümkündür. Metindeki kelime haznesinin genişliği analiz edildiğinde ise her iki bölümdeki kelime haznesinin değerlendirmesinin 5/10 şeklinde olduğu görülmüştür (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Dolayısıyla kelime haznesinin çok geniş olmadığı sonucuna varmak mümkündür. Metindeki kelime çeşitliliği analiz edilirken tarafımızca belirlenen ilk bölümdeki kelime çeşitliliğinin değerlendirmesinin 0,39, ikinci bölümün ise 0,34 olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Ortalama alındığında ise sonucun 0,365 olduğu görülmüştür. Buradan hareketle “Kız Kardeş” öyküsünde kelime çeşitliliğinin çok yoğun olmadığı söylenebilir. Metindeki kelimelerin zorluk derecesi

analiz edildiğinde ise ilk bölümdeki kelimelerin 4/10, ikinci bölümdeki kelimelerin ise 3/10 olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Bu sonuçların ortalaması alındığında ise metindeki tüm kelimelerin ortalama zorluğunun 3,5/10 olduğu sonucuna varılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen tüm verilerin, metnin kelime seçiminde anlaşılabilirliği artırmak adına belli bir strateji izlendiğine işaret ettiğini söylemek mümkündür.

Metin sözdizimsel açıdan analiz edilirken yine *Textometr* aracılığı ile eserde toplam 401 cümle olduğu tespit edilmiştir. Ardından ayrı ayrı ele alınan iki bölümdeki cümle uzunluğu incelenmiş olup ilgili web sitesinin analiz sonuçlarının cümlelerin içerdiği kelime sayısının 6,5 ile 8,5 kelime arasında seyrettiği yönünde olduğu görülmüştür (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Bu sonuçların ortalaması alındığında ise bu bölümlerdeki cümlelerin 7,5 kelimedenden oluştuğu sonucuna varılmıştır. Rusça edebî metinlerdeki cümlelerin ortalama 10,38 kelimedenden oluştuğu bilinmektedir (Şarov, tarih yok). Buradan hareketle eserdeki cümlelerin ortalamadan daha kısa olduğunu söylenebilir. Bunun yanı sıra Rusçada günlük konuşma stiline özgü cümlelerin 5-9 kelime arası uzunluğa sahip olduğu bilinmektedir (Razgovorniy stil', tarih yok). Bu bağlamda eserde uzunluk açısından günlük konuşma stiline yakın cümlelerin tercih edildiği görülmüştür.

Tarafımızca eserdeki cümle uzunluğunun yanı sıra cümle yapısı da incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda metinde çoğunlukla basit cümlelerin kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda eserde yer alan 401 cümle incelendiğinde basit cümle kullanım oranının %70,36 olduğu tespit edilmiştir. Eserde cümle uzunluğunun yanı sıra cümle türleri de incelenmiş olup metinde birçok tek ögeli cümle (односоставные предложения) olduğu sonucuna varılmıştır. Eserde yer verilen cümle türlerine örnek vermek gerekirse: Nominal Cümleler (Назывные предложения)⁷: «Важное лицо...», «Хозяйственник...», «Звонок.» (Kollontay, 1923, s. y.); Belirli-şahıslı cümleler (Определённо-личные предложения)⁸: «И не вернусь», «Сижую ночью с больным ребёнком, одиноко так на сердце...», «Думаю, хоть с ним горем поделюсь, лишь бы трезвый оказался!..», «Пусти, жена...», «Вижу — пьяный...», «Сижую, сама не своя.» (Kollontay, 1923, s. y.); Belirsiz-şahıslı cümleler (Неопределённо-личные предложения)⁹: «В августе рассчитали», «Но уже назад не взяли...», «А почему вас рассчитали?», «По её почину в районе организовали ясли.», «И опять временно отсрочили расчёт» (Kollontay, 1923, s. y.); Şahıssız cümleler (Безличные предложения)¹⁰:

⁷ Yalnızca öznenen oluşan ve bir nesnenin varlığını bildiren cümleler.

⁸ Gizli özneli cümlelerdir, eylemi kimin gerçekleştirdiği yükleminden belirlenmektedir.

⁹ Öznenin belirsiz olduğu, eylemi kimin gerçekleştirdiğinden ziyade eylemin kendisine dikkat çekilen cümlelerdir. Rusçada bu cümlelerdeki fiil, üçüncü çoğul şahsa göre çekimlenir.

¹⁰ Eylemi gerçekleştiren yahut durumu tecrübe eden kişiden bağımsız gerçekleşen olayları veya eylemleri aktaran cümlelerdir.

«Приходилось пропускать службу», «Но ведь его тоже никогда не было дома...», «Пришлось ему уехать по делам комбината, в командировку», «И опять легче стало» (Kollontay, 1923, s. y.), «Но выхода не было» (Kollontay, 1923, s. y.); Genel-şahıslı cümleler (Обобщённо-личные предложения)¹¹: «Конечно, что с пьяного спросишь?», «Как попросишь?», «Да и не найдёшь её, работу теперь...», «Каждый день просыпаешься с этой надеждой...», «А всё ждёшь, всё надеешься!..» (Kollontay, 1923, s. y.). Yukarıda verilen örneklerde de görülebileceği üzere metinde tek ögeli cümlelere sıklıkla yer verilmiştir. Bunun hem okumayı kolaylaştıran hem de anlatımı güçlendiren bir faktör olduğunu söylemek mümkündür.

Metnin yapısal zorluğu sıfat-fiil kullanımı, metinde yer alan pasif yapıların sayısı gibi okumayı zorlaştıran sözcük türlerinin kullanımına göre değerlendirilmektedir. Bunun sonucunda üçlemeye yer alan üç öykü Textometr aracılığı ile analiz edildiğinde öykünün yapısal zorluk derecesinin 3/10 olarak değerlendirildiği sonucuna varılmıştır. Metnin zorluk derecesi ve hitap ettiği kitlenin seviyesi de aynı program aracılığıyla incelenmiştir. İlgili programda metnin zorluğu ve hitap ettiği kitlenin seviyesi iki kritere göre değerlendirilmektedir: Yapısal zorluk derecesi ve sözcükbilimsel zorluk derecesi. Bu doğrultuda “Kız Kardeş” isimli öykünün zorluk derecesinin 2,35 olduğu sonucu elde edilmiştir. Metnin hitap ettiği kitlenin seviyesi incelendiğinde ise öykünün 25,5/100 şeklinde puanlandığı, dolayısıyla dokuz-on yaş (üçüncü-dördüncü sınıf) seviyesine hitap ettiği görülmüştür (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Bunun yanı sıra metinde yer alan kelimelerdeki hece sayısı, cümlelerde yer alan kelimelerin uzunluğu gibi kriterlere göre değerlendirme yapılmasına olanak sağlayan Flesch kolay okunabilirlik formülünün¹² Rusçaya uyarlanması sayesinde değerlendirilmiş olan kolay okunabilirlik seviyesinin öyküde 81/100 olduğu tespit edilmiştir. İlgili formülün metne uygulanması sonucunda elde edilmiş olan puanın yüksekliği ile metnin kolay okunabilirliği arasında doğru orantı olduğunu söylemek mümkündür, dolayısıyla puan arttıkça metnin kolay okunabilirlik seviyesi de artmaktadır (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Bu bağlamda eserin yazım aşamasında kolay okunmasının hedeflendiği görülmektedir.

Bir metnin dinamizmi, anlatımın etkileyciliği ile bağlantılıdır ve Rusçada tire kullanımı, eksilteli ve tek ögeli cümleler metnin dinamizmini artırmaktadır. Buradan hareketle “Kız Kardeş” isimli öykünün dinamizminin 9/10 şeklinde değerlendirildiği sonucuna varılmıştır.

¹¹ Özellikle deyimlerde kullanılan cümle yapılarıdır. Eylemin geniş bir kitlece gerçekleştirildiğini vurgulamaktadır.

¹² Okuma Kolaylığı Puanı = 206,835 – (kelime sayısı/cümle sayısı x 1.015) + (hece sayısı/kelime sayısı x 8.46)

Bununla birlikte metnin açıklamadan ziyade anlatıya yönelik yazıldığını söylemek mümkündür. Bu hususta Textometr aracılığı ile elde edilmiş veriler metnin açıklayıcılığının 1/10 olduğuna işaret etmiştir (Lapoşina & Lebedeva, 2021). Tüm bu veriler, metnin dinamik ve söz sanatları ile güçlendirilmiş bir dille yazılmasına karşın kadınların eğitim seviyesi göz önünde bulundurularak basit bir dille kaleme alındığına işaret etmektedir.

5. SONUÇ

NEP dönemi ekonomik anlamda olumlu sonuçlar vermesine karşın işsizliğin artması gibi olumsuz sonuçları da beraberinde getirmiştir. İşsizlikten en fazla etkilenen kesim ise kadınlardır. İşsizlikle mücadelenin yanı sıra yeni toplum düzenine uyum sağlamaya çalışan kadınların yaşam koşulları ve problemleri kadın edebiyatında da yankı bulmuştur. Aleksandra Kollontay'ın edebî eserleri bu durumun örneklerindedir.

Kollontay, “Kız Kardeş” isimli öyküde toplumsal koşulların kadın yaşamındaki etkisi üzerinde dururken kadın dayanışmasının önemini vurgulamıştır. Bunu yaparken toplumun her kesiminden kadının anlayabileceği bir dil kullanmıştır. Bunun bilinçli bir tercih olduğunu söylemek mümkündür zira edebiyatın eğitim seviyesi düşük kadınlara da ulaşabilmesinin ve onların da sorunlarını yansıtmak için bir araç olarak kullanılmasının ilgili dönemde topluma yön vermenin en etkin yollarından biri olduğu kabul edilebilir.

Aleksandra Kollontay “Kız Kardeş” isimli öyküyü kaleme alırken kelime seçiminden cümle yapısına, cümle yapısından cümle türlerine kadar metni oluşturan tüm unsurlarda basit bir dil kullanmaya yönelik tercihler yapmıştır. Metnin 9-10 yaş grubuna hitap edecek düzeyde yazılması da bunu kanıtlar niteliktedir. Bu, dönemin kadınlarının eğitim seviyesinin düşük olduğunun bir göstergesi olmakla birlikte toplumsal koşulların edebiyatı nasıl yönlendirdiğinin bir örneği niteliğindedir. Bunun yanı sıra eserde söz sanatlarına başvurulması, kullanılan basit dile rağmen esere derinlik ve duygusal yoğunluk katılmak istendiğine, bu sayede okur ile kahramanlar arasındaki duygusal bağın kuvvetlendirilmesinin amaçlandığına işaret etmektedir.

Yapılan analiz sonuçları ve incelemeler, eserin edebî değerinden ziyade toplumsal yönünün daha ağır bastığını göstermektedir. Bunun yanı sıra eserin hedef kitlesi ve yazılış amacı ile sözcükbilimsel, sözdizimsel, biçembilimsel ve yapısal özellikleri arasında organik bir bağ olduğunu söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Aralovets, N. A. (33-43). Traditsionnaya semya v godı NEPA: Osobennosti transformatsii semeynih tsennostey. *Vestnik Gosudarstvennogo universiteta proseveşçeniya. Seriya: İstoriya i politiçeskiye nauki*(2), s. 33-43. doi:10.18384/2310-676X-2021-2-33-43 <https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnaya-semya-v-gody-nepa-osobennosti-transformatsii-semeynih-tsennostey/viewer>
- Avtayeva, N. O., Gordeyeva, Y. Y., & Şçerova, M. S. (2021). Mir semyi v zerkale jenskoy pressı perioda NEPa. *Nauçnyy dialog*, s. 160-179.
- Bogdanov, S. V., & Kuçerenko, M. İ. (2014). Priçini deformatsii rınka truda v sovetksyoy Rossii perioda NEPa. *29*(1), s. 142-149.
- Danilin, A. B. (2001). NEPovskaya Rossiya: "Sotsialistiçeskaya ratsionalizatsiya" rınka truda. *Noviy istoriçeskiy vestnik*(3), s. 75-92.
- Golotik, S. İ., Danilin, A. B., Yevseyeva, Y. N., & Karpenko, S. V. (2000). Sovetskaya Rossiya v 20-e gg: NEP, vlast' bol'şevikov i obşçestvo. *Noviy istoriçeskiy vestnik*(2), s. 122-181.
- İrving, A. (1925). Vozrastnoy i natsional'noy sostav prositutok. *Raboçiy sud*(5-6), s. 207-210.
- İsayev, A. N. (1924). *Bezrobotnitsa v SSSR i bor'ba s neyu: (Za period 1917-1924 gg.)*. Moskva: Voprosı truda. <http://elib.shpl.ru/ru/nodes/10904-isaev-a-n-bezrobotitsa-v-sssr-i-borba-s-neyu-za-period-1917-1924-gg-m-1924#mode/inspect/page/45/zoom/4> adresinden alındı
- Kollontay, A. (1923). *Syostrı*. Kommunistka. Aralık 8, 2023 tarihinde https://coollib.net/b/517935-aleksandra-mihaylovna-kollontay-marksistskiy-feminizm-kolleksiya-tekstov-a-m-kollontay/read#n_139 adresinden alındı
- Kollontay, A. (1996). *İşçi Arıların Aşkı* (2. b.). (G. Türkyılmaz, Çev.) İstanbul: Pencere Yayınları.
- Kollontay, A., & Zetkin, C. (2021). *Çego hotyat jenşini*. Moskva: İzdatel'stvo Rodina.
- Kon, İ. (1997). *Klubniçka na beryozke: Seksual'naya kul'tura v Rossii* (1 b.). Moskva: O.G.İ.
- Kudrina, A. A. (2015, Mayıs 18). Rınok truda 1920-h gg.: ot trudovoy povinnosti k bezrobotnitse. *Molodoy uçyonıy*(10), s. 1034-1036.

- Lapoşina, A. N., & Lebedeva, M. Y. (2021). *Tekstometr: onlayn-instrument opredeleniya erovnya slojnosti teksta po russkomu yazıku kak inostrannomu*. Aralık 8, 2023 tarihinde Textometr: <https://textometr.ru/> adresinden alındı
- Razgovornıy stil'*. (tarih yok). Aralık 21, 2023 tarihinde MOODLE-Virtual'naya sreda obuçeniya KNİTU (KHTİ): <https://moodle.kstu.ru/mod/book/view.php?id=17800> adresinden alındı
- Stryapihina, A. A. (2013). Sotsial'no-professional'nıy sostav bezrabortnıh v godı NEPa. *Vestnik İrGTU*, s. 288-291.
- Şarov, S. A. (tarih yok). *Statistika slov v russkom yazıke*. Aralık 11, 2023 tarihinde Lingvisto: http://lingvisto.org/artikoloj/ru_stat.html adresinden alındı
- Voennyıy kommunizm*. (2023, Şubat 7). Şubat 14, 2024 tarihinde Bol'şaya Rossiyskaya Entsiklopediya: <https://bigenc.ru/c/voennyi-kommunizm-19d019/annotation> adresinden alındı

EXTENDED ABSTRACT

The New Economic Policy (NEP), launched in Soviet Russia in 1921, was a set of measures aimed at improving the economy after the October Revolution, Civil War and economic difficulties. The introduction of elements of a market economy during the NEP period made it possible to achieve significant economic and social improvements, prevent famine and solve the harvest problem. The consequence of the market economy was the emergence of a new class of business people - “NEPmen”, as well as a whole series of social transformations. The ideology of New Russia tried to regulate the rights of women and men, and in every possible way supported relations based on equality and respect between men and women.

However, despite economic successes, the NEP led to an increase in unemployment, especially among women, thereby complicating their path to economic independence. In response to these challenges, a representative of the party elite, Alexandra Kollontai, turned to literature and wrote the story “Sisters” (1923), in which she raised issues of female solidarity, social and economic inequality.

The story "Sisters" was first published in 1923 in the magazine "Kommunistka". And this, in turn, is clear proof of the significance and importance of the “women’s issue” during this period. The story is essentially a reflection of the difficulties that women faced in the early years of the formation of Soviet Russia. At the center of the story are two women from different social classes: one of them is educated and wealthy, the other belongs to a poorer class and is forced into prostitution because she lost her job. The heroines of the story symbolize a wide range of social problems and inequalities that existed at that time. Along with this, the story also emphasizes the importance of female solidarity and mutual understanding in the struggle for personal independence and dignity. In his story, Kollontai uses simple colloquial language in order to make it accessible to a wide range of readers, and especially to women, whose level of education at that time was extremely low. And lexical analysis clearly proves this. Thus, it was found that the most frequently used words were “husband”, “work”, “care/care”, “child” and “alive”. This choice of words shows that the story focuses on the problems that women face in their emotional relationships and everyday life. The average length of a word in the text is shorter than the average length of a word in the Russian language. In the text, the average length was 4.6 characters. The vocabulary and variety of words in the text are extremely limited. Syntactic analysis revealed that the sentences in the text are constructed in a conversational style and have an average length of 7.5 words. At the same time, the use of simple sentences predominates in the text. The lexical and syntactic analyzes carried out prove that the text was

written with the goal of making it as accessible and understandable as possible for poorly educated women of that time. The structural difficulty level of the story "Sisters" was rated 3/10, and the ease of reading was rated 81/100. These data indicate that the text is really easy to read and the author managed to achieve her goal. The dynamism of the story is quite high - 9/10, but the level of lyrical digressions is extremely low - 1/10. Thus, we can conclude that the story focused on narration rather than lyrical digressions. Kollontai in his story pays special attention to the inner experiences of the heroines and puts the involvement of readers at the forefront. The author skillfully uses various rhetorical figures and narrative techniques, such as metaphors, comparisons, gradation, rhetorical questions and repetition, in order to enhance the emotional effect and better convey the inner world of the characters. The story "Sisters" by Kollontai is a work of its time in the full understanding of these words, aimed at highlighting women's problems and promoting the ideals of equality and solidarity. The story not only reflects the social changes of the early 20th century, but also serves as a reminder of the need for support and understanding in the fight for a better future for all women.



TÜRKİYE TÜRKÇESİNDE DOLAYLAMALAR ÜZERİNE BİR DENEME

AN ESSAY ON PERIPHRAISIS IN TURKISH

Mustafa Levent

YENER

Assoc. Prof. Dr.,
Çanakkale Onsekiz Mart
University, Faculty of
Humanities and Social
Sciences, Department of
Turkish Language and
Literature, Programme of
Modern Turkish
Language, Çanakkale,
Turkey

ORCID: 0000-0001-9313-
3862

Email:
myener@comu.edu.tr

Geliş Tarihi/Submitted:
28.10.2023

Kabul Tarihi/Accepted:
20.05.2024

Anahtar Kelimeler:

Türkiye Türkçesi,
Dolaylama, Anlam Bilimi,
Söz Dizimi, Söz Öbekleri

Keywords:

Turkish, Periphrase,
Semantics, Syntax
Word Groups

Kaynak

gösterme/Citation:

Yener, Mustafa L. (2024).
"Türkiye Türkçesinde
Dolaylamalar Üzerine Bir
Deneme". *World
Language Studies (WLS)*,
4 (1): 55-89

Öz

Bir dilin zenginliği onun adlandırma ve kavramlaştırma gücünde yatar. Söz varlığının beslenmesi ve gelişmesi, dilin ifade gücü kazanması sözlüğe katılacak yeni sözcüklerle mümkün olur. Adlandırma ve kavramlaştırma yapmak için kimi zaman tek bir sözcük yetmez. Bu gibi durumlarda birden çok sözcükten oluşan birleşimlere başvurulur. Bu tip birimler, tamlamalar şeklinde kurulur. Çoğu zaman bu tamlamalar uzlaşımsallık kazanarak sözlük birimleri hâline gelirler. Bunların en yaygın örnekleri birleşik sözcüklerdir. Çok sözcüklü sözlük birimleri birleşik sözcüklerden ibaret değildir. Türkçe dil bilgisi çalışmalarında kalıplaşmış sözler olarak değerlendirilen deyimler, atasözleri, ilişki sözleri, örtmeceler gibi ifadeler, tamlama veya tümce olarak kurularak uzlaşımsallık kazanmış çok sözcüklü sözlük birimleri olarak söz varlığının önemli bir bölümünü oluşturur. Bunlar arasında araştırmalarda ihmal edilen dolaylamalar da bulunur. Tek bir sözcükle karşılanabilecek bir varlık, olay ya da olgunun birden çok sözcükle karşılanması anlamına gelen dolaylamalar, kalıp sözlerle benzer yapıdadır. Tamlama ya da tümce biçiminde kalıplaşmış sözlük birimleri olan dolaylamalar, diğer kalıp sözlerden anlam bilgisi açısından farklılıklar gösterir. En başta şair ve yazarlar tarafından estetik kaygılarla yaratılmış olsalar da dilin çeşitli katmanlarında anlatıma etkileyicilik katmak, adlandırılan şeyi açıklamak, özelliklerini vurgulamak gibi amaçlarla kullanılırlar. Dolaylamalar, bu bakımdan standard dilde, ağızlarda, toplumun genel yaşam tarzından farklı bir yaşam tarzı benimsemiş katmanlarının dili olan argoda ya da meslek guruplarının özel dilleri olarak kabul edebileceğimiz jargonlarda rastlanabilecek sözlük birimleridir. Dolaylamalar, bunun yanında edebî eserlerde, halk edebiyatı ürünlerinde, yazılı ve görsel basında, örtmecelerde sıkça başvurulan bir anlatım biçimidir. "Dolaylama nedir? Dolaylamaların dilin zenginliğindeki katkısı nedir? Diğer kalıp sözlerden anlam bilgisi açısından farklılıkları nelerdir? Dolaylamalar, edebî eserlerde, halk edebiyatı ürünlerinde, yazılı ve görsel basında, örtmecelerde hangi tip ifade ve örneklerle karşımıza çıkmaktadır?" gibi sorulara yanıt bulmak amacıyla kaleme alınan bu çalışmada çeşitli kaynaklardan derlenen 230 dolaylama yapı, kavram ve dil tabakalaşması açısından incelenerek dolaylamalar hakkında bir sınıflandırma yapılmaya çalışılmıştır.

Abstract

The richness of a language lies in its denotation and conceptualizing power. Nurturing and developing the vocabulary and gaining the expressive power of the language are possible with new words added to the dictionary. It is the word that comes to mind first when it comes to denotation and conceptualization, but the word is a broad term in terms of definition and scope. Sometimes a single word is not enough for denotation. In such cases, combinations consisting of more than one word are used. These types of units are established as phrases. Most of the time, these phrases become conventional and become lexical units. The most common examples of these are compound words. Multi-word lexemes are not just compound words. Expressions such as idioms, proverbs, relationship words, and euphemisms, which are considered formulaic expressions in Turkish grammar studies, constitute an important part of the vocabulary as multi-word lexical units that have gained conventionality by being formed as phrases or sentences. These include periphrases that are neglected in research. Periphrases, which mean that an entity, event or phenomenon that can be covered with a single word is covered with more than one word, have a similar structure to formulaic words. Periphrases, which are formulaic lexical units in the form of phrases or sentences, differ from other formulaic words in terms of semantics. Although they were primarily created by poets and writers with aesthetic concerns, they are used in various layers of the language for purposes such as adding impressiveness to the expression, explaining the thing named, and emphasizing its features. In this respect, periphrases are lexical units that can be found in standard languages, dialects, slang which is the language of layers of the society that have adopted a lifestyle different from the general lifestyle, or in jargons that we can consider as the special languages of professional groups. In addition, indirections are a form of expression frequently used in literary works, folk literature products, written and visual media, and euphemisms. This study, written with the aim of finding answers to questions such as "What is a paraphrase? What is its contribution to the richness of language? What are the differences in terms of semantics compared to other idiomatic expressions? In literary works, folk literature products, written and visual media, and metaphors, which types of expressions and examples do they appear with?", attempts to classify various figurative language structures, concepts, and language stratifications by examining 230 compiled figures of speech from various sources.

1. GİRİŞ

Dil, insanın kavramlar arasında kurduğu ilişkiyi söze dönüştürmek amacıyla ses, yapı, dizim ve anlam kurallarıyla birbirini tamamlayan simgeleri bir araya getirdiği bir dizgedir. İletişim ve düşündüklerini söze dönüştürme ihtiyacıyla doğmuş bu dizgenin yapı taşı sözcüktür. Sözcük, bir kavram ve bir işitim imgesinden oluşan bir dil ögesidir (Saussure, 1998, s. 111). Bu bakımdan her bir sözcük, bir kavram birimi olarak kabul edilebilir. Kavram “insanın çevresindeki nesnelere, olay ve durumlara ait, kişisel gözlem ve deneyimlere dayanan tasarımların zihinde yer eden yönüdür” (Aksan, 1999, s. 41). Sözcükler, evrenimizdeki soyut ya da somut nesne, varlık, olay, olgu ve durumları zihnimize kavramlar olarak depolayabilme ve bunları sınıflandırarak düşündüklerimizi ve hissettiklerimizi yer ve zamana bağlı olmaksızın söze dönüştürebilme imkânı sağlarlar.

Dil, bir adlandırma çabası olarak görülebilir. İnsan, düşündüklerini ve hissettiklerini söze dönüştürebilmek için deneyimlerini adlandırmak zorundadır. “Adlandırma, bir nesneyi, belirtmek üzere bir gösterge oluşturmak”tır (Aksan, 2017, s. 76). Her sözcük, bir varlığın, nesnenin, olayın veya olgunun adıdır. Sözcük, bir varlık ya da nesnenin adı olarak dilin söz varlığında yerini alır. Anlatıcı, sözcüğün ses boyutunu duyduğunda işaret ettiği kavramı, kavramı zihninde tasarladığında da ses boyutunu hatırlayarak bunları dil dizgesinin içinde kullanır ve anlamlandırır. Bu iki boyut onun evreni zihninde düzenleyip gerektiğinde de bu evreni söze dönüştürmesini sağlar (Erkman ve Akerson, 2008, s. 117). Her bir sözcük bu bakımdan bir ad birimidir.

İnsanın bireysel ve toplumsal deneyimi arttıkça daha fazla varlık, nesne, olay ve olguyla karşılaşması onun daha fazla adlandırma ve kavramlaştırma yapmasına neden olur. Böylece dilin söz varlığı oluşur ve gelişir. “Çağdaş dil biliminde bir bütüncü içinde bir işlevi yerine getiren tüm sözcüklerin listesi” (Günay, 2018, s. 31) olarak tanımlanan söz varlığını oluşturan sözcüğün sınırlarını çizmek oldukça zordur. Sözcük; ses, biçim, dizim ve anlam açısından farklı tanımları olan bir dil birimidir. En önemli özelliklerinden biri de dildeki anlam yükünü taşımasıdır. “Dildeki bir birimin aktardığı ya da uyandırdığı kavram, tasarım, düşünce; içerik” (Vardar, Güz, Huber, Senemoğlu, Öztokat, 2007, s. 18) o birimin anlamıdır. Bu özelliği nedeniyle sözcük, bir anlam birimi olarak da kabul edilir. “Anlamı olan en küçük dilsel birim; dilin birinci eklemlilik düzeyini oluşturan en küçük anlamlı birimlerin her biri; en ufak gösterge” (Vardar ve diğerleri 2007, s. 19-20) olarak tanımlanan anlam birimi, kimi zaman bir ek, kimi zaman dil bilgisi işlevi taşıyan ve ancak bir başka sözcükle birlikte kullanıldıklarında anlamları beliren ilgeç, bağlaç veya adıl gibi bir sözcük olabilir çünkü dilde anlamsız bir birimin

bulunması mantık dışıdır. Bu durumda bir anlam birimi olarak sözcüğün tanımlanması için başka bir terime ihtiyaç duyulur. Sözcük, bir içeriği bulunan, anlatıcının/alıcının zihninde bir tasarım ve çağrışım uyandıran yani bir kavramı karşılayan bağımsız bir birimdir. “Ev, aslan, yürümek” gibi dil birimleri dil dışı dünyadaki bir varlığın veya olayın zihindeki yansıması olan bir kavramı karşılayan sözcüklerdir ve sözlük birimi (Uzun, 2004, s. 54) olarak tanımlandıklarında karmaşa ortadan kalkar. Sözlük birimi, “ev, evi, evden, yürümüş, yürüyor gibi dil bilgisi varyantlarının altında yatan soyut birimleridir. Sözlük birimleri geleneksel olarak sözlüklerde ayrı girişler olarak listelenen birimlerdir” (Crystal, 2008, s. 276). Anlatıcının/alıcının zihninde bir tasarım ve/veya çağrışım oluşturan sözlük birimlerinden türetme veya birleştirme yoluyla yeni sözlük birimleri türetilir.

Bir sözlük biriminin anlam özelliklerini dizi ilişkileri belirler. Sözlük birimleri dil içinde kullanılırken başka sözlük birimleriyle dizim ilişkileri kurar; sözlük biriminin anlamdaş, sesteş veya çok anlamlı oluşunu belirlemede anlatıcıya yol gösteren bu dizisel ilişkilerdir. Sözcüğün anlam ve görevini belirleyen başka bir ilişki tipi de dizim ilişkileridir. “Ayça’nın annesi, çocuklarına bakabilmek için bir mavi yakalı olarak canını dişine takıp gece gündüz çalışıyordu.” tümcesinde sözlük birimleri öbekleşmeler oluşturmuştur. Bu öbekleşmeler dizim kurallarına göre sınıflandırıldığında şöyle bir manzara ortaya çıkar: “Ayça’nın annesi” belirtili ad tamlaması, “bakabilmek için” ilgeç öbeği, “bir mavi yakalı olarak” eylemsi öbeği, “bir mavi yakalı” sıfat tamlaması, “canını dişine takıp” eylemsi öbeği ve “bakabilmek” birleşik eylem. Bunlar iki ya da daha çok sözlük biriminin öbekleşmesinden oluşan birimlerin söz dizimi kurallarına göre adlandırılmasıdır. Bu öbekleşmeler geçici adlandırmalar olarak bir kavramı karşılarlar. Tümcede “mavi yakalı” sıfat tamlamasından ‘emekçi, işçi’, “canını dişine tak-” eylem öbeğinden ‘bütün gücünü harcayarak yapmak’ ve “gece gündüz” öbeğinden ‘aralıksız’ anlamları alıcı tarafından çıkarılır. Söz konusu öbekleşmelerin bu bakımdan niteleme, niceleme veya tanımlama amacıyla kurulmuş geçici birer adlandırmadan çok, kalıcı birer adlandırma, dolayısıyla birer sözlük birimi olarak algılandığını gösterir. Bu öbekleşmeler çok sözcüklü anlam birimleri olarak uzlaşımsallaşmış ve anlatıcılar/alıcılar için kalıplaşmış ifadeler hâline gelmişlerdir. Kalıplaşmış sözler başlığı altında değerlendirilen bu sözlük birimleri temelde iki başlıkta incelenir: Deyimler ve atasözleri. Bunların da dışında ikilemeler, dolaylamalar/periphrase, dualar, beddualar, ilişki sözleri adı verilen kalıplaşmış sözler bulunur. Bu açıdan bakıldığında “canını dişine tak-” deyim, “gece gündüz” ikileme, “mavi yakalı” dolaylama olarak sınıflandırılabilir.

Kalıplaşmış dil birimlerinin belli başlı yapısal özellikleri, (1) kalıplaşmış olarak bulunma, (2) çoğunlukla tümce veya sözcük öbeği dizilişiyle görünme, (3) belirli tümce ve sözcük öbeği türlerinde yer alma ve (4) az sayıda sözcükten oluşma şeklinde sıralanabilir (Gökdayı, 2008, s. 92).

Dolaylamalar da kalıplaşmış olarak bulunan, genellikle sözcük öbeği dizilişiyle görülen, kısa ve etkileyici bir anlatıma sahip sözlük birimleridir. Atasözleri, öğüt veren ve yol gösteren (Aksoy, 1988a, s. 37), deyimlerse soyut anlaşılması ve anlatılması güç durumları somutlaştıran ifadeler olarak tanımlanırlar (Özdemir, 2000, s. 152). İlişki sözleri doğum, ölüm, evlenme, ayrılık, hastalık gibi özel durumlarda duyguları dile getirmek, gündelik yaşamda iletişimi sürdürmek, anlatımı güçlendirmek gibi amaçlarla kullanılan sözlerdir (Gökdayı, 2008, s. 97-98; Özdemir, 2000). Kalıplaşmış sözlerden sayılan dolaylamalar özellikle anlam özellikleri açısından diğerlerinden ayrılır.

“Daha az sözcüğün daha fazla sözcükle değiştirilmesi” (Bussmann, 1996, s. 879); “bir tek sözcükle belirtilebilecek bir kavramı birçok sözcükle anlatma (örn. kısarak yerine dişi at demek)” (Vardar, Güz, Huber, Senemoğlu, & Öztokat, 2007, s. 81); “tek sözcükle ya da çekim ekleriyle belirtilebilecek bir kavramı birden çok sözcükle anlatma” (İmer, Kocaman, Özsoy, 2011, s. 100) olarak tanımlanan dolaylamalarda “dilsel çeşitlilik, vurgulama veya açıklama amacıyla bir sözcüğün yerini genişletilmiş ve daha renkli bir ifade alır.” (Bussmann, 1996, s. 879).

Shavketovna ve Shavkat qizi “*Periphrasis and Figurative Words*” adlı çalışmalarında renkli ve etkileyici anlatımın bir aracı olarak yazılı ve sözlü dilde kullanılan sözler olarak niteledikleri dolaylamaları şu şekilde tanımlarlar:

“Dil kaynaklarında periphrasis, paraphrase, açıklama, yeniden adlandırma, mecazlı ifade gibi terimlerle anılan dolaylama tanımlarından, dolaylamanın bir sözlük biriminin dış ve iç özelliklerine uygun bir kombinasyon kullanıp tam, ayrıntılı olarak tanımlayarak sanatsal bir biçimde renklendirilmiş bir sözlük birimiyle değiştirilmesi olduğu anlaşılmaktadır. Açıklama, bir nesneyi veya olayı, adını temel özelliklerinin bir açıklamasıyla değiştirerek ifade etmenin bir yoludur” (2023, s. 124).

Kalıplaşmış sözler konusu işlenirken biraz ihmal edilen *dolaylamalar*, edebiyat ve söz sanatları ile ilgili çalışmalarda daha fazla ele alınmıştır. Bahadır Güneş “*Belagatte Söz ve Sözün Uzatılmasına Dair Terimlerin Türkçe ve Batı Kökenli Denklikleri Üzerine*” adlı çalışmasında, dolaylamanın “Bir düşünceyi, olayı ya da duyguyu doğrudan doğruya anlatma yerine başka sözcükler kullanarak anlatma” (Göğüş, Oğuzkan, Öneroy, Ünlü, Koçak, 1998, s. 39)

tanımından yola çıkarak dolaylamanın belagatte sözü etkileyici ve açıklayıcı bir şekilde uzatma sanatı olarak belirlenen ıtnab-ı makbûl ile denk olduğunu söyler (Güneş, 2023, s. 10).

Öncelikle estetik kaygısıyla, edebî eserlerde kullanılıyor olsa da dolaylamalar dilin çeşitli değişkelerinde karşılaşılan bir kullanımdır. Söz varlığının katmanları içinde ölçünlü dilde, ağızlarda, toplumun genelinden farklılaşan tabakalarına özgü dil kullanımı olan argoda karşılaşılabileceğimiz dolaylamalar; biçim, anlam ve kullanım amaçları açısından incelendiğinde anlatıcının dolaylama yoluyla tekrar adlandırdığı kavrama yönelik duygu ve tutumlarını yansıtan, yaratıcılığa dayalı kullanımlar olduğu anlaşılır.

2. YÖNTEM

Bu çalışma için Türk dili sözlükleri, söz varlığı ile ilgili çalışmalar tarafımızdan taranarak dolaylama olarak kabul edilebilecek örnekler derlenmiş ve belirlenen örnekler dizim, anlam ve kavram alanları açısından gruplandırılarak dolaylamalar için temel bir sınıflandırma sunulmuştur.

Çalışmanın evrenini “Derleme Sözlüğü (DS)” (2009), “Büyük Argo Sözlüğü” (Aktunç, 1998), “Türk Argosu” (Devellioğlu, 1980), TDK Güncel Türkçe Sözlük genel ağ sayfası (TDK Sözlükleri, 2020) ve Kubbealtı Sözlüğü (2023) gibi sözlükler, günlük gazete ve dergilerin genel ağ sayfaları oluşturmaktadır.

Taranan çalışmalardaki dolaylama örneklerinden 306 sözlük biriminden oluşan bir veri tabanı oluşturulmuştur. Bu veri tabanındaki sözlük birimlerinin 76 tanesi birleşik eylem ve **fertiği çek-, araza kop-, kalıbını dinlendir-** gibi eylem öbeklerinden oluşur. İşbu eylem türündeki dolaylamalar, bu çalışmaya dahil edilmemiştir. Ad türünden 230 sözlük birimi çalışmada değerlendirilmiştir. Bu örneklem dolaylamalarla ilgili manzarayı betimleyebilecek büyüklükte ve kapsamda olmasa da ileride yapılacak çalışmalar için bir model oluşturmak için kullanılmıştır. Yapılacak kapsamlı bir dolaylamalar sözlüğü, bu çalışmanın bulgularını ve sonuçlarını daha da güçlendirecektir.

230 sözlük birimi kendi içerisinde dizim, kavram ve dilin sosyal tabakalaşmasına göre sınıflandırılarak değerlendirilmiştir. Bu yolla dolaylamaların kuruluş biçimleri, kavram alanları ve sosyal tabakalaşma içindeki konumları belirlenmeye çalışılmıştır. Her bir bulgu ayrıca sayısal verilerle değerlendirilmiştir.

Tekrara düşmemek amacıyla kavram alanları ve dil tabakalarıyla ilgili verilerin sayısal olarak ve birkaç örnekle açıklanması tercih edilmiştir.

3. BULGULAR

3. DİZİM ÖZELLİKLERİNE GÖRE DOLAYLAMALAR

Dolaylamalar, en az iki sözcükten oluşan yapılardır. İki sözcüğün birlikte kullanılması, bir dilin dizim kurallarına uygun olarak öbikleşmeler veya tamlamalar kurulmasıyla mümkün olur. “Geleneksel dilbilgisinde iki ya da daha çok sözcüğün dilin kuralları doğrultusunda bir araya gelmesi ile oluşan yapıları belirleyen terim” (İmer ve diğerleri, 2011, s. 237) olan tamlamalar “çocuk pantolonu”, “ekşi elma”, “buz gibi”, “yukarı çıkıp”, “balkonu geniş” gibi ad, sıfat, ilgeç, eylemsi ve iyelik öbekleri şeklinde oluşurlar. Bu öbekleri oluşturan sözlük birimleri bir kavramı tanımlama, betimleme veya açıklama gibi amaçlarla bir araya getirilerek geçici adlandırmalar yaparlar. Kullanımda kalıplaşarak, uzlaşsallık kazanmaları hâlinde kalıcı sözlük birimleri hâline gelirler.

“Bir tek sözcükle belirtilebilecek bir kavramı birçok sözcükle anlatma” (Vardar ve diğerleri, 2007, s. 81) tanımlanan dolaylamalar bu bakımdan tamlamalar veya başka bir deyişle öbekler hâlinde bulunur. Dizim özelliklerine göre dolaylamalar 11 başlıkta incelenebilir:

3.1. BELİRTİLİ AD TAMLAMASI BİÇİMİNDE KURULANLAR:

Allah’ın evi “Cami, mescid, Kâbe” (TDK Sözlükleri, 2020), **Allah’ın kılıcı** “Hâlid bin Velîd” (Fayda., 1997), **Çankaya’nın şişmanı** “Turgut Özal” (Oğuz, 2018, s. 89), **Ege’nin incisi** “İzmir” (T. C. İzmir Valiliği, 2020), **Filenin Sultanları** “A Milli Bayan Voleybol Takımı” (Wikipedia, 2023), **imamın kayığı/ imamkayığı** “tabut” (TDK Sözlükleri, 2020), **Karpatların Maradonası** “Gheorghe Hagi” (Cumhuriyet, 2021), **malın gözü** “kurnaz” (TDK Sözlükleri, 2020), **Potanın Perileri** “A Milli Bayan Basketbol Takımı” (NTV Spor, 2022), **şıpın işi** “derhal, çabuk, hemen, çarçabuk” (TDK Sözlükleri, 2020), **Türkiye’nin kalbi** “Ankara” (NTV Tarih, 2010, s. 3), **Varlığın Tacı** “Hz. Muhammed” (Kısakürek, 2009, s. 80).

3.2. BELİRTİSİZ AD TAMLAMASI BİÇİMİNDE KURULANLAR:

Allah kelâmı “Kur’an” (Kubbealtı Lugatı, 2023), **Anafartalar Kahramanı** “Mustafa Kemal Atatürk” (Meydan, 2017), **anne yarısı** “teyze” (TDK Sözlükleri, 2020), **aslan sütü** “rakı” (TDK Sözlükleri, 2020), **aptal kutusu** “televizyon” **Aşıklar Şehri** “Paris” (ÇokOkuyanÇokGezen, 2017), **ata sporu** “güreş” (Kılıç Ş. , 2020), **Avrupa Fatih** “Galatasaray” (Akşam, 2023), **ayak yolu** “tuvalet” (TDK Sözlükleri, 2020), **baba ocağı** “ev” (TDK Sözlükleri, 2020), **baba yarısı** “amca” (TDK Sözlükleri, 2020), **Barajlar Kralı** “Süleyman Demirel” (Oğuz, 2018, s. 84), **Bayrak Şairi** “Arif Nihat Asya (TRT Haber, 2021), **Bebek Katili** “Abdullah Öcalan” (Sabah, 2023), **bel soğukluğu** “frenji” (TDK Sözlükleri,

2020), **Berlin Duvarı** “Fabio Cannavaro” (Köksal, 2021), **Berlin Panteri** “Turgay Şeren” (Çakar, 2022), **boğuntu yeri** “Kumar oynanan mekân, kahve, kumarhane; olağandan fazla hesap ödemek zorunda kalınan yer” (Aktunç, 1998, s. 60), **bordro mahkûmu** “memur” (TDK Sözlükleri, 2020), **Bosna Kasabı** “Ratko Mladic” (TRT Haber, 2021), **bulgur püskürtmesi** “çıban” (TDK Sözlükleri, 2020), **Cep Herkülü** “Naim Süleymanoğlu” (Vikipedi, Cep Herkülü: Naim Süleymanoğlu, 2023), **cumartesi çocuğu** “piç” (Aktunç, 1998, s. 71), **çapıt hastalığı** “kolera” (TDK Sözlükleri, 2020), **Çöl Aslanı** “Ömer Muhtar” (Vikipedi, 2023), **Dadaşlar diyarı** “Erzurum” (Post Aktüel, 2020), **deniz kurdu** “denizci” (TRT Haber, 2021), **derya kuzusu** “balık” (Laf Sözlük, 2022), **Domates Güzeli** “Ayşen Gruda” (BiyografiInfo, ?), **donyağı** “Soğuk, sevimsiz kimse” (TDK Sözlükleri, 2020), **Ecel Terzisi** “Azrail” (Osanova, 2014, s. 31; Birsal, 2009., s. 8), **edep yeri** “Penis” (TDK Sözlükleri, 2020), **Efeler Diyarı** “Aydın” (Sabah, Aydın Haberleri, ?), **ekmek kapısı** “iş” (TDK Sözlükleri, 2020), **ev tavuğu** “ev kadını, evli kadın” (Aktunç, 1998, s. 108), **file bekçisi** “kaleci” (TDK Sözlükleri, 2020), **fiyat ayarlaması** “zam” (Üstüner, 2009, s. 169), **Gakkoşlar Diyarı** “Elazığ” (ElazığOnline.com, 2022), **gecikme zammı** “faiz” (Üstüner, 2009, s. 169), **Güller Diyarı** “Isparta” (IspartaBelediyesi, ?), **hayat arkadaşı** “eş” (TDK Sözlükleri, 2020), **hayat kadını** ‘fahişe’ (TDK Sözlükleri, 2020), **İmralı Canisi** “Abdullah Öcalan” (TamgaTürk, 2022), **it memesi** “çıban” (DS, 2009, s. 2570), **Kâinat Efendisi** “Hz. Muhammed” (Kısakürek, 2009, s. 80), **kaldırım kuşu** “fahişe” (Aktunç, 1998, s. 160), **kamış bayramı** “sevişme” (Aktunç, 1998, s. 162), **kamu diplomasisi** “propaganda” (Say, 2015), **kâr payı** “faiz” (Üstüner, 2009, s. 169), **kedi biciği** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kedi daşağı** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kedi memesi** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kırık dölü** “piç” (DS, 2009, s. 2825), **kudret topu** “gök gürültüsü” (Buğra, 1966, s. 20; Güneri, 2023, s. 814); **kurt lingi** “Koşarcasına yürümek, tırıs” (DS, 2009, s. 3011), **kuş kuyruğu (I)** “çıban” (Derleme Sözlüğü, 2009, s. 3017), **lokman ruhu** “eter” (TDK Sözlükleri, 2020), **Medeniyetler Beşiği** “Mezopotamya” (Hürriyet, 2017), **medeniyet yuları** “kravat” (TDK Sözlükleri, 2020), **memur kebâbı** “simit” (Ekşi Sözlük, 2004), **misafir tohumu** “piç” (Devellioğlu, 1980, s. 185), **muhabbet tellalı** “pezevenk” (TDK Sözlükleri, 2020), **ormanlar kralı** “aslan” (Tübitak Bilim Genç, 2022), **orta malı** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **ölü kuyruğu** “akrep” (DS, 2009, s. 3335), **Ölüm Meleği** “Azrail” (Hürriyet, 2020), **ölüm perisi** “Azrail” (Osanova, 2014, s. 31; Birsal, 2009., s. 350), **peygamber tavuğu** “kadın” (Kaygılı, 2003, s. 68; Mangır Aksu, 2009, s. 332), **Peygamberler Şehri** “Şanlı Urfa” (UrfaFanatik, 2023), **Sanat Güneşi** “Zeki Müren” (Vikipedi, 2023), **servi altı** “mezar” (Devellioğlu, 1980, s. 139), **Sırp Kasabı** “Radovan Karadzic” (CNNtürk, 2008), **sokak kadını** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **sokak kızı** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **Şark Fatihi**

“Kazım Karabekir Paşa” (Çat, 2019), **şehir banyosu** “genelev”, **Şehzadeler Şehri** “Amasya” (Atıcı, 2023), **Tahıl Ambarı** “Konya” (Sözcü, 2020), **tavuk götü (I)** “yara” (DS, 2009, s. 3851), **tilki burnu** “çıban” (DS, 2009, s. 3933), **vatan borcu** “askerlik” (TDK Sözlükleri, 2020), **Vatan Şairi** “Namık Kemal” (Karaduman, 2021).

3.3. SIFAT TAMLAMASI BİÇİMİNDE KURULANLAR:

acı badem “kurnaz, akıllı” (Aktunç, 1998, s. 28), **acı su** “rakı” (Ali, 2017, s. 139), **açıkgöz** “kurnaz” (TDK Sözlükleri, 2020), **âdem baba** “parasız, aç, en kötü durumdaki mahkûm; afyonkeş; hayatta hiçbir şeyi olmayan kimse, yoksul” (Aktunç, 1998, s. 30), **adsız parmak** “penis” (Bingölçe, 2001, s. 23), **ağır ayak** “hamile” (DS, 2009, s. 91), **ağırbaşlı** “ciddi, vakur” (TDK Sözlükleri, 2020), **ağır canlı** “hamile” (DS, 2009, s. 91), **ağır top** “penis” (Bingölçe, 2001, s. 12), **ak sakallı** “yaşlı” (TDK Sözlükleri, 2020), **ala genevir** “yılan” (DS, 2009, s. 187), **ala gücük (II)** “yılan” (DS, 2009, s. 187), **ala tengirek** “yılan” (DS, 2009, s. 201), **Alıcı Melek** “Azrail” (Yurtbaşı, 1996, s. 35), **alt geçit** “tuvalet” (Kılıç Ö. , 2006, s. 9) **altın bilezik** “meslek” (TDK Sözlükleri, 2020); **Altın Boynuz** “Haliç” (HaberTürk, 2022), **Ana Vatan** “Türkiye” (Aydın, 2023), **aşağı mahalle** “genelev” (Devellioğlu, 1980, s. 59), **Atom Karınca** “Rıza Çalimbay” (Vikipedi, 2023), **Ay Yıldızlı Ekip** “Milli Takım” (TRTSpor, 2023), **bacasız sanayi** “turizm” (Sabah, 2023), **Bay Gol** “Osman Arpacıoğlu” (Fenerbahçe, 2021), **beyaz altın** “pamuk” (Karar, Beyaz Altın Çöküşte, 2023), **beyaz cam** “televizyon” (TDK Sözlükleri, 2020), **Beyaz Cennet** “Pamukkale” (Yeni Asır, 2023), **beyaz perde** “sinema” (TDK Sözlükleri, 2020), **beyaz yakalı** “memur, teknisyen, uzman” (TDK Sözlükleri, 2020), **beyaz zehir** “eroin” (TDK Sözlükleri, 2020), **büyük abdest** “dışkı” (TDK Sözlükleri, 2020), **Büyük Kurtarıcı** “Mustafa Kemal Atatürk” (Cumhuriyet, 2021), **Cam Adam** “Gökhan Zan” (Fanatik, 2020), **Çirkin Kral** “Yılmaz Güney” (Karar, 2021), **dar gelirli** “yoksul” (TDK Sözlükleri, 2020), **delikli demir** “tüfek” (TDK Sözlükleri, 2020), **Demir Leydi** “Margaret Thatcher” (Anadolu Ajansı, 2013), **dik sürüngen** “insan” (Buğra, 1979, s. 80; Güneri, 2023, s. 814), **dördüncü kuvvet** “basın, medya” (Erdoğan, 2013), **dört kollu** “tabut” (TDK Sözlükleri, 2020), **ebedî uyku** “ölüm” (TDK Sözlükleri, 2020), **etnik temizlik** “soykırım” (Gazetesi, 2023), **gara gabarcuk** “çıban” (DS, 2009, s. 1918), **güzel ağrı** “verem” (DS, 2009, s. 2243), **hacı anne** “pezevenk” (Aktunç, 1998, s. 130), **iki canlı** “hamile” (TDK Sözlükleri, 2020), **ince ağrı** “verem” (TDK Sözlükleri, 2020), **ince dert** “verem” (DS, 2009, s. 2539), **ince hastalık** “verem” (DS, 2009, s. 2539), **kaba et** “kalça, popo” (TDK Sözlükleri, 2020), **kara çıkın** “ölüm, zatülcenp” (DS, 2009, s. 2642), **kara dam (I)** “mezar” (DS, 2009, s. 2642), **kara deve** “ölüm” (DS, 2009, s. 2643), **kara don (I)** “çocuğu olmayan kadın” (DS, 2009, s. 2643), **kara elmas**

“kömür” (TDK Sözlükleri, 2020), **kara işçi** “gündelikçi, amele” (DS, 2009, s. 2646), **Kara Kartal** “Beşiktaş” (Foto Maç, 2023), **Kara Kıta** “Afrika” (Dünya, 2018), **kara mübarek** “Şirpençe, kan çıbanı” (DS, 2009, s. 2652), **Karaoğlan** “Bülent Ecevit” (Yeniçağ, 2020), **kara taban** “yara” (II) (DS, 2009, s. 2654), **kara tırnak** “atmaca” (DS, 2009, s. 2654), **kara yol** “ölüm” (DS, 2009, s. 2656), **kara yüzlü** “suçlu, günahkâr” (TDK Sözlükleri, 2020), **karayatalı** “tifo” (DS, 2009, s. 2655), **kırmızı fener** “genelev” (Aktunç, 1998, s. 182), **Kızıl gezegen** “Mars” (Zubrin, 2016), **Kızıl Sultan** “II. Abdülhamid” (Turan, 2016), **Kızılbaş** “Şii, Alevi” (TDK Sözlükleri, 2020), **kızılca kıyamet** “kavgâ” (TDK Sözlükleri, 2020), **kiralık nazenin** “fahişe” (Çığıracan, 1945, s. 275), **kirli paçavra** “kolera” (DS, 2009, s. 2881), **kötü yara** “firengi, cüz zam” (DS, 2009, s. 2984), **küçük abdest** “çiş” (TDK Sözlükleri, 2020), **mavi bereli** “komando” (CNNTürk, 2021), **Mega Star** “Tarkan” (HaberlerCom, 2022), **meşin yuvarlak** “top” (TDK Sözlükleri, 2020), **Millî Şef** “İsmet İnönü” (Bozkurt, 2011), **Minik Serçe** “Sezen Aksu” (Hürriyet, 2022), **Netekim Paşa** “Kenan Evren” (Cumalı, 2001), **On İki Dev Adam** “A Millî Basketbol Takımı” (NTV, 2023), **Sarı Fırtına** “Metin Tekin” (Hürriyet, 2017), **Sarı Kanarya** “Fenerbahçe” (Aktan, 2021), **sihirli kutu** “televizyon” (PSY, 2013), **Süper star** “Ajda Pekkan” (Vikipedi, 2023), **Şeriat Dede** “Temel Karamollaoğlu” (Beki, 2018), **Taçsız Kral** “Metin Oktay” (Vikipedi, 2023), **tahta at** “tabut” (Kısakürek, 2009, s. 148), **tahtalıköy** “mezarlık, gömütlük, kabristan” (TDK Sözlükleri, 2020), **Taş Bebek** “Gönül Yazar” (Hürriyet, 2019), **Ulu Önder** “Mustafa Kemal Atatürk”, **uzun böcü/ uzun gelin/ uzun oğlan** “yılan” (DS, 2009, s. 4055), **üç harfli** “cin” (Milliyet, ?), **vatani görev** “askerlik” (TDK Sözlükleri, 2020), **yavru kurt** “izci” (TDK Sözlükleri, 2020), **yavru vatan** “Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti” (Egemenlik, 2022), **yedi tepeli şehir** “İstanbul” (Tarım Kütüphanesi, 2022), **yedinci sanat** “sinema” (Milliyet, 2021), **yyıyıcı yara** “kanser” (Koç, 2010, s. 94), **yüznumara** “tuvalet” (TDK Sözlükleri, 2020).

3.4. KARMA TAMLAMA BİÇİMİNDE KURULANLAR:

Güzel Atlar Ülkesi “Kapadokya” (Alkan, 2023), **on bir ayın sultanı** “Ramazan” (Babaeski Gündem, 2021).

3.5. İYELİK ÖBEĞİ BİÇİMİNDE KURULANLAR:

adı bellisiz “verem” (DS, 2009, s. 66), **adı yaman** “yara” (DS, 2009, s. 67), **ağzı kara** “boşboğaz, geveze, dedikoducu” (DS, 2009, s. 116), **ayağı ağır** “hamile” (DS, 2009, s. 398), **beyni soğuk** “insan içine karışmayan, yabancı” (Baykurt, 2004, s. 50), **dini bütün** “inançlı, dindar” (TDK Sözlükleri, 2020), **dini eğri** “kâğıt oyununda papaz” (Parlakpınar, 2023, s. 78), **eli bayraklı** “şirret, edepsiz, kavgacı (kimse)” (TDK Sözlükleri, 2020), **kafası dumanlı**

“Sarhoş” (TDK Sözlükleri, 2020), **ölüsü kandilli/ kınalı/ şamdanlı** “soysuz, cibilliyetsiz” (Devellioğlu, 1980, s. 128), **özü kara** “soysuz” (DS, 2009, s. 3375), **perdesi sıyrık/yırtık** “utanmaz, arlanmaz (kimse)” (TDK Sözlükleri, 2020), **tersi bozuk** “ishal” (Güngör, 2006, s. 89), **tıkızı kırık** “kör” (Derleme Sözlüğü, 2009, s. 3913).

3.6. YÖNELME ÖBEĞİ BİÇİMİNDE KURULANLAR:

cana yakın “sevimli, sempatik” (TDK Sözlükleri, 2020).

3.7. TEKRAR ÖBEĞİ BİÇİMİNDE KURULANLAR:

aylı günlü “Hamile” (DS, 2009, s. 425).

3.8. EYLEMSİ ÖBEĞİ BİÇİMİNDE KURULANLAR:

adı batası “kemik veremi, sıraca” (DS, 2009, s. 65), **adı batasıca** “yara” (DS, 2009, s. 65-66), **ahmakıslatan** “yağmur” (TDK Sözlükleri, 2020), **anadan doğma** “çırılçıplak” (TDK Sözlükleri, 2020), **Can Alıcı** “Azrail” (DS, 2009, s. 854), **çarık çıkartmaz** “kolera” (DS, 2009, s. 1081), **çifte kavrulmuş** “deneyimli, olgun (kimse)” (Aktunç, 1998, s. 80), **iç sürme** “ishal” (TDK Sözlükleri, 2020), **ileri gelen** “saygın” (TDK Sözlükleri, 2020), **sonradan görme** “görgüsüz” (TDK Sözlükleri, 2020), **yüz kızartıcı** “ahlâksız, müstehcen, utandıran” (TDK Sözlükleri, 2020).

3.9. FARŞÇA TAMLAMA BİÇİMİNDE KURULANLAR:

cins-i latif “kadın” (TDK Sözlükleri, 2020), **Ümmet-i Muhammed** “Müslümanlar” (Kubbealtı Lugatı, 2023).

3.10. TÜRME BİÇİMİNDE KURULANLAR:

adını eller alsın “yara” (Koç, 2010, s. 9), **dokunmabana** “kanser” (Koç, 2010, s. 12), **incitmebeni** “kanser” (Koç, 2010, s. 14), **iyi saatte olsunlar** “cin” (TDK Sözlükleri, 2020), **vurdumduymaz** “umursamaz” (TDK Sözlükleri, 2020).

4. KAVRAM ALANLARINA GÖRE DOLAYLAMALAR

Sözcükler gibi birer kavram birimi olan dolaylamalar, kavram alanlarına göre dolaylamalar, 27 başlık altında toplanır:

4.1 AKRABALIK VE TOPLUMSAL İLİŞKİLER KAVRAM ALANI:

anne yarısı “teyze” (TDK Sözlükleri, 2020), **baba ocağı** “ev” (TDK Sözlükleri, 2020), **baba yarısı** “amca” (TDK Sözlükleri, 2020), **cumartesi çocuğu** “piç” (Aktunç, 1998, s. 71),

hayat arkadaşı “eş” (TDK Sözlükleri, 2020), **kırık dölü** “piç” (Derleme Sözlüğü, 2009, s. 2825), **misafir tohumu** “piç” (Devellioğlu, 1980, s. 185).

4.2 BİTKİLER KAVRAM ALANI:

beyaz altın “pamuk” (Karar, 2023).

4.3. CİNSELLİK VE CİNSİYET KAVRAM ALANI:

ağır ayak “hamile” (DS, 2009, s. 91), **ağır canlı** “hamile” (DS, 2009, s. 91), **ayağı ağır** “hamile” (DS, 2009, s. 398), **aylı günlü** “hamile” (DS, 2009, s. 425), **cins-i latif** “kadın” (TDK Sözlükleri, 2020), **ev tavuğu** “ev kadını, evli kadın” (Aktunç, 1998, s. 108), **iki canlı** “hamile” (TDK Sözlükleri, 2020), **kamış bayramı** “sevişme” (Aktunç, 1998, s. 162), **kara don** (I) “çocuğu olmayan kadın” (DS, 2009, s. 2643), **kırmızı fener** “genelev” (Aktunç, 1998, s. 182), **peygamber tavuğu** “kadın” (Kaygılı, 2003, s. 68; Mangır Aksu, 2009, s. 332), **yüz kızartıcı** “ahlâksız, müstehcen” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.4. DİN VE İNANÇ KAVRAM ALANI:

Alıcı Melek “Azrail” (Yurtbaşı, 1996, s. 35), **Allah Kelâmı** “Kur’an” (Kubbealtı Lugatı, 2023), **Allah’ın evi** “Cami, mescid, Kâbe” (TDK Sözlükleri, 2020), **Can Alıcı** “Azrail” (Derleme Sözlüğü, 2009, s. 854), **dini bütün** “inançlı, dindar” (TDK Sözlükleri, 2020), **Ecel Terzisi** “Azrail” (Osanova, 2014, s. 31; Birsnel, 2009., s. 8), **iyi saatte olsunlar** “cin” (TDK Sözlükleri, 2020), **Kâinat Efendisi** “Hz. Muhammed” (Kısakürek, 2009, s. 80), **kara yüzlü** “suçlu, günahkâr” (TDK Sözlükleri, 2020), **Kızılbaş** “Şii, Alevi” (TDK Sözlükleri, 2020), **on bir ayın sultanı** “Ramazan” (Babaeski Gündem, 2021), **Ölüm Meleği** “Azrail” (Hürriyet, 2020), **ölüm perisi** “Azrail” (Osanova, 2014, s. 31; Birsnel, 2009., s. 350), **üç harfli** “cin” (Milliyet, ?), **Varlığın tacı** “Hz. Muhammed” (Kısakürek, 2009, s. 80), **vatan borcu** “askerlik” (TDK Sözlükleri, 2020), **vatanî görev** “askerlik” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.5. BOŞALTIM KAVRAM ALANI:

büyük abdest “dışkı” (TDK Sözlükleri, 2020), **küçük abdest** “çiş” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.6. DOĞA VE DOĞA OLAYLARI KAVRAM ALANI:

ahmakıslatan “yağmur” (TDK Sözlükleri, 2020), **kudret topu** “gök gürültüsü” (Buğra, 1966, s. 20; Güneri, 2023, s. 814).

4.7. DURUM/ NİTELİK KAVRAM ALANI:

şıpın işi “derhal, çabuk, hemen, çarçabuk” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.8. EKONOMİ KAVRAM ALANI:

dar gelirli “yoksul” (TDK Sözlükleri, 2020), **fiyat ayarlaması** “zam” (Üstüner, 2009, s. 169), **gecikme zammı** “faiz” (Üstüner, 2009, s. 169), **kâr payı** “faiz” (Üstüner, 2009, s. 169).

4.9. EŞYA KAVRAM ALANI:

beyaz cam “televizyon” (TDK Sözlükleri, 2020), **sihirli kutu** “televizyon” (PSY, 2013), **aptal kutusu** “televizyon” (Milliyet, 2015).

4.10. GİYİM, KUŞAM, AKSESUAR KAVRAM ALANI:

medeniyet yuları “kravat” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.11. HASTALIKLAR KAVRAM ALANI:

adı batası “kemik veremi, sıracı” (DS, 2009, s. 65), **adı batasıca** “yara” (DS, 2009, s. 65-66), **adı bellisiz** “verem” (DS, 2009, s. 66), **adı yaman** “yara” (DS, 2009, s. 67), **adımı eller alsın** “yara” (Koç, 2010, s. 9), **bel soğukluğu** “frengi” (TDK Sözlükleri, 2020), **çapıt hastalığı** “kolera” (TDK Sözlükleri, 2020), **çarık çıkartmaz** “kolera” (DS, 2009, s. 1081), **dokunmabana** “kanser” (Koç, 2010, s. 12), **gara gabarcuk** “çıban”, **gara gabarcuk** “çıban” (DS, 2009, s. 1918), **güzelağrı** “verem” (DS, 2009, s. 2243), **iç sürme** “ishal” (TDK Sözlükleri, 2020), **ince ağrı** “verem” (TDK Sözlükleri, 2020), **ince dert** “verem” (DS, 2009, s. 2539), **ince hastalık** “verem” (DS, 2009, s. 2539), **incitmebeni** “kanser” (Koç, 2010, s. 14), **it memesi** “çıban” (DS, 2009, s. 2570), **kara çıkın** “ölüm, zatülcenp” (DS, 2009, s. 2642), **kara mübarek** “Şirpençe, kan çıbanı” (DS, 2009, s. 2652), **kara taban** “yara” (II) (DS, 2009, s. 2654), **karayatalı** “tifo” (DS, 2009, s. 2655), **kedi biciği** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kedi daşağı** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kedi memesi** “çıban” (DS, 2009, s. 2718), **kirli paçavra** “kolera” (DS, 2009, s. 2881), **kötü yara** “firengi, cüzzam” (DS, 2009, s. 2984), **kuş kuyruğu (I)** “çıban” (DS, 2009, s. 3017), **tavuk götü (I)** “yara” (DS, 2009, s. 3851), **tersi bozuk** “ishal” (Güngör, 2006, s. 89), **tıkızı kırık** “kör” (DS, 2009, s. 3913), **tılki burnu** “çıban” (DS, 2009, s. 3933), **yiyci yara** “kanser” (Koç, 2010, s. 94).

4.12. HAYVANLAR KAVRAM ALANI:

ala genevir “yılan” (DS, 2009, s. 187), **ala gücük (II)** “yılan” (DS, 2009, s. 187), **ala tengirek** “yılan” (DS, 2009, s. 201), **derya kuzusu** “balık” (Laf Sözlük, 2022), **kara tırnak**

“atmaca” (DS, 2009, s. 2654), **ormanlar kralı** “aslan” (Tübitak Bilim Genç, 2022), **ölü kuyruğu** “akrep” (DS, 2009, s. 3335), **uzun böcü/ uzun gelin/ uzun oğlan** “yılan” (DS, 2009, s. 4055).

4.13. İNSAN KİŞİLİK VE BEDEN ÖZELLİKLERİ KAVRAM ALANI:

acı badem “kurnaz, akıllı” (Aktunç, 1998, s. 28), **açıkgöz** “kurnaz” (TDK Sözlükleri, 2020), **âdem baba** “parasız, aç, en kötü durumdaki mahkûm; afyonkeş; hayatta hiçbir şeyi olmayan kimse, yoksul” (Aktunç, 1998, s. 30), **ağırbaşlı** “ciddi, vakur” (TDK Sözlükleri, 2020), **ağzı kara** “boşboğaz, geveze, dedikoducu” (DS, 2009, s. 116), **ak sakallı** “yaşlı” (TDK Sözlükleri, 2020), **anadan doğma** “çırılçıplak” (TDK Sözlükleri, 2020), **beyni soğuk** “insan içine karışmayan, yabancı” (Baykurt, 2004, s. 50), **cana yakın** “sevimli, sempatik” (TDK Sözlükleri, 2020), **çifte kavrulmuş** “deneyimli, olgun (kimse)” (Aktunç, 1998, s. 80), **dik sürüngen** “insan” (Buğra, 1979, s. 80; Güneri, 2023, s. 814), **donyağı** “Soğuk, sevimsiz kimse” (TDK Sözlükleri, 2020), **eli bayraklı** “şirret, edepsiz, kavgacı (kimse)” (TDK Sözlükleri, 2020), **ileri gelen** “saygın” (TDK Sözlükleri, 2020), **kafası dumanlı** “Sarhoş” (TDK Sözlükleri, 2020), **kurt lingi** “Koşarcasına yürümek, tırıs” (DS, 2009, s. 3011), **malın gözü** “kurnaz” (TDK Sözlükleri, 2020), **ölüsü kandilli/ kınalı/ şamdanlı** “soysuz, cibilliyetsiz” (Devellioğlu, 1980, s. 128), **özü kara** “soysuz” (DS, 2009, s. 3375), **perdesi sıyrık/yırtık** “utanmaz, arlanmaz (kimse)” (TDK Sözlükleri, 2020), **sonradan görme** “görgüsüz” (TDK Sözlükleri, 2020), **vurdumduymaz** “umursamaz” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.14. KİMYA KAVRAM ALANI:

lokman ruhu “eter” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.15. MESLEK, UĞRAŞ KAVRAM ALANI:

altın bilezik “meslek” (TDK Sözlükleri, 2020), **bacasız sanayi** “turizm” (Sabah, 2023), **dördüncü kuvvet** “basın, medya” (Erdoğan, 2013), **beyaz yakalı** “memur, teknisyen, uzman” (TDK Sözlükleri, 2020), **bordro mahkûmu** “memur” (TDK Sözlükleri, 2020), **deniz kurdu** “denizci” (TRT Haber, 2021), **ekmek kapısı** “iş” (TDK Sözlükleri, 2020), **file bekçisi** “kaleci” (TDK Sözlükleri, 2020), **hacı anne** “pezevenk” (Aktunç, 1998, s. 130), **kaldırım kuşu** “fahişe” (Aktunç, 1998, s. 160), **kara işçi** “gündelikçi, amele” (DS, 2009, s. 2646), **kiralık nazenin** “fahişe” (Çığıracan, 1945, s. 275), **mavi bereli** “komando” (CNNTürk, 2021), **muhabbet tellalı** “pezevenk” (TDK Sözlükleri, 2020), **orta malı** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **sokak kadını** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **sokak kızı** “fahişe” (TDK Sözlükleri, 2020), **yavru kurt** “izci” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.16. OLAY, OLGU KAVRAM ALANI:

kızılca kıyamet “kavga” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.17. ORGAN ADLARI KAVRAM ALANI:

kaba et “kalça, popo” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.18. OYUN, EĞLENCE KAVRAM ALANI:

dini eğri “kâğıt oyununda papaz” (Parlakpınar, 2023, s. 78).

4.19. ÖLÜM KAVRAM ALANI:

dört kollu “tabut” (TDK Sözlükleri, 2020), **ebedî uyku** “ölüm” (TDK Sözlükleri, 2020), **imamın kayığı/ imamkayığı** “tabut” (TDK Sözlükleri, 2020), **kara dam (I)** “mezar” (DS, 2009, s. 2642), **kara deve** “ölüm” (DS, 2009, s. 2643), **kara yol** “ölüm” (DS, 2009, s. 2656), **servi altı** “mezar” (Devellioğlu, 1980, s. 139), **tahta at** “tabut” (Kısakürek, 2009, s. 148), **tahtalıköy** “mezarlık, gömütlük, kabristan” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.20. SANAT KAVRAM ALANI:

beyaz perde “sinema” (TDK Sözlükleri, 2020), **Çirkin Kral** “Yılmaz Güney” (Karar, 2021), **Domates Güzeli** “Ayşen Gruda” (BiyografiInfo, ?), **Mega Star** “Tarkan” (HaberlerCom, 2022), **Minik Serçe** “Sezen Aksu” (Hürriyet, 2022), **Sanat Güneşi** “Zeki Müren” (Vikipedi, 2023), **Süper star** “Ajda Pekkan” (Vikipedi, 2023), **Taş Bebek** “Gönül Yazar” (Hürriyet, 2019), **Vatan Şairi** “Namık Kemal” (Karaduman, 2021), **yedinci sanat** “sinema” (Milliyet, 2021).

4.21. SAVAŞ, SİYASET KAVRAM ALANI:

Bebek Katili “Abdullah Öcalan” (Sabah, 2023), **Bosna Kasabı** “Ratko Mladic” (TRTHaber, 2021), **Büyük Kurtarıcı** “Mustafa Kemal Atatürk” (Cumhuriyet, 2021), **Çankaya'nın şişmanı** “Turgut Özal” (Oğuz, 2018, s. 89), **Çöl Aslanı** “Ömer Muhtar” (Vikipedi, 2023), **Demir Leydi** “Margaret Thatcher” (Anadolu Ajansı, 2013), **etnik temizlik** “soykırım” (Gazetesi, 2023), **İmralı Canisi** “Abdullah Öcalan” (TamgaTürk, 2022), **Karaoğlan** “Bülent Ecevit” (Yeniçağ, 2020), **kamu diplomasisi** “propaganda” (Say, 2015), **Kızıl Sultan** “II. Abdülhamid” (Turan, 2016), **Millî Şef** “İsmet İnönü” (Bozkurt, 2011), **Netekim Paşa** “Kenan Evren” (Cumalı, 2001), **Sırp Kasabı** “Radovan Karadzic” (CNNtürk, 2008), **Şark Fatihi** “Kazım Karabekir Paşa” (Çat, 2019), **Şeriat Dede** “Temel Karamollaoğlu” (Beki, 2018), **Ulu Önder** “Mustafa Kemal Atatürk”.

4.22. SİLAHLAR KAVRAM ALANI:

delikli demir “tüfek” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.23. SPOR KAVRAM ALANI:

ata sporu “güreş” (Kılıç Ş. , 2020), **Atom Karınca** “Rıza Çalimbay” (Vikipedi, 2023), **Avrupa Fatihi** “Galatasaray” (Akşam, 2023), **Ay Yıldızlı Ekip** “Milli Takım” (TRTSpor, 2023), **Bay Gol** “Osman Arpacıoğlu” (Fenerbahçe, 2021), **Berlin Duvarı** “Fabio Cannavaro” (Köksal, 2021), **Berlin Panteri** “Turgay Şeren” (Çakar, 2022), **Cam Adam** “Gökhan Zan” (Fanatik, 2020), **Cep Herkülü** “Naim Süleymanoğlu” (Vikipedi, 2023), **Filenin Sultanları** “A Milli Bayan Voleybol Takımı” (Wikipedia, 2023), **Karpatların Maradonası** “Gheorghe Hagi” (Cumhuriyet, 2021), **meşin yuvarlak** “top” (TDK Sözlükleri, 2020), **On İki Dev Adam** “A Millî Basketbol Takımı” (NTV, 2023), **Potanın Perileri** “A Milli Bayan Basketbol Takımı” (NTVSpor, 2022), **Sarı Fırtına** “Metin Tekin” (Hürriyet, 2017), **Sarı Kanarya** “Fenerbahçe” (Aktan, 2021), **Taçsız Kral** “Metin Oktay” (Vikipedi, 2023), **Kara Kartal** “Beşiktaş” (Foto Maç, 2023).

4.24. GEZEĞEN, KITA, ŞEHİR, ÜLKE KAVRAM ALANI:

Altın Boynuz “Haliç” (HaberTürk, 2022), **Ana Vatan** “Türkiye” (Aydın, 2023), **Aşıklar Şehri** “Paris” (ÇokOkuyanÇokGezen, 2017), **Beyaz Cennet** “Pamukkale” (YeniAsır, 2023), **Dadaşlar diyarı** “Erzurum” (PostAktüel, 2020), **Efeler Diyarı** “Aydın” (Sabah, Aydın Haberleri, ?), **Ege'nin incisi** “İzmir” (T. C. İzmir Valiliği, 2020), **Gakkoşlar Diyarı** “Elazığ” (ElazığOnline.com, 2022), **Güller Diyarı** “Isparta” (IspartaBelediyesi, ?), **Güzel Atlar Ülkesi** “Kapadokya” (Alkan, 2023), **Kara Kıta** “Afrika” (Dünya, 2018), **Kızıl gezegen** “Mars” (Zubrin, 2016), **Medeniyetler Beşiği** “Mezopotomya” (Hürriyet, 2017), **Peygamberler Şehri** “Şanlı Urfa” (UrfaFanatik, 2023), **Şehzadeler Şehri** “Amasya” (Atıcı, 2023), **Tahıl Ambarı** “Konya” (Sözcü, 2020), **Türkiye'nin kalbi** “Ankara” (NTVTarih, 2010, s. 3), **yavru vatan** “Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti” (Egemenlik, 2022), **yedi tepeli şehir** “İstanbul” (Tarım Kütüphanesi, 2022).

4.25. TOPLULUK KAVRAM ALANI:

Ümmet-i Muhammed “Müslümanlar” (Kubbealtı Lugatı, 2023).

4.26. YER KAVRAM ALANI:

yüznumara “tuvalet” (TDK Sözlükleri, 2020).

4.27. YİYECEK, İÇECEK KAVRAM ALANI:

acı su “rakı” (Ali, 2017, s. 139), **aslan sütü** (TDK Sözlükleri, 2020) “rakı”, **memur kebabı** “simit” (EkşiSözlük, 2004).

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

İncelenen 230 dolaylama için sayısal veriler aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

Tablo 1 Dizim Özelliklerine Göre Dolaylamalar

Tamlama Türü	Adet
Sıfat Tamlaması	101
Belirtisiz Ad Tamlaması	78
İyelik Öbeği	16
Belirtili Ad Tamlaması	12
Eylemsi Öbeği	12
Tümce	5
Farsça Ad Tamlaması	2
Karma Tamlama	2
Tekrar Öbeği	1
Yaklaşma Öbeği	1
TOPLAM	230

Dolaylamalar dizim özelliklerine göre sınıflandırıldıklarında dolaylamaların %43,9’unun sıfat tamlaması biçiminde kurulduğu görülür. Dilin en önemli işlevlerinden biri kavramlaştırmadır. Anlatıcı/alıcı dış dünyadaki gerçekleri göstergeye bağlayarak bunları benzer ve farklı yönlerini çözümleyerek zihninde tasarım ve/veya çağrışımlar haline dönüştürür. Daha sonra kavramlaştırdığı bu dil dışı gerçekleri belirleyici özelliklerine göre “canlı, cansız, bitki, hayvan” gibi bir sınıflandırmaya tabi tutar. Her biri kendi içinde alt sınıflara bölünebilecek bu genel kavramlar “kedi, masa, elma, kırlangıç” gibi daha özel kavramların toplamıdır.

Anlatıcı, herhangi bir duygu veya düşünceyi söze dönüştüreceği zaman bu kavramları kullanır. İletinin ve bağlamın gereklerine göre bu kavramların özelliklerini söyleyerek benzerlerinden ayırmak amacıyla kavramları özelleştirmek veya genelleştirmek isteyebilir. Örneğin “Derin, **elma** yedi.” tümcesinde “elma” dil dışı dünyadaki herhangi bir “elma”dır. Aynı tümce, “Derin, **yeşil elma** yedi.” şeklinde kurulduğunda “elma”, rengi yönünden bağlamdaki diğer “elma”lardan ayrılır ve özelleştirilir. “Derin **üç elma** yedi.” şeklinde kurulan

bir tmcede ise ‘‘elma’’ sayı sı aısından zelleřtirilir. Bu bakımdan sıfat řu řekilde tanımlanabilir:

‘‘Anlamsal olarak genelde, tmce ierisinde bir ad ile ifade edilen varlıđı, daha belirgin bir řekilde, sınırlandırarak niteler veya belirtir. Bu niteleme veya belirtme sayesinde varlık, tek bir zelliđi (renk, boyut; yer gibi) ile n plana ıkarılarak ifade edilmiř olur (kırmızı balon, řu adam gibi)’’ (etinkaya, 2019, s. 74).

Sıfatlar, anlatıcının varlıklara karřı duyu ve tutumlarını da yansıtır. Varlıklara karřı takındıđı olumlu ya da olumsuz tutumlar anlatıcının kullandıđı sıfatlardan ıkarılabilir. ‘‘beyaz ev,’’ ‘‘gzel ev,’’ ‘‘irkin ev’’ betimlemelerinde kullanılan ‘‘beyaz, gzel, irkin’’ sıfatları anlatıcının ev hakkındaki yorumlarını yansıtır. ‘‘Beyaz’’ sıfatı varlıđa nesnel bir yaklařımı gsterir ancak ‘‘gzel, irkin’’ niteleyicileri anlatıcının ‘‘ev’’ hakkındaki znel/ duygusal grř ve tutumlarını yansıtır. Bu bakımdan sıfatlar řu řekilde deđerlendirilebilir:

‘‘1. Nesnel olanlar: diři, erkek, evli, bekr, , beř....’’

2. Duygusal olanlar: acıklı, gln, dokunaklı...

3. Deđerlendirici olanlar:

a. Deđer Bilimsel Olmayanlar: byk, kk, uzak, yakın...

b. Deđer Bilimsel Olanlar: iyi, gzel, kt, irkin...’’ (Kıran ve Kıran, 2013, s. 234-234).

‘‘Dolaylama, bir szcđ dıř ve i zelliklerine uygun bir kombinasyon kullanarak tam, ayrıntılı olarak tanımlayıp bir szlk biriminin sanatsal bir řekilde renklendirilmiř bir szck grubuyla deđiřtirilmesidir. Bir adlandırma olarak dolaylamalar yalnızca nesneyi tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda anlatıcının nesneye karřı duyu ve dřnce tutumunu da ifade eder’’ (Shavketovna ve Shavkat qizi, 2023, s. 124).

Dolaylamaların bu zellikleri gz nnde tutulduđunda, anlatıcının duyu ve dřncelerini, bir varlık hakkındaki tutumlarını zellikle sıfatlarla yansıtması dođaldır. Bu nedenle dolaylamaların byk bir blm sıfat tamlaması biiminde kalıplařmıř szlk birimlerdir. Bir bařka aıdan sıfat tamlamaları, betimleyici anlatımlarda sıka kullanılır. Varlıkların ayırt edici, aıklayıcı zellikleri sıfatlarla vurgulanarak alıcının zihninde varlıđın tasarımı gçlendirilmeye alıřılır.

‘‘Ak sakal-: bilge, yařlı’’ dolaylamasında sakalın niteliđi ‘‘ak’’ sıfatıyla vurgulanmıřtır. ‘‘Ak’’ szcđ soyut bir kavram alanında ‘‘temizlik, saflık, ycelik; yařlı, deneyimli olma’’ gibi

çağrışımlar uyandırır. Bu nedenle bilge kişi dolaylama yoluyla karşılanırken deneyimin sembolü olan “sakal” bu sıfatla nitelenerek alıcıda “temizlik, saflık, yücelik; yaşlılık ve deneyim” imgeleri oluşturulmuştur. Özellikle siyaset, sanat, askerlik, spor gibi alanlarda öne çıkarak toplumun hayranlığını kazanmış kimselerin adları yerine kullanılan dolaylamalarda onların öne çıkan özellikleri, kullanılan sıfatlarla vurgulanır. Sakatlıklarıyla dikkati çeken futbolcu Gökhan Zan için lakap olarak kullanılan “Cam Adam” dolaylamasında kırılğanlığı temsil eden “cam” sözcüğü sıfat olarak kullanılır. Bu sıfat, ünlü futbolcuya sürekli sakatlanması ile camın kırılğanlığı arasında bir benzerlik ilişkisi kurularak yakıştırılmıştır. Gökhan Zan adı yerine kullanılan “Cam Adam” dolaylaması, anlatıcının bu futbolcu hakkındaki düşünce ve algısını yansıtır. Yine toplum tarafından saygı duyulan Mustafa Kemal Atatürk için kullanılan “Büyük Kurtarıcı” ve “Ulu Önder” dolaylamalarında “büyük” ve “ulu” sıfatları değerlendirici ve öznel sıfatlardandır. Bu şekilde Mustafa Kemal Atatürk’ü tanımlayan anlatıcının Atatürk’ü nasıl gördüğü belirlenmiş olur. Meslek, iş kavramını karşılayan “altın bilezik” dolaylamasında “altın” kavramının “yüksek maddî değeri” nedeniyle kullanılmıştır. Bu şekilde meslek ve işin maddî değeri ve önemi vurgulanmış olur. Kimi zaman kullanılan sıfatlar anlatılan kavramı tam tersi biçimde algılatmak için kullanılır. Özellikle kötü çağrışımı olan ölüm, hastalık, cinsellik gibi kavram alanlarındaki sözcüklerin etkisini azaltmak için oluşturulan örtmecelerde kullanılan dolaylamalardaki sıfatlar olumlu çağrışımlara sahiptir. Örneğin verem için kullanılan “güzel ağrı, ince ağrı, ince dert, ince hastalık” gibi dolaylamalarda kullanılan “güzel ve ince” sıfatları, “ağrı, dert, hastalık” kavramlarının olumsuz duygu değerini hafifletmektedir. Kötü çağrışımı bulunan kavramlardaki bu çağrışımların etkisini vurgulamak amacıyla sıfatlar kullanılır. “Mezar” sözcüğünün duygu değeri olumsuzdur. Bu olumsuzluğu vurgulamak amacıyla kullanılan “kara dam” dolaylamasındaki “kara” sıfatı olumsuz duygu değerini vurgular.

Sözcüklerle resim çizme olarak tanımlanabilecek betimlemelerin temel unsuru niteleyici sözcüklerdir. Sıfatlar bu anlamda kavramın açıklanması ve alıcının gözünde canlanması amacıyla dolaylamalarda kullanılmıştır. “Tabut” sözcüğünün yerine kullanılan “dört kollu” dolaylaması tabutun taşınması için kullanılan dört kolu olan aracı betimler. “Hamile” anlamında kullanılan “iki canlı” dolaylaması hamile kadının hem kendisinin hem de taşıdığı bebeğinin canını bir bedende bulundurduğunu vurgular. “Top” için kullanılan “meşin yuvarlak” topun yapıldığı malzeme ve biçimini alıcının zihninde canlandırmak için oluşturulmuştur. Yine Beşiktaşlı futbolcu Metin Tekin için kullanılan “Sarı Fırtına” dolaylamasındaki “sarı” sıfatı futbolcunun sarışın oluşuna vurgudur.

Öyleyse sıfat tamlaması biçiminde kalıplaşan dolaylamalarda sıfatlar kavramın fizik özelliklerini betimlemek, anlatıcının kavram üzerindeki duygu ve düşüncelerini vurgulamak veya alıcının kavramı algılayışını yönlendirmek için kullanılmıştır.

Dolaylamalarda en sık görülen ikinci kuruluş biçimi belirtisiz ad tamlamalarıdır. “İyelik bağlantısı ile birbirine bağlanmış iki veya daha çok isimden oluşan tamlama” (Korkmaz, 1992, s. 91) olarak tanımlanan ad tamlamaları, Türkçede tamlayan ögesinin ilgi durumu eki alıp almamasına göre iki tiptir. Tamlayan ögesi ekli ilgi durumunda bulunan tamlamalar belirtili ad tamlaması, tamlayan ögesi eksiz ilgi durumunda bulunanlar belirtisiz ad tamlaması olarak adlandırılır. Belirtisiz ad tamlamaları daha genel kavramları yansıtır. “Çocuğun arabası” tamlamasında “araba” kavramı bir çocuğa ait olan belirlenmiş, özel bir kavramı söze dönüştürür. “Çocuk arabası” tamlamasında “araba” kavramı genel olarak çocuklar için üretilmiş araba kavramını işaret edecek şekilde genelleştirilmiştir. “Belirtisiz ad tamlamaları kalıplaşmaya elverişli tamlamalarıdır. Tamlayan ile tamlanan arasında genel bir anlamı çağrıştıran güçlü anlam ilişkisi, birleşik kelimenin oluşmasını sağlamıştır.” Aslanağzı, danaburnu, kedigözü, dilberdudağı, baklaçiçeği, Beypazarı, milletvekili gibi birçok birleşik sözcük belirtisiz ad tamlaması biçiminde kurulmuştur (Saltık, 2018, s. 11).

Duygu ve düşüncelerini söze dönüştürürken sözcükleri kullanan anlatıcı, kimi zaman tek sözcükle söze dönüştüremeyeceği varlık ve eylemleri söze dönüştürmek kimi zaman da daha geniş ve kapsamlı bir şekilde dile getirmek için sözcüklerden daha büyük ifade birliklerine ihtiyaç duyar (Coşar, 1993, s. 3). Tamlama veya öbeklerin sözü edilen amaç ve işlevleri, tek bir sözcükle anlatılabilecek kavramların birden çok sözcükle dile getirilmesi için kurulan dolaylamaların amaç ve işlevleri koşuttur. Bu nedenle dolaylamaların bir kısmının ad tamlaması olarak kalıplaşması doğaldır. Daha genel kavramları adlandırmak için kurulan belirtisiz ad tamlamaları bu nedenle dolaylamalarda sıkça kullanılmıştır.

Akrabalık ve Toplumsal İlişkiler Kavram Alanı içinde değerlendirdiğimiz “anne yarısı, baba ocağı, baba yarısı, cumartesi çocuğu” gibi birçok dolaylama “teyze; aile, ev; amca, piç” gibi genel kavramları adlandırdıkları için belirtisiz ad tamlamalarından kalıplaşmıştır. Yine yiyecek, içecek kavram alanında “aslan sütü”; hastalık kavram alanında “kedi memesi”; gezegen, ülke ve şehir kavram alanında “Dadaşlar Diyarı”; hayvanlar kavram alanında “ölü kuyruğu” gibi örnekler belirtisiz ad tamlaması biçiminde kurularak kalıplaştığı gözlemlenir. Eşya ve yer adları tıpkı birleşik sözcüklerde karşılaştığımız gibi belirtisiz ad tamlamaları biçiminde kurulmuştur: “aptal kutusu, Peygamberler Şehri”.

Daha özel ve belirlenmiş kavramları adlandırmak için kurulan belirtili ad tamlamaları da dolaylamalarda kullanılmıştır. Bütüncemizdeki “Allah'ın Kılıcı, Çankaya'nın Şişmanı, Egenin İncisi, Filenin Sultanları, Karpatların Maradonası, Potanın Perileri, Türkiye'nin Kalbi, Varlığın Tacı” ifadeleri dikkate alındığında belirtili ad tamlaması biçiminde kurulan dolaylamaların daha çok savaş, siyaset, sanat, spor ve din alanında önemli, değerli veya dikkat çekici olan kişi, yer ve toplulukların adlarını temsil ettiği görülür.

İyelik öbeği, yönelme öbeği, eylemsi öbeği biçimindeki öbekler, dolaylamaların oluşturulmasında kullanılmıştır. Bunları dışında tümce biçimindeki öbeklerin kalıplaşarak dolaylama olarak kullanıldığı da görülür.

Dizim özellikleri göz önünde tutulduğunda dolaylamaların deyim ve ilişki sözleriyle benzediği görülebilir. Hatta bir kısmı ölçünlü dilde birleşik sözcük olarak yer bulur. “Ayakyolu, yüznumara, açık göz” bunlardan bazılarıdır.

Kavram alanları göz önünde tutulduğunda dolaylamaların çeşitli kavram alanlarından sözcükleri karşıladığı görülür:

Tablo 2 Kavram Alanlarına Göre Dolaylamalar

Kavram Alanı	Adet
Hastalık	33
İnsana Özgü Özellikler	23
Gezegen, Kıta, Şehir, Ülke	19
Savaş, Siyaset	19
Din ve İnanç	18
Spor	18
Meslek, Uğraş	17
Sanat	12
Hayvan	10
Ölüm	9
Akrabalık ve Toplumsal İlişkiler	7
Ekonomi	4
Organ	4
Boşaltım	3
Eşya	3
Mekân	3
Yiyecek, İçecek	3

Doğa Olayları	2
Bitkiler	1
Değerli Taş ve Madenler	1
Durum/Nitelik	1
Giyim, Kuşam, Aksesuar	1
Kimya	1
Olay, Olgu	1
Oyun, eğlence	1
Silahlar	1
Topluluk	1
TOPLAM	230

Dolaylı anlatımlar, dil dışı gerçekliği doğrudan ifade etmenin çeşitli nedenlerle mümkün olmadığı ya da tercih edilmediği durumlarda ortaya çıkar. Bir dolaylı anlatım biçimi olan dolaylamalar da dil dışı gerçekliğin çeşitli nedenlerle doğrudan söze dönüştürülmediği durumlarda kullanılan kalıplaşmış sözlerdir. Bu nedenle dolaylamaların birçoğunun örtmecelerde görüldüğünü söyleyebiliriz. “Güzel adlandırma (euphemismus /örtmece) rahatsız edici, ayıp, hakaret sayılacak bir şey yerine ılımlı, kulağı tırmalamayan, dolaylı bir sözcük ya da sözce kullanılması”dır (İmer ve diğerleri, 2011, s. 205). İnsanlarda, iğrenme, utanç, üzüntü gibi çağrışımlar oluşturabilecek kavramlar bu etkileri hafifletmek amacıyla daha olumlu çağrışımlar yaratacak kavramlarla açıklanmaya çalışılırken dolaylamalara başvurulmuştur. Örneğin “ince hastalık, büyük abdest, sokak kadını, uzun gelin” gibi birçok dolaylama; hastalık, boşaltım, cinsiyet ve cinsellik, hayvanlar gibi kavram alanlarındaki sözlük birimlerine yönelik kötü ve olumsuz bakış açısını örtmek için kurulmuştur. Buna benzer şekilde siyaset ve ekonomi alanında örtmecelere de rastlanır. Örneğin faize, inançları nedeniyle karşı olan kesimi bankacılık sektörüne çekmek için kullanılan “kâr payı” dolaylaması veya siyaset alanında kötü çağrışımlara sahip olan “propaganda” yerine “kamu diplomasisi”, zam yerine “fiyat ayarlaması” gibi dolaylamaların kullanılması örtmeceler niteliğindeki dolaylamaların algı yönetiminde kullanımına örnek olabilir.

Bunun dışında, güzel adlandırmalar olarak değerlendirilebilecek “İmralı Canisi, Bebek Katili, Sırp Kasabı” gibi dolaylamalar örtmeceler de tam tersine adlandırdıkları kavramın kötü özelliklerini öne çıkarıp alıcıda nefret duyguları uyandırmak için kullanılmıştır.

Dil, toplumsal yönü olan bir olgudur. Toplum, kişilerin ekonomik, siyasal ve toplumsal konumları açısından tabakalaşmış bir yapıdadır (Tezcan, 2012, s. 95-96). Bu durumda dil de toplumun bu tabakalaşmasına uygun bir tabakalaşma gösterir. Dil bu anlamda ölçünlü dil, argo gibi toplumsal değişkelere sahiptir.

Ölçünlü dil; üst düzey, iyi eğitilmiş sosyal sınıflara üye kullanıcılarla ve basın; resmî, politik, bilimsel, sosyal ve kültürel ortamlarla ilişkilendirilen dildir. Toplumun bütün tabakaları tarafından kullanılır (Frätilä, 2011, s. 142). Dolaylamaların bir kısmı bu ölçünlü dilde kendini gösterir. Ölçünlü dildeki dolaylamalar yazar ve şairler tarafından estetik kaygıyla üretilebileceği gibi siyasetçiler tarafından da üretilebilir. Bunlar ölçünlü dilin söz varlıklarında yerini alır ve sözlüklere kaydedilir. “Allah’ın evi, aslan sütü, malın gözü, bordro mahkûmu” gibi dolaylamalar Türk Dil Kurumu’nun genel ağ sayfasındaki sözlükte kaydedilmiştir.

Toplumsal tabakalaşma içerisinde toplumun genel yapısına aykırı yaşamlar süren, kimi zaman toplumun kültürüne bir alternatif oluşturan topluluklar, sadece kendi üyeleri tarafından kullanılan ve anlaşılabilir diller geliştirirler. Bunlar, genellikle argo ve jargon olarak adlandırılan diller türleri tarafından temsil edilir.

“Genel dilden ayrılarak, küçük, sosyal gruplara bağlı kimseler arasında, az çok gizli düşüncelerin anlatılmasına yarayan ve canlı dillerin ortak mihrakı üstünde gelişen bir dil” (Devellioğlu, 1980, s. 13) olan argonun söz varlığında resmî olmayan ve genellikle kısa ömürlü standart dışı sözcükler, ifadeler ve anlamlar kullanılır (Frätilä, 2011, s. 146-147). Argoda sözlük birimleri, genellikle yapılan işlerin toplum normlarına uygun olmadığı durumlarda bu işleri şifreli bir biçimde anlatmak amacıyla oluşturulur (Eker, 2011, s. 43). Dil dışı gerçekliği doğrudan anlatmayan, çeşitli sembolik ve mecazî anlatımlar altında gizleyen dolaylamalar argoda bu amaca hizmet ederler. Yaptığımız genel taramada karşılaştığımız “aşağı mahalle, cumartesi çocuğu, ev tavuğu, kımız bayramı, kiralık nazenin” gibi yetmiş sekiz örnek argodaki dolaylama zenginliğini gösterir. Bu örneklerin birçoğu cinsellik ve cinsiyet kavram alanında yoğunlaşmış dolaylamalardır.

Dil, sadece toplumsal değil; coğrafi olarak da tabakalaşmış bir dizgedir. Bu tabakalaşmada dilin bölgeye özgü farklılıklarını yansıtan lehçe ve ağızlar bulunur. Tıpkı ölçünlü dilde olduğu gibi örtmece veya kötü adlandırma amacıyla oluşturulmuş birçok dolaylama ağızlarda da bulunur: “İt memesi, kedi biciği, kırık dölü, ağır ayak, üç harfli, özü kara” bunların bazılarıdır. Ağızlardaki dolaylamalar cinsellik ve cinsiyet, boşaltım, hayvan, din ve inanç kavram alanlarında kullanılmıştır.

Özetle dolaylamalar hakkında şunlar söylenebilir:

En az iki sözcükten oluşur. Tamlama ve tümceler şeklinde kalıplaşmış sözlerdir. Tıpkı atasözleri, deyimler, ilişki sözleri, ikilemeler gibi dolaylamaların dizimleri bozulamaz, sözcükleri eş değerleriyle değiştirilemez: “aslan sütü - rakı, Ay Yıldızlı Ekip – Millî Takım”.

Yeniden adlandırma yöntemi olarak kullanılırlar. “Yalnızca nesneyi tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda yazarın ona karşı duygusal ve düşüncesele tutumunu da ifade eden” (Shavketovna ve Shavkat qizi, 2023, s. 124) dolaylamalar, “metnin herhangi bir kavramını, fikrini ve içeriğini kendi sözcükleriyle tanımlamak için kullanılır” (Shavketovna ve Shavkat qizi, 2023, s. 127). Yerine geçtikleri sözcükle tam bir anlamdaşlık gösterirler. “Kara elmas-pamuk, derya kuzusu- balık, ebedî uyku- ölüm” sözlük birimi çiftleri arasında tam bir anlamdaşlık görülür.

Mantıksal yolla ve sözcük aktarımıyla olmak üzere iki şekilde oluşurlar. Sözcük aktarımına dayanan dolaylamalarda deyiş aktarmaları, ad aktarmaları ve anlam genişlemeleri gözlemlenir. “dört kollu- tabut, ak sakallı- bilge” gibi dolaylamalarda ad aktarması, “Atom Karınca- Rıza Çalimbay, Ecel Terzisi- Azrail” gibi örneklerde doğadan insana aktarma veya insandan insan dışındaki varlıklara yapılmış aktarmalarla deyiş aktarmaları görülür. “Büyük Kurtarıcı-Mustafa Kemal Atatürk, Varlığın Tacı- Hz. Muhammed, fiyat ayarlaması-zam, gecikme zammı-faiz” gibi dolaylamalar mantıksal yolla yapılmıştır.

Sözcük gibi, dolaylamalar da bağlam içinde anlam kazanır. Dolaylamanın anlamı uygun bağlamda kullanıldığında sezilir. “Babam, ablama düğününde altın bilezik takmıştı.” tümcesindeki “altın bilezik” öbeği gerçek anlamındayken “Babam, ablamın eğitimine yatırım yaparak ona altın bir bilezik takmıştı.” tümcesindeki “altın bilezik” geçici adlandırma yapan bir öbek olmaktan çıkmış “meslek, iş, uğraş” anlamına gelen bir dolaylama olmuştur.

Dolaylamalar, sıradan konuşmaya etkileyici bir ton katar. Başta kurgu metinlerde yazarın ya da şairin sıradan görünen bir varlık ya da olayı etkileyici bir şekilde anlatmasını sağlar. Örneğin Attilâ İlhan ‘Ayrılık Sevdaya Dahil’ adlı şiirinde “En görkemli saatinde yıldız alacasının” dizesinde “yıldız alacası” ‘gece’ sözcüğü yerine kullanarak dolaylama yapar (Kıran ve Kıran, 2013, s. 430). Bu durum şairin imgesel anlatımını güçlendirir ve etkileyiciliğini artırır. Basın dilindeki kullanımları da benzerdir. Kişiler, varlıklar, olaylar ve olgular hakkında okuyucunun algısını yönlendirmek ve etkileyiciliği sağlamak üzere sıkça başvurulur: “Bosna Kasabı- Ratko Mladic, İmralı Canisi- Abdullah Öcalan, Filenin Sultanları- Kadın A Millî

Voleybol Takımı”. Özgün kullanımlar olarak ortaya çıkan bu dolaylamalar, uzlaşsallık kazanarak genel dile mal olur.

“Belirli sözcüklerin kullanılmasında dinî veya ahlakî bir yasak olduğu, yani konuşmanın tabu olduğu durumlarda kullanılır, aynı zamanda konuşmayı yumuşatma ve güzelleştirme fonksiyonlarını da yerine getirir.” (Shavketovna ve Shavkat qizi, 2023, s. 124). Bu nedenle, örtmecelerde dolaylamalara sıkça rastlanır. “Ölüm Meleği- Azrail, üç harfli- cin, birlikte olma-sevişme, iki canlı- hamile”. Bu özellikleri ayrıca bir tür şifreli dil sayılabilecek argoda sıkça kullanılmasına da neden olur: “aşağı mahalle-genelev, peygamber tavuğu- kadın”. Örtmeceler her zaman çok sözcüklü birimler olarak oluşmaz ancak dolaylamalar en az iki birimden oluşurlar. Bu bakımdan örtmece anlamla, dolaylama dizimle veya biçimle belirlenen bir olgudur.

Örtmeceler, güzel veya kötü adlandırmaların yanında dolaylamalar, kişileri tanımlamak üzere lakaplarda da rastlanan ifadelerdir. Lakaplar kişilerin toplum içindeki yerlerini, fizikî ya da kişilik özelliklerini yansıtan ifadelerdir. Sanatçının veya sıradan insanın söz konusu kişilere bakış açısını yansıtan yeniden adlandırmalar olan lakaplar kimi zaman çok sözcüklü sözlük birimleri olarak kurulur. Bunların kimi kalıplaşarak topluma mal olur: “Vatan Şairi- Namık Kemal, Barajlar Kralı- Süleyman Demirel, Çankaya’nın Şişmanı- Turgut Özal, Taçsız Kral- Metin Oktay, Sanat Güneşi- Zeki Müren” gibi lakaplar, birer dolaylamadır. Kişileri tanımlayan özellikleri, adlandıranların ve sonuçta toplumun bakış açısını yansıtır.

Dolaylamalar özel bileşenlerden oluşan, fiilî bir adlandırma işlevi olan, yüksek etkileycilik özelliğine sahip, alışılmadık bağdaştırmalardır. Anlatıma retorik bir ton katarlar ve gereksiz tekrarların yapılmasını engellerler. Mantıksal bağlantı yasaının işlediği yapılar olarak öznel bir yaklaşımı barındırırlar (Shavketovna ve Shavkat qizi, 2023, s. 126).

Tek bir birimle karşılanabilecek kavramların birden çok birimle karşılanmasını mümkün kılan dolaylamalar; anlatımda tutumluluk ilkesine aykırı gibi görünen ifadeler olsalar da “en az çaba yasaının anlamı zenginleştirme işleyişiyle ilgilidir” (Karaca, 2021, s. 368).

Dolaylamalar; Türkiye Türkçesi çalışmalarında atasözleri, deyimler, ikilemeler, ilişki sözleri kadar ilgi görmüş ifadeler değildir. Söz varlığı çalışmalarının birçoğunda bu başlıklar bulunmaktayken dolaylama türündeki kalıplaşmış sözlük birimleri ihmal edilmiştir. Söz varlığının önemli bir parçası olan bu ifadeler üzerine tekil çalışmalar yapılmalı ve söz varlığı çalışmalarında dolaylamalardan kalıplaşmış sözler arasında söz edilmelidir.

Kaynakları açısından çok çeşitli metinlerde karşımıza çıkan dolaylamalar, gündelik konuşmalardan gazetelere, yazılı edebiyattan sözlü edebiyata anlatıcıların başvurdukları etkileyici anlatım öğeleridir. Yazarların ve şairlerin imge yaratma yollarından biridir. Örneğin klasik edebiyattaki “pîr-i harâbât- meyhane/ tekke; pîr-i mugân- meyhane/ şeyh, servi- revân- / sevgili” gibi mazmunlar dolaylama özelliği göstermektedir. Yazarların öznel bakışlarını yansıtan ve özgün buluşlara dayanan dolaylamaların başta klasik ve modern edebiyattaki örneklerinin derlenmesi ve değerlendirilmesi yazarların zihniyetini, varlık, olay ve olgulara bakış açılarını ortaya koymak açısından önemlidir.

Dolaylamalar halk edebiyatında özellikle atasözleri ve bilmecelerde sıkça karşılaşılan ifadelerdir. Bilmecelerde sorulan varlığın gizlenmesi için varlığın özelliklerine dayanarak varlık tanımlanır. Örneğin bir bilmecede “ay”, “Gece çıkar göğe, sabah saklanır bir yere. Gelirse aydınlatır, tam olursa toplanır.” biçiminde tanımlanır. Atasözleri kimi zaman kastedilen kavramı dolaylamalarla iletir. Örneğin “Meyve veren ağaç, taşlanır.” atasözünde “verimli, çalışkan (kimse)”, “meyve veren ağaç” sözleriyle tanımlanır (Shavketovna & Shavkat qizi, 2023, s. 123). Bu durumda atasözleri ve bilmeceler, dolaylamalar yönünden incelenmelidir.

Yazılı ve görsel basında olay, olgu ve durumlar yansıtılırken ilgi çekme, algı yönetimi, iğrenç ve tepki çekecek durumları yumuşatma gibi amaçlarla kullanılan dolaylamalar derlenmeli ve değerlendirilmelidir.

Örtmecelerin, güzel ve kötü adlandırmaların dolaylamalar açısından zengin olduğu açıktır. Örtmeceler üzerine yapılan çalışmalar çok olsa da bu örtmecelerde kullanılan dolaylama yolu ele alınmamıştır. Örtmeceler bu bakımdan ele alınarak değerlendirilmelidir.

Dilin toplumsal değişkesi olarak argo ve jargonlar dolaylamalar açısından incelenerek birer özel iletişim biçimi olan bu özel dillerdeki dolaylamalar derlenmelidir.

Tüm bu kaynakların değerlendirilmesi sonunda oluşturulacak bir dolaylamalar sözlüğü ile dolaylamaların dizim özellikleri ve kavram alanları hakkında daha açık ve kapsamlı bilgiler elde etmek mümkün olacaktır.

KAYNAKÇA

Basılı Kaynaklar:

- Aksan, D. (1999). *Anlambilim -Anlam bilim Konuları ve Türkçenin Anlambilimi-*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Aksan, D. (2017). *Dil, Şu Büyüklü Düzen...* (2. b.). Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Aksoy, Ö. A. (1988a). *Atasözleri Sözlüğü* (Cilt I). İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- Aktunç, H. (1998). *Türkçenin Büyük Argo Sözlüğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ali, S. (2017). *Kuyucaklı Yusuf*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baykurt, F. (2004). *Yılanların Öcü*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Bingölçe, F. (2001). *Kadın Argosu Sözlüğü*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Birsel, S. (2009.). *Boğaziçi Şingir Mıngır*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bozkurt, B. (2011). Türkiye’de “Milli Şef” Dönemi CHP Politikalarının Eğitim Sistemine Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme. *Belgi Dergisi*, s. 183-204.
- Buğra, T. (1966). *Küçük Ağa Ankara'da*. İstanbul: Türkiye Yayınevi.
- Buğra, T. (1979). *Gençliğim Eyvah*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Bussmann, H. (1996). *Routledge Dictionary of Language and Linguistics*. (G. Trauth, ve K. Kazzazi, Ed.) London-New York: Routledge.
- Coşar, A. M. (1993). *Türkçe İsim Tamlamalarının Tasnifi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), T.C. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Fakültesi Yeni Türk Dili Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Crystal, D. (2008). *A Dictionary of Linguistics and Phonetics* (6 b.). Chicester, United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Çetinkaya, B. (2019). Sıfatlar. A. Akçataş, A. Nazmi, E. Aslan, Ö. Ay, E. Boz, B. Çetinkaya, . . . B. Uysal, ve E. Boz (Dü.) içinde, *Türkiye Türkçesi III - Sözcük Türleri* (s. 73-107). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Çığıracı, İ. H. (1945). *Hüseyin Rahmi Gürpınar'dan Seçilmiş Parçalar*. Hilmi Kitabevi: İstanbul.
- Derleme Sözlüğü* (Cilt I-XII). (2009). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.
- Devellioğlu, F. (1980). *Türk Argosu*. Ankara: Aydın Kitabevi.
- Eker, S. (2011). *Çağdaş Türk Dili* (7. b.). Ankara: Grafiker.
- Erdoğan, İ. (2013). Dördüncü Güç Medyadan Beşinci Güç İnternete: Demokratik Bir Dönüşüm mü Yaşanıyor? *Selçuk İletişim*, 8(1), s. 176-191.
- Erkman-Akerson, F. (2008). *Türkçe Örneklerle Dile Genel Bir Bakış* (2. b.). İstanbul: Multilingual.
- Frătilă, L. (2011). *Words about words. An introduction to English Lexicology*. Timişoara, Editura Universităţii de Vest: Timişoara.
- Göğüş, B., Oğuzkan, F., Öneroy, O., Ünlü, M., ve Koçak, S. (1998). *Yazın Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Dil Derneği Yayınları.

- Gökdayı, H. (2008). Türkçede Kalıp Sözcükler. *Bilig* (44), s. 89-110.
- Günay, V. D. (2018). *Sözcükbilime Giriş* (2. b.). İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Güneri, A. (2023). *Tağrik Buğra'nın Romanlarında Söz Varlığı*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), T. C. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü , Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı.
- Güneş, B. (2023). Belagatte Söz ve Sözü'nün Uzatılmasına Dair Terimlerin Türkçe ve Batı Kökenli Denklikleri Üzerine. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 63 (1), s. 1-16.
- Güngör, A. (2006). Tabu-Örtmece (Euphemism) Sözcükleri Üzerine. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi* (29), s. 69-93.
- İmer, K., Kocaman, A., ve Özsoy, A. S. (2011). *Dilbilim Sözlüğü*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Karaca, H. (2021). En Az Çaba Yasasının Dil Alanlarında İşleyişi. *Turkish Studies - Language*, 16(1), s. 359-370. doi:https://dx.doi.org/10.47845/TurkishStudies.49272.
- Kaygılı, O. C. (2003). *Akşamcılar*. İstanbul: Arma Yayınları.
- Kılıç, Ö. (2006). *Kayseri'de Ticaret Dili*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), T. C. Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Kıran, Z., Kıran, A. E. (2013). *Dilbilime Giriş (Dilbilgisinden Dilbilime)* (4. b.). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Kısakürek, N. F. (2009). *Çile*. İstanbul: Büyük Doğu Yayınları.
- Koç, A. (2010). Hastalık İsimlerinde Örtmece. *Türk Dünyası Araştırmaları* (118), s. 77-94.
- Korkmaz, Z. (1992). *Grammer Terimleri Sözlüğü*. Ankara: TDK Yayınları.
- Köksal, O. (2021). Berlin Duvarı: Fabio Cannavaro. *Porsuk Kültür* (40), s. 25.
- Mangır Aksu, M. (2009). *Osman Cemal Kaygılı'nın Eserlerindeki Sözvarlığı*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), T.C. Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Samsun.
- Oğuz, C. (2018). Türkiye'de Siyasi Liderlere Takılan Lakapların Siyasal İletişim Açısından İncelenmesi. *RveS - Research Studies Anatolia Journal*, 1(2), s. 84-94.
- Ospanova, G. (2014). *Türkiye Türkçesinde Örtmeceler*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), T.C. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Türk Dili Bilim Dalı, Kayseri.
- Özdemir, E. (2000). *Erdemin Başlı Dil*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Parlakpınar, M. (2023). Sermet Muhtar Alus' un Onikiler Adlı Romanında Argo Söz Varlığı. *Edebi Eleştiri Dergisi*, 7(1), s. 73-82.
- Saltık, O. (2018). Kelime Grupları: Ad Tamlaması. O. Saltık, Y. Kocasavaş, S. Tolkun, D. Erenoğlu Ataizi, M. Özkan, ve H. Pilancı (Dü) içinde, *Türkçe Cümle Bilgisi I* (s. 3-12). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Saussure, F. d. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (B. Vardar, Çev.) İstanbul: Multilingual.
- Say, S. (2015). Propaganda İçin Kullanılan Bir Örtmece Olarak Kamu Diplomasisi Kavramı. *İnsan&İnsan*, 2(4), s. 22-44.

- Shavketovna, Y. A., ve Shavkat qizi, A. U. (2023). Periphrasis and Figurative Words. *Best Journal of Innovation in Science, Research and Development*, 2(6), s. 123-128.
- Tezcan, M. (2012). *Sosyolojiye Giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Uzun, N. E. (2004). *Dünya Dillerinden Örnekleriyle Dilbilgisinin Temel Kavramları - Türkçe Üzerine Tartışmalar-*. İstanbul: Kitap Matbaası.
- Üstüner, A. (2009). Örtmece Sözcüklerle İlgili Terimler. *Electronic Turkish Studies*, 4(8), s. 166-176.
- Vardar, B., Güz, N., Huber, E., Senemoğlu, O., ve Öztokat, E. (2007). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü* (2. b.). (B. Vardar, Dü.) İstanbul: Multilingual.
- Yurtbaşı, M. (1996). *Örnekleriyle Deyimler Sözlüğü*. Özdemir Yayıncılık: İstanbul.

İnternet Kaynakları:

- Akşam. (2023). "Avrupa Fatihisi Galatasaray!" Okan Buruk, Manchester Zaferinden Sonra Konuştu. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.aksam.com.tr/>: <https://www.aksam.com.tr/spor/avrupa-fatihisi-galatasaray-okan-buruk-manchester-zaferinden-sonra-konustu/haber-1406034> adresinden alındı.
- Aktan, U. (2021). *Fenerbahçe'nin Sarı Kanarya Sembolü Nereden Geliyor?* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.goal.com/>: <https://www.goal.com/tr/haber/fenerbahcenin-sari-kanarya-sembolue-nereden-geliyor/17c7unxgn5xbe12xg5xdtyz0uy> adresinden alındı.
- Alkan, S. (2023). *Güzel Atlar Ülkesi Kapadokya*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/>: <https://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/serenad-altan/guzel-atlar-ulkesi-kapadokya-42252367> adresinden alındı.
- Anadolu Ajansı. (2013). "Demir Leydi" Hayatını Kaybetti. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.aa.com.tr/>: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/demir-leydi-hayatini-kaybetti/257480> adresinden alındı.
- Atıcı, S. (2023). *Şehzadeler Şehri'nin Şehzadeleri Onarıldı*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/>: <https://www.sabah.com.tr/amasya/2023/10/07/sehzadeler-sehrinin-sehzadeleri-onarildi> adresinden alındı.
- Aydın, N. (2023). *KKTC Başbakanı Üstel: Ana Vatan Türkiye'nin Katkılarıyla Yeni Projeleri de Hayata Geçireceğiz*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.aa.com.tr/>: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/kkct-basbakani-ustel-ana-vatan-turkiyenin-katkilariyla-yeni-projeleri-de-hayata-gecirecegiz/2992015> adresinden alındı.
- Babaeski Gündem. (2021). *Hoş Geldin "On bir Ayın Sultanı"*. 10 14, 2023 tarihinde <https://www.babaeski Gundem.com/>: <https://www.babaeski Gundem.com/hos-geldin-on-bir-ayin-sultani/> adresinden alındı.
- Beki, A. (2018). *Nedir Bu 'Şeriat Dede' Lafı Derseniz*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.karar.com/>: <https://www.karar.com/yazarlar/akif-beki/nedir-bu-seriat-dede-lafi-derseniz-6957> adresinden alındı.
- BiyografiInfo. (?). *Ayşen Gruda Biyografisi*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.biyografi.info/>: <https://www.biyografi.info/kisi/aysen-gruda> adresinden alındı.

- CNNTürk. (2008). *Sırp Kasabından Sağlıklı Yaşam Sırları!* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.cnnturk.com/>: <https://www.cnnturk.com/dunya/sirp-kasabindan-saglikli-yasam-sirlari> adresinden alındı.
- CNNTürk. (2021). *Mavi Bereli O Şehit Kızı Artık Komando.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.cnnturk.com/>: <https://www.cnnturk.com/turkiye/mavi-bereli-o-sehit-kizi-artik-komando> adresinden alındı.
- Cumalı, A. (2001). *Netekim Paşa'dan Konser Teklifi.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/>: <https://www.milliyet.com.tr/cadde/netekim-pasa-dan-konser-teklifi-5279065> adresinden alındı.
- Cumhuriyet. (2021). *Büyük Kurtarıcı ve Devrimlerin Önderi Atatürk, Ölümünün 83. Yılında Özlemle Anılıyor.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.cumhuriyet.com.tr/>: <https://www.cumhuriyet.com.tr/turkiye/buyuk-kurtarici-ve-devrimlerin-onderi-ataturk-olumunun-83-yilinda-ozlemle-aniliyor-1883522> adresinden alındı.
- Cumhuriyet. (2021). *Karpatların Maradonası Hagi 56 Yaşında.* 10 12, 2023 tarihinde [Cumhuriyet.com.tr](https://www.cumhuriyet.com.tr/): <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/karpatlarin-maradonasi-hagi-56-yasinda-1811578> adresinden alındı.
- Çakar, E. (2022). *Berlin Panteri: Turgay Şeren.* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.aa.com.tr/>: <https://www.aa.com.tr/tr/spor/berlin-panteri-turgay-seren/2631969> adresinden alındı.
- Çat, Z. M. (2019). *Şark Fatihî: Kazım Karabekir.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.aa.com.tr/>: <https://www.aa.com.tr/tr/portre/sark-fatihî-kazim-karabekir/1374499> adresinden alındı.
- ÇokOkuyanÇokGezen. (2017). *Aşıklar Şehri Paris!* 10 12, 2023 tarihinde <https://cokokuyancokgezen.com/>: <https://cokokuyancokgezen.com/asiklar-sehri-paris/> adresinden alındı.
- Dünya. (2018). *Türk Müteahhitler "Kara Kıtayı"yı İnşa Ediyor.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.dunya.com/>: <https://www.dunya.com/ekonomi/turk-muteahhitler-kara-kitayi-insa-ediyor-haberi-429733> adresinden alındı.
- Egemenlik. (2022). *Yavru Vatanın Pasaportları Türkiye'den.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.egemenlik.com.tr/>: <https://www.egemenlik.com.tr/yavru-vatanin-pasaportlari-turkiye-den/7950/> adresinden alındı.
- Ekşi Sözlük. (2004). *Memur Kebabı.* 10 13, 2023 tarihinde <https://eksisozluk1923.com/>: <https://eksisozluk1923.com/memur-kebabı--902704> adresinden alındı.
- ElazığOnline.com. (2022). *4 Bin Yıllık Tarihiyle Gakgoşlar Diyarı 'Elazığ'.* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.elazigononline.com/>: <https://www.elazigononline.com/4-bin-yillik-tarihiyle-gakgoslar-diyari-elazig/25681/> adresinden alındı.
- Fanatik. (2020). *Besiktas'ta Cam Adamın Doğuşu! "Gökhan Zan".* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.fanatik.com.tr/>: <https://www.fanatik.com.tr/besiktas/besiktasta-cam-adamin-dogusu-gokhan-zan-2135957> adresinden alındı.
- Fayda., M. (1997). Hâlid b. Velîd. *TDV İslâm Ansiklopedisi.* içinde 12 10., 2023 tarihinde <https://islamansiklopedisi.org.tr/halid-b-velid> adresinden alındı.
- Fenerbahçe. (2021). *Eski Milli Futbolcumuz, Bay Gol Lakaplı Osman Arpacıoğlu'nu Kaybettik.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.fenerbahce.org/>:

<https://www.fenerbahce.org/haberler/kulup/2021/12/eski-milli-futbolcumuz-bay-gol-lakapli-osman-arpacioglu-nu-kaybettik> adresinden alındı.

FotoMaç. (2023). *Kara Kartal'da Çift İdman*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.fotomac.com.tr/https://www.fotomac.com.tr/besiktas/2023/10/13/kara-kartal-da-cift-idman> adresinden alındı.

Türkiye Gazetesi. (2023). *Paşinyan'ın Etnik Temizlik Suçlamasına Rusya'dan Yanıt: Ermenilerin Ayrılması İçin Doğrudan Bir Gerekçe Yok!* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.turkiyegazetesi.com.tr/https://www.turkiyegazetesi.com.tr/dunya/pasinyanin-etnik-temizlik-suclamasina-rusyadan-yanit-ermenilerin-ayrilmasi-icin-dogrudan-bir-gerekce-yok-993870> adresinden alındı.

HaberlerCom. (2022). *Tarkan Neden Megastar? Tarkan'a Neden Megastar Deniyor?* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.haberler.com/https://www.haberler.com/haberler/tarkan-neden-megastar-tarkan-a-neden-megastar-14743629-haberi/> adresinden alındı.

HaberTürk. (2022). *İstanbul Boğazi'nin Tarihi Efsaneleri: Golden Horn Haliç'ten Bosphorus'a Kadar!* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.haberturk.com/https://www.haberturk.com/istanbul-bogazin-in-tarihi-efsaneleri-golden-horn-altin-boynuz-halic-ve-bosphorus-hikayesi-nereden-geliyor-3529050> adresinden alındı.

Hürriyet. (2017). *Medeniyetler Beşiği Mezopotamya Sempozyumu*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/https://www.hurriyet.com.tr/yerel-haberler/sanliurfa/medeniyetler-besigi-mezopotamya-sempozyumu-40670724> adresinden alındı.

Hürriyet. (2017). *Sarı Fırtına Yuvaya Döndü*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/https://www.hurriyet.com.tr/sari-firtina-yuvaya-dondu-13858575> adresinden alındı.

Hürriyet. (2019). *Taş Bebek'in Dönüşü*. <https://www.hurriyet.com.tr/https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/tas-bebekin-donusu-41296752> adresinden alındı.

Hürriyet. (2020). *Hız Azrail (AS) Kimdir? Ölüm Meleği Hazret-i Azrail'in Görevi Nedir?* <https://www.hurriyet.com.tr/https://www.hurriyet.com.tr/ramazan-ozel/hz-azrail-a-s-kimdir-olum-melegi-hazret-i-azrailin-gorevi-nedir-41507059> adresinden alındı.

Hürriyet. (2022). *Minik Serçe*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/https://www.hurriyet.com.tr/haberleri/minik-serce> adresinden alındı.

Isparta Belediyesi. (?). *Güller Diyarı Isparta'ya Gül Masalı Çok Yakıştı*. 10 12, 2023 tarihinde <https://isparta.bel.tr/https://isparta.bel.tr/guller-diyari-ispartaya-gul-masali-cok-yakisti> adresinden alındı.

Karaduman, M. (2021). *Vatan Şairi'nin Evi, Öğrenciler ve Turistlerin İlgi Odağı Oluyor*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.aa.com.tr/https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/vatan-sairinin-evi-ogrenciler-ve-turistlerin-ilgi-odagi-oluyor/2436522> adresinden alındı.

Karar. (2021). *Yılmaz Güney Kimdir? Ne Zaman ve Nasıl Öldü? İşte 'Çirkin Kral'ın Hayatı*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.karar.com/https://www.karar.com/karar-biyografi/yilmaz-guney-kimdir-ne-zaman-ve-nasil-oldu-1631792> adresinden alındı.

- Karar. (2023). *Beyaz Altın Çöküşte*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.karar.com/:https://www.karar.com/ekonomi-haberleri/beyaz-altin-cokuste-hem-ekonomi-hem-sektor-diken-ustunde-fiyat-1795961> adresinden alındı.
- Kılıç, Ş. (2020). *Türk'ün Ata Sporü Güreş*. 10 12, 2023 tarihinde <https://turkcetarih.com/:https://turkcetarih.com/tarih/spor-tarihi/turkun-ata-sporu-gures/> adresinden alındı.
- Kubbealtı Lugatı. (2023). *Allah*. 10 12, 2023 tarihinde <http://lugatim.com/:http://lugatim.com/s/Allah> adresinden alındı.
- LafSözlük. (2022). *Derya Nedir Ne Demektir? İlgili Deyimler Ve Anlamları*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.lafsozluk.com/:https://www.lafsozluk.com/2012/08/derya-nedir-derya-kuzusu-ne-demektir.html> adresinden alındı.
- Meydan, S. (2017). *Anafartalar Kahramanı*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.sozcu.com.tr/2017/yazarlar/sinan-meydan/anafartalar-kahramani-1971642/> adresinden alındı.
- Milliyet. (?). *Rüyada Üç Harfli Görmek Ne Anlama Gelir?* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/:https://www.milliyet.com.tr/pembenar/ruyatabirleri/ruyada-uc-harfli-gormek-ne-anlama-gelir-6358937> adresinden alındı.
- Milliyet. (2015). *Aptal Kutusu Aptallaştırıyor Mu?* 10 14, 2023 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/:https://www.milliyet.com.tr/gundem/aptal-kutusu-aptallastiriyor-2158600> adresinden alındı.
- Milliyet. (2021). *Yedinci Sanat Nedir? Hangi Sanat Türüne Yedinci Sanat Denir, Neden?* 1014 2023 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/:https://www.milliyet.com.tr/egitim/yedinci-sanat-nedir-hangi-sanat-turune-yedinci-sanat-denir-neden-6464693> adresinden alındı.
- NTV. (2023). *12 Dev Adam, Olimpiyat Şansını Kaybetti*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.ntv.com.tr/:https://www.ntv.com.tr/sporskor/son-dakika12-dev-adam-olimpiyat-sansini-kaybetti,gI3qBtHd90WH8Z9pVI5oQg> adresinden alındı.
- NTVSpör. (2022). *Potanin Perileri 4'te 4 yaptı!* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.ntvspor.net/:https://www.ntvspor.net/basketbol/potanin-perileri-4-te-4-yapti-63839d9866db228e5cb00503> adresinden alındı.
- NTVTarih. (2010). *Türkiye'nin Kalbi Ankara. NTV Tarih*, s. 3. <https://www.wikiwand.com/tr> adresinden alındı.
- PostAktüel. (2020). *Dadaşlar Diyarı Erzurum*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.postaktuel.com/:https://www.postaktuel.com/dadaslar-diyari-erzurum/> adresinden alındı.
- PSY. (2013). *Televizyon Gerçekten Sihirli Bir Kutu Mu?* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.psidanismanlik.com/:https://www.psidanismanlik.com/televizyon-gercekten-sihirli-bir-kutu-mu/> adresinden alındı.
- Sabah. (?). *Aydın Haberleri*. 10 12, 2023 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/:https://www.sabah.com.tr/aydin> adresinden alındı.
- Sabah. (2023). *Bacasız Sanayi Nedir?* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/:https://www.sabah.com.tr/egitim/bacasiz-sanayi-nedir-bacasiz-sanayi-olarak-bilinen-sektor-nedir-bu-kullanimda-hangi-soz-sanati-var-e1-6366171> adresinden alındı.

- Sabah. (2023). *HDP'li Kemal Bülbul'den Alçak Paylaşım: Bebek Katili Öcalan'a 'Doğum Günü' kutlaması!* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/>: <https://www.sabah.com.tr/gundem/2023/04/04/hdpli-kemal-bulbulden-alcak-paylasim-bebek-katili-ocalana-dogum-gunu-kutlamasi> adresinden alındı.
- Sözcü. (2020). *Türkiye'nin Tahıl Ambarı Alarm Veriyor.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.sozcu.com.tr/>: <https://www.sozcu.com.tr/2020/gundem/turkiyenin-tahil-ambari-alarm-veriyor-6161196/> adresinden alındı.
- T. C. İzmir Valiliği. (2020). *Ege'nin İncisi İzmir.* 10 12, 2023 tarihinde <http://www.izmir.gov.tr/egenin-incisi-izmir> adresinden alındı.
- TamgaTürk. (2022). *İmralı Canisi Öcalan, AKP'li Cumhurbaşkanı'nın Başkanlığını Destekledi.* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.tamgaturk.com/>: <https://www.tamgaturk.com/kurtculer-birbirini-satiyor-seni-baskan-yaptirmayacagiz-lafina-ocalan-siddetli-tepki-gosterdi/43972/> adresinden alındı.
- Tarım Kütüphanesi. (2022). *7 Tepeli Şehir.* 10 14, 2023 tarihinde <https://tarimkutuphanesi.gen.tr/>: <https://tarimkutuphanesi.gen.tr/7-tepeli-%C5%9Fehir/> adresinden alındı.
- TDK Sözlükleri. (2020). 10 12, 2023 tarihinde Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.
- TRTHaber. (2021). *Portre: "Bosna Kasabı" Ratko Mladić kimdir?* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.trthaber.com/>: <https://www.trthaber.com/haber/dunya/portre-bosna-kasabi-ratko-mladic-kimdir-586997.html> adresinden alındı.
- TRTHaber. (2021). *Vefatının 46. Yılında "Bayrak Şairi" Arif Nihat Asya.* 10 12, 2023 tarihinde <https://www.trthaber.com/>: <https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/vefatinin-46-yilinda-bayrak-sairi-arif-nihat-asya-544100.html> adresinden alındı.
- TRTSpor. (2023). *Ay-Yıldızlı Ekip 4. oldu.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.trtspor.com.tr/>: <https://www.trtspor.com.tr/haber/diger-sporlar/kis-sporlari/ay-yildizli-ekip-4-oldu-269589.html> adresinden alındı.
- Turan, R. (2016). *İktidarın Kızıl Sultan Hayranlığı.* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.sozcu.com.tr/>: <https://www.sozcu.com.tr/2016/yazarlar/rahmi-turan/iktidarin-kizil-sultan-hayranligi-1372935/> adresinden alındı.
- TübitakBilimGenç. (2022). *Aslanlar Gerçekten Ormanların Kralı mı?* 10 13, 2023 tarihinde <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/>: <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/bunlari-biliyormusunuz/aslanlar-gercekten-ormanlarin-krali-mi> adresinden alındı.
- UrfaFanatik. (2023). *Şanlıurfa Neden Peygamberler Şehri?* 10 13, 2023 tarihinde <https://www.urfanatik.com/>: <https://www.urfanatik.com/haber/16861191/sanliurfa-neden-peygamberler-sehri> adresinden alındı.
- Vikipedi. (2023). *Ajda Pekkan.* 10 13, 2023 tarihinde <https://tr.wikipedia.org/>: https://tr.wikipedia.org/wiki/Ajda_Pekkan adresinden alındı.
- Vikipedi. (2023). *Cep Herkülü: Naim Süleymanoğlu.* 10 12, 2023 tarihinde <https://tr.wikipedia.org/>: https://tr.wikipedia.org/wiki/Cep_Herkul%C3%BCl%C3%BC:_Naim_S%C3%BCleymano%C4%9Flu adresinden alındı.

- Vikipedi. (2023). *Çöl Aslanı Ömer Muhtar*. 10 12, 2023 tarihinde https://tr.wikipedia.org/https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6l_Aslan%C4%B1_%C3%96mer_Muhtar adresinden alındı.
- Vikipedi. (2023). *Metin Oktay*. 10 13, 2023 tarihinde https://tr.wikipedia.org/https://tr.wikipedia.org/wiki/Metin_Oktay adresinden alındı.
- Vikipedi. (2023). *Rıza Çalimbay*. 10 13, 2023 tarihinde https://tr.wikipedia.org/https://tr.wikipedia.org/wiki/R%C4%B1za_%C3%87al%C4%B1mbay adresinden alındı.
- Vikipedi. (2023, 10 13). *Zeki Müren*. https://tr.wikipedia.org/https://tr.wikipedia.org/wiki/Zeki_Müren adresinden alındı.
- Wikipedia. (2023). *Türkiye Kadın Millî Voleybol Takımı*. 10 12, 2023 tarihinde Wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye_kad%C4%B1n_mill%C3%AE_voleybol_tak%C4%B1m%C4%B1 adresinden alındı.
- Yeni Asır. (2023). *Beyaz Cennet Pamukkale'ye Ziyaretçi Akını*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.yeniasir.com.tr/https://www.yeniasir.com.tr/eged Denizli/2023/10/12/beyaz-cennet-pamukkaleye-ziyaretci-akini> adresinden alındı.
- Yeniçağ. (2020). *Bülent Ecevit Kimdir? Karaoğlan Lakabı Nereden Geliyor*. 10 13, 2023 tarihinde <https://www.yenicaggazetesi.com.tr/https://www.yenicaggazetesi.com.tr/bulent-ecevit-kimdir-karaoglan-lakabi-nereden-geliyor-313187h.htm> adresinden alındı.
- Zubrin, R. (2016). *Kızıl Gezegen: Mars'a Neden Gitmeliyiz?* 10 13, 2023 tarihinde <https://evrimagaci.org/https://evrimagaci.org/kizil-gezegen-marsa-neden-gitmeliyiz-7661> adresinden alındı.

EXTENDED ABSTRACT

The richness of a language is directly proportional to the denotation and conceptualizing power of that language. Although single-word lexical units come to mind when it comes to denotation and conceptualization, denotation and conceptualization are sometimes carried out with multi-word lexical units. Although multi-word lexical units have been discussed frequently and in detail under the title of formulaic expressions as proverbs, idioms and relational words in Turkish language studies, little has been said about periphrases.

In this study, periphrases are discussed as a way of denotation and conceptualizing. It has been tried to find answers to questions such as the syntactic properties of periphrases, which are multi-word lexical units, the distribution of the conceptual areas in which they are used, in which language layers and in which text types they can be found.

To answer these questions, 306 periphrases were identified by scanning dictionaries, newspapers and magazines' websites, and 230 of them were classified as nouns. The classification is made according to the syntactic structures of the periphrases, conceptual areas and social stratification of the language.

Periphrases, which are multi-word lexical units, are primarily syntactic structures. In the study, ten different types of clustering that constitute periphrases were determined. The three most frequently used are adjective phrases, indefinite noun phrases and possessive phrases.

In periphrases constructed in the form of adjective phrases, the adjective is used to describe the physical properties of the concept, to emphasize the narrator's feelings and thoughts on the concept, or to direct the perception of the recipient.

The second most common form of phrase construction is the noun phrase. Indefinite noun phrases are syntactic forms that make general concept names. For this reason, indefinite noun phrases are frequently used when conceptualizing and naming. Since indirections are general concept names, they can be formed in the form of indefinite noun phrases.

When considered in terms of conceptual fields, it is seen that periphrases are used in very different conceptual fields. The first three concept areas where they are most frequently used are: disease, human characteristics and place names.

Periphrases in slang generally provide a coded explanation of what is done when what is done is not in accordance with social norms. Periphrases in slang are mostly used in the field

of sexuality and gender. However, when Turkish slang dictionaries are scanned, different results will be obtained.

Language is also a geographically stratified system. In our corpus, the periphrases we identified from the dialects were used in the concepts of sexuality, excretion, religion and belief.

Periphrases, which create an alternative way of expressing non-linguistic reality, are stereotyped elements frequently encountered in newspaper and magazine articles, literary texts, and spoken language.

Periphrase that describe an entity, event or phenomenon by emphasizing its remarkable features are used in many areas, from politics to sexuality. It is used in literary texts for an impressive and original expression. It is used in written and visual media for purposes such as reflecting events and situations in an interesting way, managing perception, and softening disgusting and reactionary situations. Euphemisms are also one of the best examples of indirect speech. For this reason, periphrases are frequently encountered in euphemisms. Also riddles, proverbs and idioms, folk tales should be evaluated in terms of periphrases. A dictionary of periphrases should be created.



HATAY YERLEŞİK ARAP DİYALEKTLERİNİN ÖĞRETİMİNE YÖNELİK A1 DÜZEYİ İLETİŞİMSEL MATERYAL TASARIMI

A1 LEVEL COMMUNICATIVE MATERIAL DESIGN FOR ARABIC DIALECTS SPOKEN IN HATAY

Mustafa AĞBAHT

Lecturer, Süleyman Demirel
University, Faculty of Education,
Department of Arabic Language
Education, Isparta, Turkey
ORCID: 0000-0001-6121-2697
Email: agbaht.mustafa@gmail.com

Mehmet Hakkı SUÇIN

Prof. Dr., Gazi University, University,
Faculty of Education, Department of
Arabic Language Education, Isparta,
Turkey
ORCID: 0000-0003-4433-7468
Email: mhakkisucin@yahoo.com

Geliş Tarihi/Submitted:

13.08.2023

Kabul Tarihi/ Accepted:

27.06.2024

Anahtar Kelimeler:

Hatay yerleşik Arap diyalekti,
Materyal tasarımı, Diller için Avrupa
Ortak Başvuru Metni (D-AOBM),
Lehçitna, Dil sürdürümü

Keywords:

The sedentary Arabic dialects of
Hatay, Material design, the Common
European Framework of Reference for
Languages (CEFR), Lehçitna,
Language maintenance

Kaynak gösterme/Citation:

Ağbaht, M., & Suçin, M. H. (2024).
“Hatay Yerleşik Arap Diyalektlerinin
Öğretimine Yönelik A1 Düzeyi
İletişimsel Materyal Tasarımı”. *World
Language Studies (WLS)*, 4(1): 90-118

Öz

Sosyokültürel mirasın aktarımında eşsiz önemi olan anadilini daha yetkin kullanmak ve bu dili başkalarına sistematik bir şekilde aktarmak isteyen birey, bu dilde materyallere ihtiyaç duyar. Bu çalışmada, sadece sözlü kültürle aktarılan ve nesiller arası aktarımı günümüzde son derece zayıflayan; ancak yazılı bir dili ve materyali bulunmayan Hatay yerleşik Arap diyalektlerinin (HAYAD) öğretimine yönelik materyal ihtiyacının giderilmesi amaçlanmıştır. “Lehçitna” adını verdiğimiz materyal geliştirilirken öğrenenleri birer “sosyal aktör” olarak gören, onların sosyokültürel anlamda aktif katılımcı olmalarını ve o dili üreterek bu anlamda iletişim aracı olarak kullanmalarını hedefleyen iletişimsel yöntem tercih edilmiştir. Bu bağlamda materyalde yer alan temaların, içeriklerin vb. seçiminde Avrupa Konseyi tarafından hazırlanan Diller için Avrupa Ortak Başvuru Metni (D-AOBM) esas alınmış ve öğretim materyali tasarlama ve hazırlama ilkeleri dikkate alınmıştır. İlgili diyalekte ilişkin bilimsel çalışmalar ve metinler olması yönüyle araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi tercih edilmiştir. Arap diyalektlerinin öğretimine ilişkin son yıllarda hazırlanmış bir ilk niteliğindeki bu çalışma, bu dili öğrenmek isteyenlerin bu coğrafyadaki çeşitli kültürleri tanımalarına, kendi kültürlerini aktarmalarına katkı sunacağı ve bu tarz çalışmalara örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

Abstract

Individuals who want to use their mother tongue more competently and transfer this language to others in a systematic way require materials in this language, which holds unique importance in the transmission of culture and social memory. This study aims to address the need for materials for teaching the sedentary Arabic dialects of Hatay, which have been solely transmitted through oral culture and whose intergenerational transmission is significantly weakened today, lacking a written language and materials. In developing the materials called “Lahçitna,” the communicative method was preferred, viewing learners as “social actors” and aiming to engage them as active participants in a socio-cultural context, using the language as a communication tool through production. The themes and content included in the materials are based on the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), with principles of designing and preparing teaching materials taken into consideration. To ensure scientific rigor and access to relevant dialectal studies and texts, document review was chosen as the research method. It is anticipated that this study, the first of its kind in recent years focusing on the teaching of Arabic dialects, will contribute to individuals seeking to learn this language, enabling them to acquaint themselves with various cultures in this geographic area and facilitating the transmission of their own cultures. Furthermore, it is expected to serve as an exemplary model for similar studies.

1. GİRİŞ

Bireyin en başta anneden, sonra yakın aile çevresinden, sonra da ilişkide bulunulan çevrelerde öğrenilen, insanın bilinçaltına inen ve bireyin toplumla en güçlü bağlarını oluşturan anadili (Aksan, 1975, s.427), aynı zamanda dünyayı algılama ve sözcükleriyle dünyaya anlama kattığı dildir (Kıran ve Kıran, 2013). Tüm insanlığın dünyayı tek bir pencereden algılaması mümkün olmadığından dillerin de bölgesel, yöresel, kültürel, toplumsal, siyasal ve daha birçok yönden farklılık gösterebileceği aşikârdır. Ancak anadilinin ekonomik, kültürel, sosyal, tarihsel, eğitsel sebeplerle kullanımındaki azalma insanlığın kültürel mirası olan bir dilin, lehçenin ya da ağzın kaybolmasına neden olabilir. Bu ise tıpkı tarihsel bir mirasın kaybolması ya da bir canlı türünün yok olmasına benzer bir şekilde, insanlık kültürünün bir birikiminin kaybolmasıyla sonuçlanabilir.

Türkiye'nin en güneyinde yer alan Hatay'da, birçok dilden ve kültürden insanın bir arada yaşadığı bir şehirdir. Bunlardan en öne çıkanlardan biri de Arap dili ve kültürüdür. Nesiller arası aktarımı gittikçe zayıflamış olsa da Arap dili ve kültürü, geçmişten günümüze sözlü olarak aktarılmıştır. Bununla beraber toplumsal hafızanın ve kültürel mirasın korunmasında ve diğer nesillere aktarılmasında sözlü dil ile beraber yazılı dilin de çok önemli bir payı bulunmaktadır. Sözellikte dil daha esnek iken, yazılı dilde daha sistematik kurallar yer alır. Bu bakımdan sözlü dil daha cazip olsa da birçok sebeple sözlü dil zayıfladığında yazılı dil bir cankurtaran işlevi görür. Doğal ortamda sözlü olarak yeteri düzeyde anadilini edinememiş bir birey, o dili öğrenmek ve başkalarına aktarmak için yazılı bir dile ve daha da önemlisi o dilde materyallere ihtiyaç duyar.

UNESCO tarafından uluslararası dilbilimcilerin hazırladığı *Language Vitality and Endangerment [Dil Canlılığı ve Tehlike Çerçevesi]* (UNESCO, 2003) adlı rapora göre, bir topluluğun konuştuğu dilin durumunu değerlendirmek için belirlenen dokuz faktörden biri de "okuryazarlık için materyallerin mevcudiyeti" faktörüdür (UNESCO, 2003, s. 12). Bu faktöre göre, "hiçbir yazıma sahip olmayan" faktörü bir topluluğa ait dilin devamlılığı açısından en tehlike olanı olarak betimlenmiştir (UNESCO, 2003, s. 14). Bu sebeple tehlike altında olan diller için yazım dilinin ve gramerin oluşturulmasının, çeşitli materyallerin hazırlanmasının ve bu materyallerin eğitimde kullanılmasının ne kadar önemli olduğu görülmüştür.

Bu çalışmada, dil eğitimi ve okuryazarlık için materyal mevcudiyeti bağlamında Arap diyalektlerinden yazılı bir dili ve materyali olmayan Hatay (Antakya) Yerleşik Arap diyalektleri hedef dili olarak belirlenmiştir. Çalışmada "Hatay yerleşik Arap diyalektlerinin öğretimine yönelik A1 düzeyi iletişimsel materyal tasarımı" (Ağbaht, Mus., 2022) adlı yüksek lisans

tezinde izlenen yaklaşımlar esas alınmıştır. Söz konusu diyalektin belirlenmesinde sözü edilen dilin ve sosyokültürel mirasın korunması hususlarıyla beraber; bu diyalektle ilgili biçimbilim, sesbilim alanlarında çalışmalar ve metinler olması, konuşanların olması ve sayısı (Procházka, 2002), bu diyalekte bazı materyallerin hâlihazırda yapılmaya başlanması ve araştırmacının bu diyalekti konuşan biri olması gibi etkenler etkili olmuştur. Bu diyalektin UNESCO tarafından hazırlanan raporda tehlike altındaki diller arasında bulunmamasına rağmen raporun belirttiği faktörler göz önüne alındığında yazı dilinin olmaması ve nesiller arası aktarımının zayıflaması gibi sebepler neticesinde tehlike altında olduğu söylenebilir.

Smith-Kocamahhul da doktora çalışmasında Hatay’da dil değişiminin ilerlemiş olduğunun aşikâr olmasına rağmen çoğu topluluk üyesinin hâlâ Arapçada bir miktar yeterliliği olması ve değişimin görünüşte ivme kaybetmesi hasebiyle iyimser olunabileceğini; bu nedenle de dili sürdürmek ve yeniden canlandırmak için sağlam bir temel olduğunu belirtmiştir (Smith-Kocamahhul, 2003, s. 211).

Bu çalışmada, söz konusu diyalektin materyal tasarımında, dilin korunması ve sürdürümü (language maintenance) bağlamında dilin kurallarından ziyade, dil öğretiminde asıl amacın sözlü ve yazılı iletişimin sağlanması olarak gören iletişimsel yöntem tercih edilmiştir.

1.1. PROBLEM DURUMU

Anadili eğitiminde bir diyalektin sürdürümüne ilişkin bir materyalin tasarımı nasıl olabilir?

Hatay yerleşik Arap diyalektlerine ilişkin CEFR’e (Council of Europe, 2001) göre A1 düzeyinde bir öğretim materyali nasıl geliştirilebilir?

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı, bu diyalekti öğrenmek veya anlasa da konuşamayan kişiler için hazırlanmış olan bu yayınlar sayesinde dilin gelişimine katkıda bulunmak ve sadece dilden dile aktarılan Hatay Yerleşik Arap diyalektinin sürdürülebilirliğine katkı sağlamak için eğitim materyali ihtiyacını gidermektir. Ayrıca araştırmada, yazı dili geliştirilmemiş bu diyalektler için esas olarak Arap alfabesini kullanma, bunun yanında transkripsiyonu bir yardımcı unsur olarak kullanma imkânı yaratmayı, insanlık kültürünün ortak mirası olan dilleri ve bu dillere bağlı diyalekt ve ağızların korunmasını teşvik etmeyi; öğrenenlerin Arap ülkelerinin farklı kültürlerini de öğrenmelerini ve kendi kültür öğelerini başkalarına aktarmalarını, öğrenmeyi öğrenerek hedef dilde kendilerini geliştirmeye istekli olmalarını amaçlanmıştır.

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bu araştırma, Hatay yerleşik Arap diyalektlerinde eğitim-öğretim materyali bulunmaması ve bu diyalektlerin öğretimine ilişkin eğitsel çalışmanın olmaması bakımından önem taşır.

1.4. SAYILTILAR

Bu çalışmada, bireysel ve kitlesel düzeyde dil yitimi yaşanan Hatay Arapça diyalektlerinin, tasarlanması hedeflenen materyal aracılığıyla dilin sürdürümüne ve geliştirilmesine olanak sağlayacağı ve bu diyalektleri iletişimsel bağlamda öğrenmek isteyen bireyler için A1 düzeyinde öğrenmelerine imkân sunması düşünülmektedir. Ayrıca araştırmanın, Türkiye'deki Arap diyalektleriyle ilgili eğitsel yönden bir çalışma alanı açacağı ve yalnızca sözlü dili gelişmiş bu diyalektin yazınsal alana taşınması yoluyla bir anlamda kültürel değerlerin de kayıt altına alınması, korunması ve aktarılması yolu açacağı beklenmektedir.

1.5. SINIRLILIKLAR

Hatay'da köyden köye bölgeden bölgeye diyalektler arasında benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıkların tamamının materyal tasarımında gösterilmesi mümkün değildir. Bununla beraber Ağbaht'ın dile getirdiği gibi Hatay'da konuşulan yerleşik Arap diyalektleri arasında karşılıklı anlaşılabilirlik çok yüksek düzeyde (Mahmut Ağbaht, kişisel iletişim, Mayıs 11, 2021) olması sebebiyle Hatay yerleşik diyalektler için kullanılacak ortak bir eğitim öğretim materyali geliştirmek mümkün olmuştur. Bu yüzden materyalin tasarlanmasında Hatay'da konuşulan yerleşik Arap diyalektleri arasından belli bir diyalektin temel sesbilim ve biçimbilim özellikleri yerine bu diyalektlerin en yaygın ayırıcı-temel sesbilim ve biçimbilim özelliklerini kapsayan bir yaklaşım izlenmiştir. Ancak bu özelliklerin tercih durumu da bir sınırlılık olarak söylenebilir.

Diyalektin sesbilimsel özelliklerini Arap harflerinden uyarlayarak Latin harfleriyle gösteren bir transkripsiyon sistemi tercihi ve bu diyalektleri öğretecek öğretmenlerin eğitimi de sınırlılıktır.

1.6. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bir insan diğer bütün dilleri, sahip olduğu bir dünya temeli üzerine ve o dünyadan hareketle öğrenir, sadece anadiline dünya ile beraber sahip olur (Porzig, 1995, s. 62). Bu bakımdan anadili öğrenimi, sadece yabancı dilin değil, diğer eğitim alanlarında da çok

önemlidir. Devletler de bu bakımdan anadili eğitimini önceliklemişler, eğitim programları ve materyaller hazırlamışlardır. Yazı diline sahip dillerin ve diyalektlerin, nesilden nesile aktarımının, ediniminin ve öğretiminin materyalsiz ne kadar zor olacağı düşünüldüğünde ülkelerin anadili eğitimi tarihlerine bakılarak materyal geliştirme zamanları hakkında fikir edinilebilir.

Ülkemizde Osmanlı Devleti'nden bu yana anadili, azınlık dilleri ve yabancı dil eğitimi konusunda birçok gelişmeler yaşanmış, kanunlar değiştirilmiş, okullar açılmış ve materyaller hazırlanmıştır. Son yıllarda azınlıkların kendi anadillerini öğretmeleri anlamında en çarpıcı gelişmeler 2000'li yıllarda başlamıştır. Türkiye'nin Avrupa Birliğine 1999 yılında aday olarak kabul edilmesiyle beraber Türkiye'nin bu yıllarda Avrupa Birliği ile bütünleşme hedefi doğrultusunda yabancı dil öğretim programlarında Avrupa Konseyi'nin kabul ettiği dil politikalarına göre düzenlenmeler ve pilot uygulamalar denenmiştir. Bu araştırma için ana çalışma gruplarından biri olan Diller için Ortak Başvuru Metninde (Avrupa Konseyi, 2009) yer alan A1 düzeyi gibi altı düzeyde her öğrencinin ve vatandaşın Avrupa dillerini bilme düzeylerini gösteren Avrupa dil pasaportuna sahip olmasını amaçlayan Avrupa Dil Gelişim projesi, Türkiye'de 2001 yılında başlatılmış ve 2005 yılından itibaren ülke genelinde kademeli olarak yaygınlaştırılması planlanmıştır (Demirel, 2005).

2012 yılında çıkarılan 6287 sayılı kanunla beraber zorunlu eğitim süresi 12 yıla çıkarılmış, eğitim de kademeli olarak 4+4+4 olarak belirlenmiş ve ortaokuldan itibaren öğrencilerin 6 ayrı gruptan oluşan dersler seçme imkânı doğmuştur. Bunların içinde şüphesiz en dikkat çekici olanı “Yaşayan Diller ve Lehçeler” grubundaki Kürtçe, Zazaca, Lazca gibi azınlık dillerin eğitimi olmuştur. Daha sonraki yıllarda bu dillerde Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından ders kitapları öğretim programları çıkarılmıştır. Öğretim programları ve ders kitapları bu çalışmada olduğu gibi D-AOBM'ye uygun olarak ve metinde yer alan dil düzeyleri dikkate alınarak hazırlanmıştır. Bu bağlamda ilk olarak 07.07.2012 tarihli 153 ve 154 sayılı kararlara istinaden “Yaşayan Diller ve Lehçeler” dersinde bulunan 5. Sınıflar için Kürtçe ile 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar için Adıgece ve Abazaca dersleri öğretim programları kabul edilmiştir. Bu bağlamda aynı yıl bu derslerin kitapları Millî Eğitim Bakanlığı tarafından basılmıştır ve bu kitaplar D-AOBM çerçevesinde belirlenen düzeylere göre hazırlanmıştır. Ertesi yıl Gürcüce dersinin, bir sonraki yıl Adıgece ve Abazaca derslerinin Latin harfleriyle yazılmış halinin ve 2017 yılında Boşnakça ve Arnavutça derslerinin öğretim programları Millî Eğitim Bakanlığı tarafından kabul edilmiştir (Millî Eğitim Bakanlığı, t.y.). Ders kitaplarının son halleri ise 2019 yılında basılmıştır.

Türkiye’de ve dünyada hükümetlerin anadili eğitimi ve bu konudaki materyal çalışmaları farklılık göstermektedir. Hükümetler dışında da hazırlanan ve uygulanan birçok proje bulunmaktadır. Yerel düzeyde finanse edilen projeler olduğu gibi daha geniş çapta ve uluslararası örgütlerce finanse edilen projeler de bulunmaktadır. Bunlardan en öne çıkan projelerden biri olan ve yine D-AOBM metnine göre A1 ve A2 düzeyinde hazırlanan Surayt adındaki bu proje, Avrupa Birliği'nin Erasmus+ programı tarafından ortaklaşa finanse edilmiştir. Aramaic-Online Projesi (2014-2017) kapsamında geliştirilmiş ve Berlin Free Üniversitesi'nin koordinasyonluğunda, Bergen, Cambridge ve Leipzig Üniversiteleri ile Hollanda'daki Mor Efreim Süryani Ortodoks Manastırı'nın oluşturduğu bir konsorsiyum tarafından *Şlomo Surayt* adlı kitap hazırlanmıştır (Talay vd., 2017).

Bununla beraber bu araştırmada, eğitilim yönüyle iletişimsel yönetime uygun şekilde materyal tasarımına odaklandığından, özellikle Avrupa Konseyi tarafından hazırlanan D-AOBM'ye uygun şekilde hazırlanan bu proje ve diğer öğretim programları ve müfredatları incelenmiştir. Arap diyalektlerine yönelik olmasa da Arapça bölümlerinin hazırlık sınıflarına yönelik yine başvuru metnine uygun şekilde hazırlanan müfredat önerisi bu alanda önem arz etmektedir (Özcan, 2012). İnternet tabanlı ders ve web sitesi oluşturan bir yazılım olan Moodle Eğitim Yönetim sisteminin vurgulandığı tez çalışmasında müfredatın yanında örnek ders planları, tema seçimleri ve kazanımlar ayrınıtı ele alınmıştır.

1.6.1. HATAY YERLEŞİK ARAP DİYALEKTLERİ LİTERATÜR TARAMASI (HAYAD)

Türkiye, tarih boyunca çeşitli etnik gruplara ev sahipliği yapmış bir ülkedir ve bu gruplardan biri de Araplardır. Özellikle Hatay, Adana, Mersin, Mardin, Siirt ve Şanlıurfa gibi bölgelerde yoğun Arap nüfusu bulunmaktadır. Türkiye’de konuşulan Arap diyalektleri, Suriye Yerleşik, Suriye Bedevi ve Mezopotamya (*qaltu*) diyalektleri olmak üzere 3 ana grupta sınıflandırmıştır (Jastrow, 2006, s.154). Türkiye'deki Arap diyalektleri üzerine yapılan çalışmalar, bu dillerin dilbilimsel özelliklerini, tarihsel gelişimini ve kültürel bağlamlarını incelemektedir. Bu çalışmalardan biri de Mardin yöresinde kullanılan Arapçanın temel özelliklerini inceleyen araştırmadır. (Çıkar ve Timurtaş, 2012).

Türkiye'de Arap diyalektlerine yönelik akademik çalışmalar, dilbilimciler ve sosyologlar tarafından giderek artan bir ilgi görmektedir. Bu çalışmalar, genellikle diyalektlerin dilbilimsel özelliklerini, kelime dağarcığını, gramer yapılarını ve sosyokültürel bağlamlarını incelemeyi hedefler. Türkiye'deki üniversitelerde ve araştırma merkezlerinde yapılan bu çalışmalar, Hatay, Mardin ve Şanlıurfa gibi Arap nüfusunun yoğun olduğu bölgelerdeki dil

kullanımlarını kapsamlı bir şekilde ele alır. Ayrıca, bu çalışmalar yerel diyalektlerin korunması ve yeni nesillere aktarılması için stratejiler geliştirilmesine katkı sağlar.

Hatay’da konuşulan yerleşik Arap diyalektlerine ilişkin çalışmalara bakıldığında 20. yüzyıldan başladığı ve günümüze kadar devam ettiği görülmektedir. HAYAD ile ilgili mevcut dilbilimsel çalışmaların çoğuna Ağbaht’ın yüksek lisans tezinden ulaşılabilir (Ağbaht Ma., 2014). Bu çalışmalardan şimdiye kadar en kapsamlı olan çalışma, Arnold’un dil atlası niteliğindeki *Die Arabischen Dialekte Antiochiens* adlı kitap çalışması bu araştırmanın da ana kaynaklarından biridir (Arnold, 1998). Bu çalışmada Arnold; Antakya, Arsuz, İskenderun, Reyhanlı, Samandağ, Altınözü ve Yayladağ olmak üzere yedi ilçede ve birçok yerleşim alanında konuşulan diyalektleri Alevi, Sünni, Hristiyan, Yahudi ve Bedevi olmak üzere beş kategoride fonoloji ve morfoloji özellikleri bakımından mukayese etmiş ve bunları dil atlası şeklinde son bölümde göstermiştir (Arnold, 1998). Bu bölgedeki dil tercihi, kod-değişimi ve dil değişimini inceleyen iki tez çalışması (Smith-Kocamahhul, 2003 ve Cengiz, 2006), yörenin sözlü edebiyatına ilişkin *Fenn* geleneğini barındıran bir çalışma (Ağbaht Ma., 2018), diyalektin bağlı olduğu Suriye lehçesine yönelik sözlük çalışması (Stowasser vd., 2004) olmasına rağmen yörede halen Arapça konuşanların bulunması ve Arapçanın günlük yaşamda sıkça kullanılması bu alandaki çalışmaların zenginleştirilmeye açık olduğunu göstermektedir. Yine de söz konusu çalışmalardaki verilerin, ortak bir materyal tasarımı için başlangıç düzeyinde yeterli veriler sağlayacağı düşünülmüştür.

2. YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Hatay yerleşik Arap diyalektlerine ilişkin biçimbilim, sesbilim alanında çalışmalar, metinler olması ve bu çalışmaların konunun uzmanları tarafından hazırlanmış olması yönüyle; araştırmanın geçerliğini ve güvenilirliğini arttıracak düşünülüşünden nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi tercih edilmiştir. Yazılı belgelerin içeriğini düzenli bir şekilde incelleme için kullanılan (Wach, 2013, s. 3) doküman incelemesi; ilgili konu hakkında bir farkındalık oluşturmak, anlam çıkarmak ve deneysel bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını gerektirmektedir (Corbin ve Strauss, 2008).

2.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUPLARI

Bu araştırmanın çalışma grupları iki ana başlıkta incelenebilir:

1- Arapça Öğretim Programına İlişkin Çalışma Grubu:

Yabancı Dil Öğretim Programları bu çalışma grubunun evrenini oluşturmaktadır. Bu alandaki kaynaklar çok geniş olmasından dolayı evreni en iyi yansıtacağı düşünülen ve bu alandaki ayrıntıları belirginleştirmek amacıyla aşağıdaki ana kaynaklar çalışma grubunu oluşturmaktadır:

- a. Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni (D-AOBM)
- b. Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni'ne (D-AOBM) Göre Yabancılara Yönelik A1-A2 Düzeyinde Arapça Müfredatı (Orijinal Adı: العربية للناطقين من نهج اللغة العربية A1-A2) (Suçin, 2015)

2- HAYAD'a İlişkin Çalışma Grubu:

Arap Diyalektlerine ilişkin kaynaklar bu çalışma grubunun evrenini oluşturmaktadır. Arap Diyalektlerinin çeşitliliği sebebiyle evreni en iyi yansıtacağı düşünülen ve özellikle HAYAD'a ilişkin temel sesbilim, biçimbilim özelliklerinin belgelendiği ve karşılaştırıldığı bilimsel çalışma olan şu ana kaynak diğer bir çalışma grubunu oluşturmaktadır: Die Arabischen Dialekte Antiochiens (Arnold, 1998).

2.3. VERİLERİN TOPLANMASI

Bu araştırmada veriler, çalışma gruplarında belirtilen dokümanlar yoluyla elde edilir. Hem söz konusu diyalekte ilişkin hem de öğretim programlarına ilişkin bu belgeler konunun iç içe olmasını gerektirdiği için eş zamanlı olarak toplanıp kullanılacaktır.

2.4. VERİLERİN ANALİZİ VE KULLANIMI

Araştırmanın çalışma gruplarında belirtilen dokümanlardaki önemli verileri saptamak amacıyla içerik analizi tekniği ve materyal tasarımı sürecinde ortaya çıkan ana ve alt temaları bulmak amacıyla dokümanlardaki veriler tekrar tekrar inceleneceğinden tematik analiz tekniği kullanılmıştır.

Toplanan veriler belirtilen tekniklerle analiz edildikten sonra iletişimsel yöneme uygun olarak hazırlanan örnek materyal tasarımında; D-AOBM'yi esas alan öğretim programlarında belirtilen kazanımlarla ve hedef diyalektlerdeki temalara uyumlu bir şekilde kategorize edilerek kullanılmıştır.

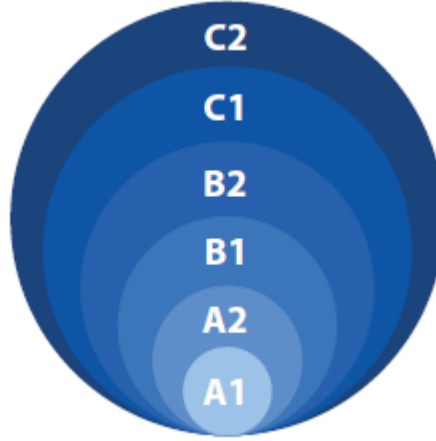
3. HATAY YERLEŞİK ARAP DİYALEKTLERİNE YÖNELİK ÖĞRETİM PROGRAMI VE MATERYALİ

3.1. GENEL AMAÇLAR

Bu program hazırlanırken, dil öğretim programları, program yönergeleri gibi hususlar için ortak bir çerçeve belirlemek adına D-AOBM esas alınmıştır. Avrupa Konseyi tarafından çıkarılan bu metnin hem 2001’de yayınlanan ilk hali (Council of Europe, 2001) hem de güncellenen versiyonu (Council of Europe, 2020) göz önünde bulundurulmuştur. Bu metinde, yabancı dil öğrenenlerin, bu dili iletişim kurmada kullanabilmek için neleri bilmeleri ve bu dilde etkinlik kazanmak için hangi bilgi ve yeteneklerini geliştirmeleri gerektiğini kapsamlı bir şekilde açıklanmış ve bu açıklamalar aynı zamanda dillerin kurulmuş olduğu kültür bağlamını da kapsayacak şekilde sunulmuştur (Avrupa Konseyi, 2009). Başvuru metninin önerdiği program, dil yapıları ve kavramları belli, doğrusal yapıda hazırlanmış bir program yerine; dillerin iletişim aracı olarak öğrenilmesi ve öğretilmesini, öğrenen kişinin sosyal dünyada etkin olmasını, öğrenme sürecine dahil olmasını ve özerk olmasını önceleyen, ihtiyaç analizi esaslı, gerçek yaşam fonksiyonlarını merkeze alan ve hedeflere uygun kavramlar ve işlemlere dayalı bir program önermektedir (Avrupa Konseyi, 2021). Ayrıca programın, öğrenenlerin söz konusu dilde neleri edinmediklerine ilişkin “eksiklik” perspektifinden ziyade, “yapabilirlik” tanımlayıcıları aracılığıyla kazandırılan bir “yeterlik” perspektifini kazandırmayı hedeflemektedir (Avrupa Konseyi, 2021, s. 32).

3.2. D-AOBM ORTAK BAŞVURU DÜZEYLERİ

D-AOBM, derslerin düzenlenmesini daha kolay hale getirmek ve hem derslerdeki gelişmeyi hem de dil öğrenenlerin gerçekleştireceği ilerlemeyi tanımlayıp bir yol haritası sunmak amacıyla dil yeterlilikleri alanında altı Ortak Başvuru Seviyesi sunmuş ve üç ana başlıkta tarif etmiştir (Avrupa Konseyi, 2021, s. 32). Metinde, başvuru düzeyleri bakımından A1 ve A2 (Temel kullanıcı), B1 ve B2 (Bağımsız kullanıcı), C1 ve C2 (Yetkin kullanıcı) şeklinde ayrılmış olsa da bunların değiştirilebileceği, aralarında keskin çizgiler değil de bir geçişlilik söz konusu olduğu (Şekil 1) ve çoğu zaman da alt seviyelere ayrıldığı ifade edilmiştir (Avrupa Konseyi, 2021, s. 40).



Şekil 1. D-AOBM Ortak Başvuru Düzeyleri (Avrupa Konseyi, 2021, S. 40).

Bu bölümde, tüm bu seviyelerin özellikleri konuyu aşacağından hazırlanan materyalin düzeyi olan A1 seviyesi hakkında bilgi vermekle yetinilmiştir. Bu bağlamda A1 düzeyi için ilgili metinde ortak başvuru düzeyleri bağlamında öğrenenlerin bu seviyedeyken; somut ihtiyaçlarına ilişkin günlük ifadeleri anlayabileceği ve kullanabileceği, kendini ve başkalarını tanıtır sorular sorabileceği, yaşadığı yeri, tanışıklığı olan insanları, sahip oldukları gibi basit ifadelerle ilgili soru sorup yanıtlayabileceği, başkalarının yavaş ve açık şekilde konuşması ve destek olması şartıyla basit şekilde etkileşim kurabileceği ifade edilmiştir (Avrupa Konseyi, 2021, s. 179).

Ayrıca bir öğrencinin kendisinin dil beceri düzeyini değerlendirmesi amacıyla D-AOBM'nin güncel ve çevrim içi iletişim ve aracılık yönüyle güncelleştirilmiş hali esas alınmıştır. Bu bağlamda birkaç örnek verilecek olursa öğrenenin A1 düzeyinde, kendisi, ailesi ve yakın çevresine ilişkin alışkın olduğu ifadeleri, başkaları açıkça ve yavaşça konuştuğunda anlayabileceği; ilanlarda, posterlerde vb. geçen basit ve bilinen ifadeleri anlayabileceği, yaşadığı yeri ve tanıdıklarını betimleyebileceği, çevrim içi formlarda kişisel bilgilerini doldurup çok basit bir satın alma gerçekleştirebileceği, çok basit düzeyde bir iletişime aracılık edebileceği ifade edilmiştir (Avrupa Konseyi, 2021, 181-185).

3.3. ÖĞRETİM PROGRAMININ TEMEL ÖZELLİKLERİ

3.3.1. SARMAL PROGRAM

Sönmez sarmal yaklaşımı, yeni öğrenilenlerin ön öğrenmeler üzerine yapılandırılması temeline dayanan, aşamalılık ilkesini göz önünde bulunduran ve öğrenmelerin yeri geldikçe tekrar edildiği bir programlama yaklaşımı olarak tarif etmiştir (Sönmez, 2007). Buna göre *Lehčitna A1* içerisindeki içerikler durağan veya kesik değil, bir bütünlük içerisinde ara ara

öğrencilerin hafızalarını aktif hale getirecek şekilde hazırlanmıştır. Örneğin materyalde 2. temada yer yer meslekler ile ilgili alıştırmalar yapılmış ve 3. temada da bu konuyla ilgili farklı tarzda alıştırmalarla öğrencilere konu pekiştirilmek istenmiştir.

3.3.2. EYLEM ODAKLI YAKLAŞIM

“Dili kullanan ve öğrenenleri öncelikle “sosyal aktörler” olarak değerlendiren ve çeşitli durumlarda sadece dille sınırlı olmayan görevlere sahip bu aktörlerin üstlendiği eylemleri geniş anlamda bir sosyal bağlamın sonucu olarak gören bu yaklaşım, bir sosyal aktör olarak öğrenen kişinin bilişsel, duyuşsal yönlerden tüm kabiliyetlerini dikkate alır” (Avrupa Konseyi, 2009, s. 6). Bu bağlamda *Lehçitna A1* materyalinde de bu yaklaşım kullanılmış ve her temada kültürel öğelere yer verilmiş, sosyal aktör babında öğrenenlerin sosyal bağlamda söz konusu kabiliyetleri ortaya çıkarmaları hedeflenmiştir.

3.3.3. İLETİŞİMSEL DİL YAKLAŞIMI

Geçmişten günümüze gerek yabancı dil gerekse anadili öğretiminde birçok yöntem kullanılmıştır. Onlarca yöntem olsa da özetle geleneksel ve iletişimsel (duyuşsal) olma özelliklerine göre yöntemleri ikiye ayırmak mümkündür (Onay, 1998, s. 28). İletişimsel yaklaşımda gelenekselden farklı olarak dilin kurallarını öğretmek öncelenmez, dil bir iletişim aracı olarak görülür ve asıl görevinin yazılı ve sözlü iletişimin sağlama olarak kabul edilir. Burada sözcükler çeviri yönteminden farklı olarak tek tek anlamlarıyla verilmez, belli bir bağlamda verilir. Kalıpların ezberlenmesi yerine onların iletişimsel bağlamda anlaşılması, araştırılması, kullanılması esastır. Dilin kuralları öğrenildiğinde örnek cümleler kurulabilir ama bu yaklaşımda sadece cümleler kurulması değil, konunun anlaşılması, konular ile ilgili sorular sorulması ve yanıtlanması, konuyla ilgili tartışmalar yapılması yani dili üretken konuma getirme önemlidir. Bu da eylem odaklı yaklaşım doğrultusunda yer almaktadır. Bu bağlamda söz konusu materyaldeki alıştırmalarda bu yaklaşımlar esas alınmış ve öğrencilerin bu alıştırmalar yoluyla dili üretmesi ve yazılı ve sözlü iletişimde kullanması amaçlanmıştır.

3.3.4. ÖĞRENCİ MERKEZLİLİK

Anadili eğitiminde öğrenci ne kadar aktif kılınır ne kadar çok duyusu uyarılırsa o dildeki verimi ve başarısı o kadar artar (Kavcar, 1999, s. 129). İletişimsel yöntemlerde ise öğrenciler nesne durumundan özne durumuna geçmiş ve onların öğrenmesinin onlara öğretmekten daha elzem olduğu kanısına varılmıştır. Bu sebeple iletişimsel yaklaşımın bir sonucu olarak öğrencinin eğitimde merkezde olduğu yöntem ve teknikler kullanılmaya başlanmıştır. Bu

materyal tasarlanırken de öğretmenin bir yol gösterici, öğrencinin de aktif bir öğrenen olmasına özen gösterilmiştir.

3.3.5. ÖĞRENMEYİ ÖĞRENME

Öğrenci merkezilik esaslı eğitimin bir sonucu olarak öğretmenin yalnızca bir rehber konumuna gelmesiyle beraber öğrenciler kendi öğrenmelerinin farkında olmaya, özdeğerlendirme yapabilmeye, üstbilişsel beceriler kazanmaya, bir sorun karşısında problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmeye, iş birliğine yatkın olmaya ve daha fazla sorumluluk almaya başlamışlardır.

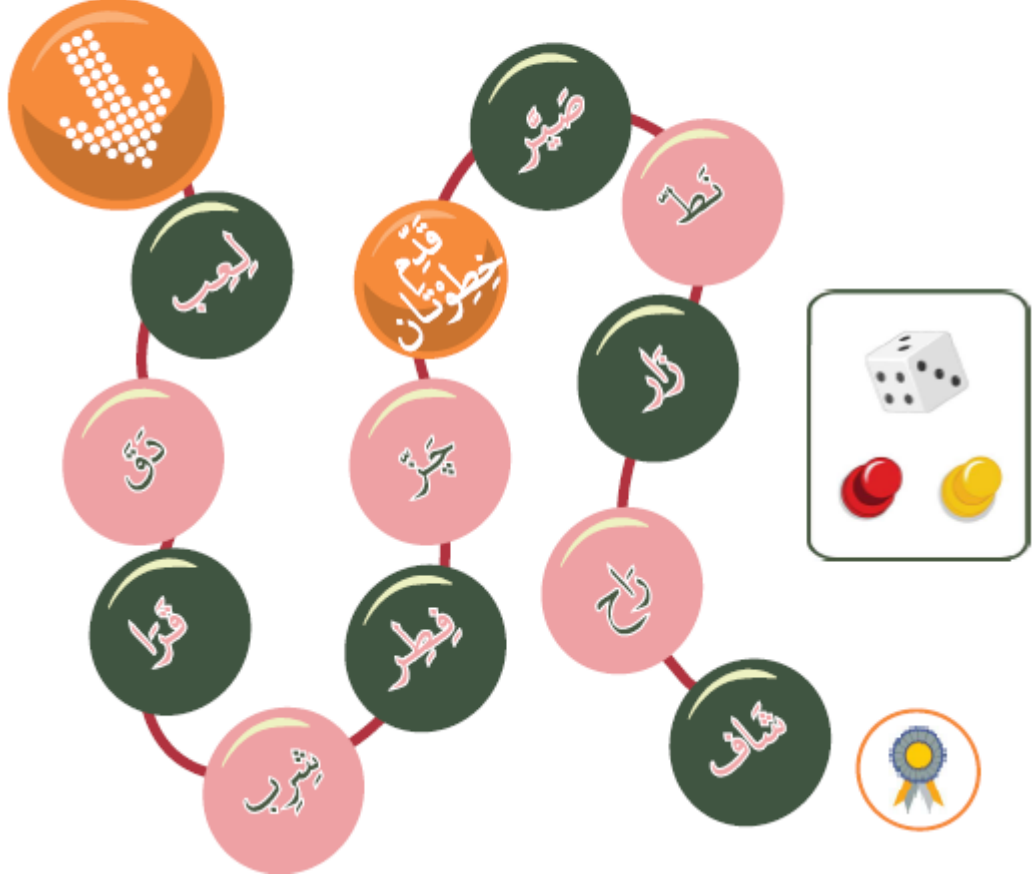
3.3.6. ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN ÇEŞİTLİLİĞİ

Geleneksel yöntemlerde çok kullanılan anlatım, soru-cevap ve çözümlene gibi teknikler yerini iletişimsel yöntemlerde grup çalışması, drama, gösteri, eğitsel oyunlar gibi tekniklere bırakmıştır. “Anadili eğitimi, öğrenme yaşantılarını baktırarak değil yaptırarak gerçekleştirilmeli; bir tek yöntemle bağlı kalmak yerine, yöntem zenginliğine önem verilmelidir” (Kavcar, 1999, s. 129).

20. yüzyıldan itibaren her öğrencinin farklı öğrendiği, farklı yeteneklere sahip olduğu, farklı düşünme becerileri olduğu gözlemlenmiş ve dil öğretiminde tek tip yöntem ve teknik kullanmanın öğrencileri tektipleştirdiği ve öğrenme süreçlerini sekteye uğrattığı anlaşılmıştır. Onun yerine bireyselleştirilmiş programlar ve birden çok zekâ türüne hitap eden teknikler programlara eklenmiştir. Bu bağlamda hazırlanan materyalde de drama, ikili ve çoklu grup çalışmaları, eğitsel oyunlar gibi birçok tekniğe uygun ve farklı zekâ türlerine hitap eden alıştırmalar dengeli bir şekilde sunulmuştur. Bir tane eğitsel oyun da örnek olarak aşağıda verilmiştir (Şekil 2):

العَبَّ اللَّعْبَةَ بِمَجْمُوعَاتٍ وَأَصْرَفِ الْأَفْعَالِ حَسَبِ اللَّوْنِ مِثْلَ الْمِثَالِ.

كُلُّ شَخْصٍ بِالْمَجْمُوعَةِ يَصْرِفُ الْفِعْلَ بِاللُّوْنِ حَسَبِ اللَّوْنِ، إِذَا عَرَفَ يَضِلُّ مَخْلُوءًا، وَإِذَا مَا عَرَفَ يَرْجِعُ لِمَخْلُوفٍ.



Şekil 2. Eğitsel Oyun Örneği.

Oyun Tanıtımı: Öğrencilere temada öğrenilen şimdiki zaman ve geniş zaman hakkında ufak hatırlatmalar yapılır. Her biri için örnek verilir ve daha sonra oyunun kuralları anlatılır. Sınıf, mevcuduna göre iki veya daha fazla gruba ayrılır. Oyun tahtaya yansıtılabilir, kartona yapılıp asılabilir veya kitaptan takip edilebilir. Her grubun ayrı renkte bir taşı bulunur. Her gruptaki öğrenci sırasıyla bir zar atar ve taşın geldiği yerdeki fiili tekil zamirlere göre çekimler. Yeşil bir yuvarlağa gelirse şimdiki zaman, pembe yuvarlağa gelirse geniş zamana göre çekilmesi istenir. Öğrencinin doğru çekilmesi halinde gelen yuvarlakta beklenir, yanlış çekilmesi veya bilmemesi halinde eski yerine döner. Öğrenciye bu süreçte hatırlatıcı sorular sorularak doğru çekilmesine yardımcı olunur. En sonda yer alan iki fiilden herhangi birini doğru çekimleyen grup kazanmış olur.

3.4. ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ

Bir öğretmenin akademik bilgi düzeyi, öğretme isteği ve çocuk sevgisi çok yüksek olsa da öğrencilerinin öğrenme biçimlerini göz önünde bulundurmazsa öğretiminin başarılı olmayacağını iddia eden Saban, öğrenme ve öğretme sürecinin ayrılmaz bir bütün olduğunu vurgulamıştır (Saban, 2004, s. 1).

Öğrenme-öğretme sürecinin öğretim planı, öğretim ilkeleri, eğitim ortamının düzeni, öğretim yöntem ve teknikleri, materyal seçimi ve kullanımı, öğrenci gelişimini takip etme, ölçme ve değerlendirme gibi etkileyen birçok faktör vardır. Bu etkenlerin farkına varılması ve öğrencinin lehine düzenlenmesi istenilen hedeflere varılması bakımından çok önemlidir.

3.5. ÖĞRENME-ÖĞRETME ORTAMI

“Lisan tedrisinde en emin usulün, tabiatı taklit etmek, yani bilâ vasıta usülü kabul etmektedir” diyen Yücel, örnek olarak da hiç Türkçe bilmeyen çırakların birkaç ay içinde Türkçe öğrendiklerini ifade etmiş ve dilin en iyi, doğal ortamında öğrenildiğini vurgulamıştır (Yücel, 1994, s. 180). Alkan da öğrenme-öğretme ortamının öğrenme etkinliklerinin gerçekleştiği ve öğrencilerin konuyla etkileşimde bulunduğu kişi, araç, gereç, tesis ve organizasyon öğelerinden oluşan çevre olarak nitelemiştir (Alkan, 1992). Bu bağlamda, diyalekt öğretiminde eğitim ortamı doğal ve kültürel bağlamına ne kadar yaklaştırılır ve kişi, araç vb. öğeler buna ne kadar uygun olursa o kadar verimli bir öğrenme gerçekleştirileceği aşikârdır.

3.6. MATERYAL TASARIMI VE HAZIRLAMA

Bir bakıma öğretimin merkezi ve sınıftaki süreci üzerindeki en önemli etkilerden biri olarak tanımlanan materyali geliştirirken dikkat edilmesi gereken faktörler bulunmaktadır. Howard ve Major bu faktörleri alt grupta incelemiş ve materyal geliştirmede;

- 1- En önemli faktörün öğrenciler olduğunu; materyalin onların ilgi, motivasyon ve ihtiyaçlarını karşılamasına, onların önceki deneyimleri, hazırbulunuşlukları ve öğrenme türlerine dikkat edilmesi gerektiğini,
- 2- Müfredat ve bağlamın önemli olduğunu, müfredatın hedeflerine ve içerdiği içeriklere ve becerilere dikkat edilmesi gerektiğini,
- 3- Kaynaklar ve olanakların önemli olduğunu, teknolojinin materyalin kullanımında ne derecede kullanılabileceğine dikkat edilmesi gerektiğini,

- 4- Öğretmenin bilgi ve beceri düzeyinin önemli olduğunu, öğretmenin materyalde yer alan etkinlikleri değiştirebilecek, uyarlayabilecek, ekleyip çıkarmalar yapabileceği şekilde esnek olabilmesi gerektiğini,
- 5- Telif haklarına uygunluğun önemli olduğunu, materyalde yer alan etkinliklerin ve içeriklerin özgün olmasına dikkat edilmesi gerektiğini ve
- 6- Zaman faktörünün önemli olduğunu ifade etmişlerdir (Howard ve Major, 2004, s. 52-53).

Bunlarla beraber materyal tasarlanırken ve hazırlanırken bazı ilkelere dikkat edilmelidir. Birçok yabancı dil eğitim kitabında bu ilkeler ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Tasarlanmış olan materyal çalışmasında tüm bu ilkeler göz önünde bulundurulmuştur. Bu kısımda ise materyal tasarlama ve hazırlama ilkelerinden ikişer tane açıklamakla ve materyalden her birisine ilişkin birer örnek vermekle yetinilmiştir.

Boşluk: Öğretilmek istenen bilginin dışında kalan kısımdır. Boşluklar, öğretilmek istenen bilginin daha iyi algılanması yönüyle önemlidir. Ayrıca metin ile şekil arasındaki boşluklar da öğrenilenin vurgulanmasına yardımcı olmaktadır. Şekil 3'te de materyalde yer alan bir etkinlikte; etkinlik açıklaması ve resim arasında, kutucuklar arasında, resimle sayfa kenarlıkları arasında yer alan boşluklar rahatça görülmektedir. Bu boşluklar da etkinliğin daha iyi algılanmasına yardımcı olmaktadır.



Şekil 3. Boşluk Örneği.

Denge: Nesnelerin kendi aralarındaki ölçek kıyasından sonra başka bir önemli etken nesnelerin dağılımıdır. Nesnelerin yatay ve dikey olarak dağılımlarının veya görselin ya da etkinliğin tamamındaki dağılımlarının dengeli oluşu da nesnelerin algılanmasına olumlu bir etki

yapmaktadır. Bu açılardan birden fazla denge türleri olabilmektedir. Örneğin tam ortadan ikiye ayrıldığında nesnelere dağılımları arasında simetrik bir durum söz konusu ise simetrik bir denge vardır denir.

Tasarlanan materyalin büyük bir kısmında görsellerin, kutucukların vb. tüm nesnelere bir denge olduğu rahatça görülmektedir. Bu bölümde ise simetrik denge ile ilgili bir örnek verilerek yetinilmiştir (Şekil 4).



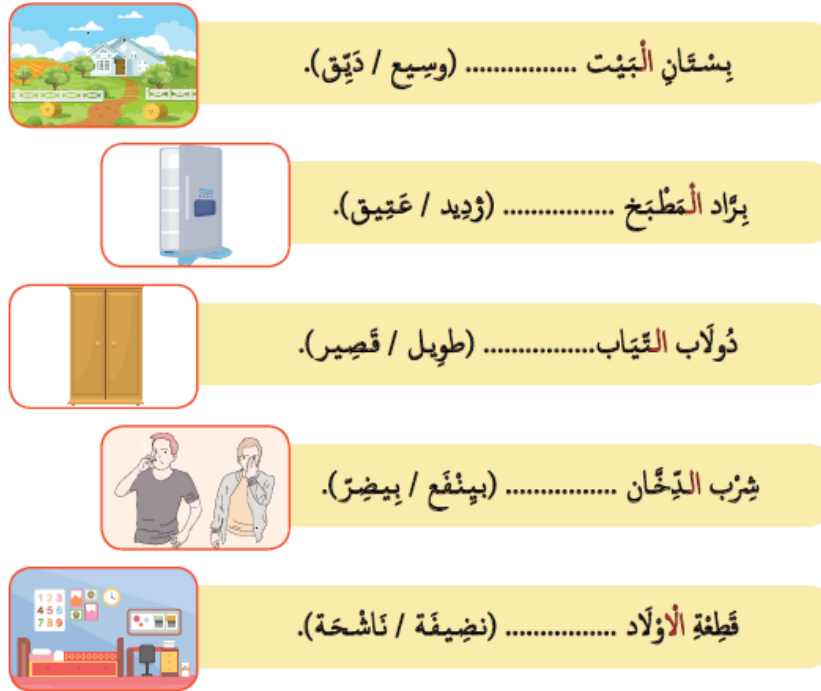
Şekil 4. Simetrik Denge Örneği.

Bilinenden Bilinmeyene: Eğitimde basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeye gitme esastır. Nasıl ki bir öğrencinin hiçbir konuda bilgisi olmadan lise düzeyinde öğrenim görmesi mümkün değilken, bir eğitim materyalinin de balığı, oltayı, kancayı tanıtmadan balığı tutmayı öğretmesi uygun değildir. Ancak tüm araç-gereçlerin nasıl kullanılacağı ve balıkların özellikleri açıklandıktan sonra balık tutmak öğrenci için anlamlı, basit ve yapılmaya değer olacaktır. Sarmal yaklaşımda da ifade edildiği üzere, öğrencilere önceki bildikleri hatırlatılmalı ve yeni bilgiler kümülatif olarak eklenmelidir. Şekil 5'te de öğrencinin önceki bildiği konu olan eril-dişil ve işaret sıfatları iki örnekle hatırlatılmış ve öğrenciden kalan örneklerin yapılması istenmiştir.



Şekil 5. Bilinenden Bilinmeyene Örneği.

Çok Örnek: Öğretilmek istenen bir kavramın, kalıbın, ifadenin, dilbilgisi kuralının içselleştirilmesi için tekrarlar ve pekiştirmeler vazgeçilmezdir. Her öğrencinin o konuyla ilgili ihtiyaç duyacağı tekrar sayısı değişebileceğinden ne kadar tekrar yapılırsa o kadar çok öğrencinin öğrenme düzeyi artacaktır. Bununla beraber tekrarların sadece bir sesletimden ibaret olmaması ve anlamlı olması da çok önemlidir. Ne kadar çok bağlam içinde örnekler verilirse o konu o kadar pekişecek ve öğrencinin aklında daha kalıcı olacaktır. Şekil 6'da de sıfatlar görsellerle desteklenmiş ve bağlam içinde örneklendirilmiştir.



Şekil 6. Çok Örnek Örneği.

3.7. TEMALAR VE İÇERİK ÖNERİLERİ

Lehçitna AI öğretim programında öngörülen temalar ve temalara ilişkin içerik önerileri ve dil yapıları aşağıda verilmiştir (Tablo 1). Bu temalar ve içerikler ile ilgili ayrıntılı açıklamalar hemen ardında yer almaktadır.

Tablo 1. *Temalar, İçerikler ve Dil Yapıları*

TEMALAR	İÇERİKLER
1 السَّلَامُ وَالكَلام Selamlaşma ve Konuşma	Diyalekte yer alan seslerin Arap harfleriyle ve Latin karşılıkları, karıştırılan sesler, harflerin başta ortada yazımı, selamlaşma ve tanışma ifadeleri, yaş, telefon numarası ve memleket öğrenme, sayma sayıları ve tekil zamirler vb.
2 الحال والعيال Hal Sorma ve Aile	Kısa ve uzun ünlüler (harekeler ve uzatma harfleri), eril-dişil yapısı (ة), işaret sıfatları (bu, şu), kişisel bilgiler, tanışma-tanıtma, aile, birlikte yaşam, sosyal etkinlikler (doğum günü, tebrik, taziye vb.), hal-hatır sorma vb.
3 الشغل والأكل İş ve Yeme-İçme	Belirlilik (ال), basit düzey emirler (gel, git, kapat, aç vb.), eril-dişil yapısı (ة), meslek seçimi-tanıtımı, geleceğin meslekleri vb., yeme-içme ifadeleri, öğünler ve besinleri, mutfak araç gereçleri, yemek tercihi yapma, saati sorma vb.
4 الذّوارة والزّيارة Gezi ve Ziyaret	Şimdiki ve geniş zaman kipi, yer zarfları (altında, üstünde vb.), yönler, organlar, günler, hobiler, gezi planları, hafta sonu planları vb., sıklıkla gidilen mekanlar (dini ve kültürel mekanlar, okul, hastane, park, müze vb.), kültürel oyunlar vb.
5 الضّبيعة والطّبيعة Doğa ve Köy	İsim tamlaması, renkler, ikil, basit sıfatlar (büyük-küçük, yakın-uzak), mevsimler, giysiler, hava durumu, yer şekilleri, çevre dengesi, küresel ısınma, karbon ayak izi, bitki ekimi, doğal afetler, çevre sorunları, temizlik, evin odaları vb.
6 المعاشرة والمضرة İyi ve Kötü İlişkiler	Geçmiş zaman kipi, çoğul zamirler, düzenli-düzensiz çoğullar, sayı sıfatları, soru kalıpları, zaman zarfları, adres sorma, fiyat sorma, okulun bölümleri ve kırtasiye malzemeleri, evrensel, kültürel, ahlaki, dini, sosyal değerler; Atatürk ve bayrak gibi millî ve manevi değerler, teknoloji ve teknolojik aletler, günlük aktiviteler vb.

1. Tablo 1’de yalnızca materyalde yer alan 6 tema verilmiştir. Her dil yeterlik düzeyi için tema seçiminde seçilmiş olan kazanımlar ve açıklamaları ile dil bilgisi konuları dikkate alınmalıdır.
2. Temaların hepsinde “içerik önerileri” kısmında yer alan konuların seçilmesi mecburi değildir. Tabloda yer alan konular seçilebileceği gibi, MEB tarafından yabancı diller için hazırlanan öğretim programlarında yer alan diğer temalar veya içerikler de tercih edilebilir.
3. Seçilen temalar ve içerikler 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu’nda yer alan millî eğitimin genel amaçları ve temel ilkelerine uygundur ve seçilecek temalar ve içerikler bu ilkeleri uygun olmalıdır.
4. Her bir temada 3 ana içerik yer almış ve her içerik 6 ders saatinde işlenecek şekilde ayarlanmıştır. Böylece her bir tema için 18 ders saati ayrılması gerekmektedir.
5. Her kitapla beraber içeriklerin bu diyalekti konuşanlar tarafından doğru telaffuz, vurgu ve tonlamayla okunduğu ve bu içeriklerin net olarak anlaşıldığı ses kayıtlarını barındıran dosya verilmelidir. Karşılıklı diyaloglar o diyaloga özgü nitelikteki bireyler tarafından seslendirilmeli ve farklı kişiler tarafından okunmalıdır.

6. Bu tema ve içeriklerde dört dil becerisi dengeli olarak verilmiştir.
7. Bu öğretim programına uygun olarak dil bilgisi etkinliklerine ve kelime bilgisini arttıracak etkinliklere tümleşik ve örtük olarak yer verilmiştir. Bu etkinlikler de yapılandırmacı ve iletişimsel yöntemlerle öğretilmelidir. Ayrıca bu dil yapıları öğrencilere bir bağlam içinde sunulmalı ve buldurma/keşfettirme şeklinde yaptırılmalıdır.
8. Okuma metinleri öğrencilerin yaş ve gelişim düzeylerine uygun olarak gerçek hayattan seçilmeye çalışılmış, haberler, röportajlar, hikayeler, şarkılar, şiirlerle zenginleştirilmiştir.
9. Dinleme metinleri öğretmen tarafından öğrencilere ders sırasında dinletilmeli ve kitapta yer alan etkinlikler aynı sürede yaptırılmalıdır. Ayrıca bu metinleri destekleyen konuşma-anlatma ve yazma-anlatma etkinliklerine de yer verilmiştir.
10. Kitap düzenlenirken öğrenme alanları bağlamında dört dil becerisine ait bilgilerden yararlanılmış ve etkinlikler anlamlı ve iletişimsel yaklaşıma göre düzenlenmiştir.
11. Temaların içerisinde bölgenin ve ülkenin bilgisine de ara ara yer verilerek öğrencinin dış dünya ile kendi bölgesini karşılaştırmasına olanak sağlanmıştır.
12. Son temada ülkemizin milli ve manevi değerlerine ilişkin bazı etkinlikler yer almıştır. A1 düzeyinde geliştirilmiş olması hasebiyle çok ayrıntılı işlenmemiş olmasına rağmen öğrencilerin gelişim düzeyi imkânı ölçüsünde 10 Kasım'ı içine alan Atatürk Haftası, 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı ile 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı'nda "Atatürk'ün Hayatı-Atatürk'ün İlkeleri, Atatürkçü düşünce sistemi" konularına da yer verilmelidir.
13. İlgili materyalde hem kitap girişinde içerik tablosu verilmiş, hem de her temada ilgili içerik, kazanım ve dil yapıları belirtilmiştir.
14. Bu materyalin akabinde hazırlanması gereken öğretmen kitabında CD/DVD'lerdeki dinleme metinleri, yıllık plan, ders planları, proje ve performans görevleri için konu önerileri, temaların kazanımlar listesi yer almalıdır.

3.7.1. KÜLTÜREL ÖĞELER

Her temanın sonunda Hatay ile ilgili oldukça özgü bazı kültürel öğeler ve özelliklerine yer verilmiştir. Böylece bu diyalekti öğrenmek isteyen kişiyi, dilsel-iletişimsel öğeleri öğretme amacıyla beraber aynı zamanda bu diyalektin hangi kültürel bağlamda geliştiğine ilişkin bilgi sahibi yapmak amaçlanmıştır.

3.8. KAZANIMLAR VE AÇIKLAMALAR

Hazırlanan materyalde kazanımlar belirlenirken özellikle D-AOBM'nin güncellenen versiyonu (Avrupa Konseyi, 2021) esas alınmış; ancak 2001 yılında yayınlanan hali (Council of Europe, 2001) de göz önünde bulundurulmuştur. Ayrıca Arap dili özelinde Suçin'in hazırladığı "Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni'ne (D-AOBM) Göre Yabancılara Yönelik A1-A2 Düzeyinde Arapça Müfredatı" (Suçin, 2015) dikkate alınmıştır.

3.8.1. LEHCITNA ÖĞRETİM PROGRAMI A1 SEVİYESİ ALIMLAMA KAZANIMLARI

- Hatay Arap diyalektini dinlediğinde ve gördüğünde diğer yabancı dillerden ayırt eder.
- Bu diyalekte ait sesleri birbirinden ayırt eder.
- Metindeki temel noktalama işaretlerini tanır.
- Arapçanın harekeleme sistemini tanır.
- Selamlaşma ile ilgili ifadeleri anlamlandırır.
- Temel nezaket ifadelerini ayırt eder.
- Dinlediklerinde/okuduklarında geçen zaman ifadelerini ayırt eder.
- Duyduğu/okuduğu sözcükleri, vurgu ve tonlamasına bağlı kalarak seslendirir.
- Dinlerken/okurken soru kalıplarını ve vurguyla soru sorma durumlarını ayırt eder.
- Yavaş hızdaki net konuşmalarda kullanılan uluslararası sözcükler, isimler ve yerlere ilişkin bilgiyi ayırt eder.
- Dinleme/okuma metinlerinde yer alan önemli bilgiyi belirler.
- Sınıf ortamında duyduğu kısa ve basit yönergeleri takip eder.
- Günlük konuşmalarda/ okuduklarında geçen basit sayıları belirler.
- Görsellerden ve başlıktan hareketle dinlediği/okuduğu metnin içeriğini tahmin eder.
- Dinlediği/okuduğu metin ile ilgili görselleri bulur.
- Basit düzeyde açık ve anlaşılır telefon görüşmelerini anlar.
- Dinlediklerinde/okuduklarında saatlerle ilgili zaman ifadelerini diğerlerinden ayırt eder.
- Dinlediklerinde/okuduklarında geçen gün, ay gibi zaman ifadelerini diğerlerinden ayırt eder.
- Basit, açık ve anlaşılır tariflerden görsel desteği ile anlamlar çıkarır.
- Tablo, grafik, saat okur.
- Bilgi edinmek için okur.
- Dinlediklerinde/okuduklarında geçen sebep sonuç ifadelerini fark eder.
- Dinlediği/okuduğu metinle ilgili görselleri olayların oluş sırasına göre sıralar.

- Dinlediklerinde/okuduklarında geçen temel bağlaçları anlamlandırır.
- Bu diyalektle söylenen bir şarkıda bazı kelimeleri anlamlandırır.
- Kendisine yöneltilen basit soruları veya kurduğu iletişimde kendisiyle ilgili cümleleri anlamlandırır.

3.8.2. LEHCITNA ÖĞRETİM PROGRAMI A1 SEVİYESİ ÜRETİM KAZANIMLARI

- Arapçanın seslerini ortografik şekilleriyle yazar.
- Kendisini sözlü ve yazılı olarak basit cümlelerle tanıtır.
- Temel noktalama işaretlerini kullanır.
- Basit sayıları yazar.
- İnsanlar ve yerler hakkında sayısal ifadeler üretebilir.
- Provası yapılmış ifadeleri kullanır.
- Basit düzeyde sınıf içi yönergeler verir.
- Konuşmalarında kişiyi, zamanı ve mekânı belirtir.
- Gündelik konularla ilgili basit sorular sorar.
- Bir başkasının kişisel bilgilerini basit düzeyde yazar.
- Arapçanın seslerini duyarak yazar.
- Basit tablo ve grafikler hazırlar.
- Günlük yaşamına ilişkin durumları basit düzeyde yazar.
- Yaşadığı yeri ve çevresini çok basit ifadelerle yazılı olarak betimler.
- Dinledikleri, okuduklarındaki önemli bilgileri listeler.
- İpuçlarından yararlanarak eksik bırakılan bilgiyi tamamlar.
- Olayları oluş sırasına göre yazar.
- Yazılarında temel bağlaçları ve harf-i cerleri kullanır.

3.8.3. LEHCITNA ÖĞRETİM PROGRAMI A1 SEVİYESİ ETKİLEŞİM KAZANIMLARI

- İletişim esnasında bir görselin temel somut niteliklerini tek sözcüklü ifadelerle tarif eder.
- İletişim kurarken ifadeleri basit bağlaçlarla bağlar.
- Vurgu ve tonlama kullanarak basit sorular sorar.
- İletişimde sayısal ifadeleri kullanır.
- Temel nezaket ifadelerini sözlü-yazılı ve çevrim içi kullanır.
- İletişim esnasında temel zaman ifadelerini kullanır.

- İletişim esnasında saatlerle ilgili zaman ifadelerini kullanır.
- İletişim esnasında geçen gün, ay gibi zaman ifadelerini kullanır.
- İhtiyaç duyduğu bir şeyi ister veya kendisinden istenen şeyi anlamlandırır.
- Kendisine sorulan basit sorulara cevap verir.
- Başkası hakkında bilgi edinmek için basit sorular sorar.
- Basit günlük ilişkilerin gerektirdiği durumlara uygun konuşur.
- Belli bir konuda bilgi alışverişinde bulunur.
- Tercih ettiği-etmediği, sevdiği-sevmediği şeyleri yazılı-sözlü ve çevrim içi ifade edebilir.
- İletişim esnasında temel bağlaçları ve harf-i cerleri kullanır.
- Yazılı olarak kişisel bilgiler sorabilir veya yanıtlayabilir.

3.8.4. LEHCITNA ÖĞRETİM PROGRAMI A1 SEVİYESİ ARACILIK KAZANIMLARI

- Arapça harfleriyle yazılmış kısa ve basit bilgileri Latin harflerine aktarabilir.
- Bu diyalekti konuşan ama Arapça okumayan/yazmayan birine basit basit düzeyde aracılık edebilir.
- Arapça yazılmış basit bir duyuruyu, afişi, bildiriye Latin harfleriyle yazabilir, resmî dil Türkçeye tercüme edebilir, ancak her zaman en uygun anlamı seçemeyebilir.
- Transkripsiyon sistemi yardımıyla Arapça yazımı okur.
- Bir anonsta, duyuruda afişte dinlediği basit düzeyde sayısal verileri, fiyatları, saatleri Latin harfleriyle listeleyebilir.
- Önceden hazırlanarak çok basit görevlere başkalarının katkılarını davet edebilir.
- Kendisine hitap edildiğinde anlayıp anlamadığını belirterek, kültürlerarası bilgi alışverişini kolaylaştırabilir.
- Günlük hayatta sıklıkla duyduğu Arapça kelimeleri sözlük yardımıyla Türkçeye aktarabilir.

3.9. ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Yapılan eğitim-öğretimin başarıya ulaşıp ulaşmadığını, ne kadar ulaştığını görmek ve ona göre öğretim etkinliklerini yeniden gözden geçirmek öğretimin kalitesi bakımından çok önemlidir. Bu bakımdan ölçme, bir niteliğin gözlenip sonucunun sayı veya sembollerle gösterilmesi (Turgut, 1977, s. 11), değerlendirme de ölçme sonuçlarını bir ölçüte göre bir yargıya ulaşma (Turgut, 1977, s. 225) olarak değerlendirilebilir. Geçmişten günümüze ölçme ve değerlendirme türlerine bakıldığında geleneksel ve sosyal-iletişimsel yaklaşıma dayalı türler

olmak üzere iki ana başlık ortaya çıkmaktadır. Geleneksel yaklaşım sonuç odaklı olup öğrencinin kendisinden o anda istenen bilgiye ne ölçüde vakıf olduğuna bakılırken iletişimsel yaklaşım daha çok süreç odaklıdır. Genelde yabancı dil öğretimi, özelde diyalekt öğretiminde o dilin dil bilgisel yapısı ve kelime bilgisinin ölçülmesinden çok, öğrencinin o dili iletişimsel bağlamda ne kadar kullanabildiğinin değerlendirilmesi daha önemlidir. Bu bağlamda öğrencilerin dili öğrenirken yaptığı hatalar geleneksel yöntemlerde pek affedilmezken iletişimsel yöntemlerde yaptığı hata türüne göre düzeltmelerde bulunulması önerilmektedir. Böylece öğrencinin yaptığı hatalar, o dili öğrenmede engel olmaktan çıkmakta tersine yardımcı bile olmaktadır. Özellikle bu hatalar iletişime engel değilse ve sürekli tekrar edilmiyorsa göz ardı edilebilmektedir. Buradaki amaç, öğrencinin zamanla bu küçük hatalarının ayırıcına varması ve öz değerlendirme yapmasının sağlanmasıdır. Böylece öğrenci kendi yeteneklerini keşfedebilmekte, yaptığı çalışmalarını kendisi değerlendirebilmekte, güçlü ve zayıf yönlerinin farkına varabilmekte, eksiklerini giderebilmektedir. Bu materyalin kullanımında da öğrencilerin puanlanması ve sıralanmasından çok, öğrencilerin öz değerlendirme yapmasına olanak sağlanması önerilmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, şimdiye dek yalnızca sözlü olarak aktarılmış olan ve nesiller arası aktarımı son derece zayıflamış, bir anlamda dil yitimi yaşanan Hatay Yerleşik Arap diyalektlerinin yaşatılmasına yönelik bir materyal tasarlanmıştır. Bu materyalde, materyal tasarım ve hazırlama ilkeleri gözetilmiş ve dil sürdürümünün daha etkili olabilmesi adına kaçınılmaz olarak iletişimsel yaklaşım benimsenmiştir. Temalar, içerikler ve kazanımlar belirlenirken Avrupa Konseyi'nin hazırladığı Diller için Ortak Başvuru Metni esas alınmış ve geleneksel yöntemler yerine iletişimsel yöntemler tercih edilmiştir.

Ayrıca bu materyalin, yalnız sözlü dili gelişmiş olan bu diyalektin yazınsal alana taşınmasıyla beraber bu bölgedeki Arapların kültürel değerlerinin korunmasının ve aktarılmasının yolunu açtığı zannedilmektedir.

Diğer bir yönden de bu materyalin tasarımıyla beraber ülkemizde yer alan anadili eğitimi kapsamında yer alan birçok azınlık dilinin arasında yer almayan ancak milyonlarca insanın konuştuğu Arap diyalektlerinin eğitimi açısından bir ilk olduğu, bu konuda bir alan yarattığı ve diğer lehçe eğitim çalışmalarına ışık tutacağı düşünülmektedir.

Bunlarla beraber bu materyalin, eğitim biliminde öğrenim görmüş, Arap dili alanında ve kendi lehçesinde bilgi sahibi olan ve öğretmen kimliği olan bir kişi tarafından hazırlanmış

olmasına rağmen hem başka dil uzmanlarının hem program geliştiricilerin ve diğer eğitim bilimlari uzmanlarının geliştirmesine ihtiyaç duyduğu aşikardır. Uzmanlar tarafından geliştirilip eğitimde yer alabilecek seviyeye getirilmesi umulmaktadır. Bu bağlamda eğitim materyallerinin kullanımına ilişkin bazı öneriler getirilebilir. Öncelikle bu diyalektler olmak üzere ülkemizdeki ve coğrafyamızdaki diğer Arap diyalektlerinin ve yabancı dillerin eğitimi öğrenci merkezli ve öğrenci lehine olmalıdır. Bu çalışmalar, sürekli olarak geleneksel yöntemler yerine yeni, güncel ve daha da yaşamla özdeşleşmiş yöntemlerle geliştirilmeli ve uygulanıp gözlenmelidir.

İster bu materyal kullanılsın ister başka materyaller tercih edilsin etkinlikler öğretilirken öğrencilerin günlük yaşamda karşılığını görebileceği, öğrendiklerini bir bağlamda kullanabileceği bir şekilde eğitim yapılmalıdır.

Bu materyal ilk bakışta ne kadar öğretmensiz kullanılamaz ve bu diyalekti öğrenmek isteyen tek başına öğrenemez gibi görünse de bu materyalle bu diyalektleri öğretecek kişi kendisini, aktif bir öğretici ve aktarıcı değil, bir yol gösterici ve bir rehber mesabesinde görmelidir. Mamafih kendisine büyük görevler de düşmektedir. Bu alfabeye aşina olmayan ve bu diyalektleri öğrenmeye mesafeli olan öğrencilere öğretirken öğretim ilkelerine dikkat etmeli, basitten karmaşığa, kolaydan zora, bilinenden bilinmeyene doğru ilerlemelidir. HAYAD'a oldukça vakıf olmalı, diğer dilleri olabildiğince az ve zorunda oldukça kullanmalıdır. Öğrencileri öğrenmeye ve öğrenmeyi öğrenmeye teşvik etmelidir.

KAYNAKÇA

- Ağbaht, Ma. (2014). *Hatay yerleşik Arap diyalektleri: Wals'e göre dil özellikleri*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ağbaht, Ma. (2018). *A Genre of Oral Poetry, the Fann, in the Alawi Community in the Hatay (Antioch) Province of Turkey*. Özdemir, U., Hamelink, W., Greve, M. (Ed.), *Diversity and contact among singer-poet traditions in Eastern Anatolia* içinde s. 183-207. Baden: Ergon-Verlag.
- Ağbaht, Mus. (2022). *Hatay Yerleşik Arap Diyalektlerinin Öğretimine Yönelik A1 Düzeyi İletişimsel Materyal Tasarımı*. (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aksan, D. (1975). Anadili. *Türk Dili Dergisi*. (31/285, s. 423-434).
- Alkan, C. (1992). *Eğitim Ortamlarının Düzenlenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Arnold, W. (1998). *Die Arabischen dialekte Antiochiens*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Avrupa Konseyi. (2009). *Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni Öğrenme-Öğretme-Değerlendirme*. (MEB, Çev.) Ankara: MEB. http://www.dilbilimi.net/ab_diller_icin_ortak_avrupa_basvuru_metni_meb_tarafindan.pdf adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Avrupa Konseyi. (2021). *Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni Öğrenme-Öğretme-Değerlendirme-Tamamlayıcı Cilt*. (MEB, Çev.) Ankara: MEB. http://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2022_01/04144518_CEFR_TR.pdf adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Cengiz, A. K. (2006). *Dil-Kültür Açısından Hatay'da İkidillilik*. Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Corbin, J. & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks: Sage.
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment: COE (CEFR)*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/16802fc1bf> adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment - Companion Volume COE (CEFR)*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4> adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Çıkar, M. ve Timurtaş, A. (2012). Mardin Yöresi Arapçasının Temel Özellikleri. *Nüsha*. 0(34), 103 - 118.
- Demirel, Ö. (2005). Avrupa Konseyi Dil Projesi ve Türkiye Uygulaması. *Millî Eğitim Üç Aylık Eğitim ve Sosyal Bilimler Dergisi*. (33/167).

- Howard, J. ve Major, J. (2004). Guidelines For Designing Effective English Language Teaching Materials. *The TESOLANZ Journal*. (12, s. 50–58).
- Jastrow, O. (2006). Arabic Dialects in Turkey - Towards A Comparative Typology, *Türk Dilleri Araştırmaları*, 16, 153-164.
- Kavcar, C. (1999). *Edebiyat ve Eğitim*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Kıran, Z. ve (Eziler) Kıran, A. (2013) *Dilbilime Giriş*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. (t.y.). Geçmişten günümüze kurul kararları ve fihristleri. <https://ttkb.meb.gov.tr/www/gecmisten-gunumuz-kurul-kararlari/icerik/152> adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Onay, Ö. (1998). *Yabancı Dil Öğretiminde Ders Kitabı Değerlendirmesi: Headway*. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özcan, M. (2012). *Gazi Eğitim Fakültesi Arap Dili Eğitimi Anabilim Dalı Hazırlık Sınıfı İçin Avrupa Ortak Başvuru Metnine Uygun Ve Moodle Eğitim Yönetim Sistemi Destekli Müfredat Önerisi*. (Doktora Tezi)., Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Porzig, W. (1995). *Dil Denen Mucize*. Ankara: TDK Yayınları.
- Procházka, S. (2002). *Die Arabischen dialekte der Çukurova (südtürkei)*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Saban, A. (2004). *Öğrenme Öğretme Süreci*. Ankara: Nobel Kitabevi.
- Smith-Kocamahhul, J. (2003). *Language Choice, Code-Switching and Language Shift In Antakya, Turkey*. (Doctoral dissertation) University of Canterbury, New Zeland.
- Sönmez, V. (2007). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Stowasser, K., Ani, M. ve Bergman, E. M. (2004). *A Dictionary of Syrian Arabic: English-Arabic*. Washington DC: Georgetown University Press.
- Suçin, M. H. (2015). Avrupa dilleri ortak çerçeve programı'na (CEFR) göre yabancılara yönelik A1-A2 düzeyinde Arapça müfredatı (Orijinal Adı: منهج اللغة العربية للناطقين A1-A2) بغيرها حسب الإطار المرجعي الأوروبي المشترك للغات على المستويين (44/2, s. 223-256). *Álam Al-Fikr Dergisi*. (44/2, s. 223-256).
- Talay, S. vd. (2017). *Şlomo surayt Süryanice tanıtım kursu (Turoyo)*. (E. Doğan ve S. Ö. Barhoma, Çev.). Berlin: Bar Habraeus Verlag.
- Turgut, M. F. (1977). *Eğitimde Ölçme Ve Değerlendirme Metodları*. Ankara: Nüve Matbaası.
- UNESCO, (2003). *Language vitality and endangerment*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183699> adresinden erişilmiştir. (Erişim tarihi: 24.06.2022).
- Wach, E. (2013). Learning About Qualitative Document Analysis. *Institute of Development Studies, IDS PRACTICE PAPER IN BRIEF*. (13, s. 1-10). Brighton: IDS.

<https://opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/20.500.12413/2989/PP%20InBrief%2013%20QDA%20FINAL2.pdf?sequence=4> adresinden erişilmiştir.
(Erişim tarihi: 24.06.2022).

Yücel, H. Â. (1994). *Türkiye’de Orta Öğretim*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

EXTENDED ABSTRACT

Hatay, located in the south of Turkey, is a city where people from many languages and cultures live together. One of the most prominent of these is the Arabic language and culture. Although its intergenerational transmission has gradually weakened, Arabic has been transmitted orally from past to present. In addition to this, written language plays a crucial role alongside spoken language in preserving social memory and cultural heritage and in transferring it to future generations. While spoken language is more flexible, written language adheres to more systematic rules. Although spoken language may be more appealing in this respect, written language acts as a lifesaver when spoken language weakens for various reasons. An individual who has not adequately acquired their mother tongue in a natural environment needs written language and, more importantly, materials in that language to learn and transfer it to others.

According to the report "Language Vitality and Endangerment" (UNESCO, 2003), prepared by international linguists, one of the nine factors identified to assess the status of a community's language is the "availability of materials for language education and literacy" (UNESCO, 2003, p. 12). The report describes the absence of a writing system as the most dangerous factor for the continuity of a community's language (UNESCO, 2003, p. 14). Hence, it is evident how important it is to create a written language and grammar for endangered languages, prepare various materials, and use these materials in education.

This study focuses on the sedentary Arabic dialects of Hatay, which lack a written language and educational materials, in the context of language education and material availability for literacy. Factors considered in the selection of this dialect include studies and texts in morphology and phonology related to this dialect, the presence and number of speakers (Procházka, 2002), the production of some materials in this dialect, and the researchers' fluency in this dialect. Although this dialect is not listed among endangered languages in the UNESCO report, considering the factors mentioned, it can be argued that it is at risk due to the absence of a written language and the weakening of intergenerational transmission.

In his doctoral study, Smith-Kocamahhul noted that although language change is evident in Hatay, optimism is possible because most community members still have some proficiency in Arabic, and the change seems to be losing momentum; hence, there is a solid basis for maintaining and reviving the language (Smith-Kocamahhul, 2003, p. 211). This study adopts the communicative method, which prioritizes oral and written communication in language teaching, over the rules of the language, in the context of language preservation and maintenance in the material design for the target dialect. The purpose of this research is to contribute to the development of the language and meet the need for educational materials, thereby supporting the sustainability of the sedentary Arabic dialects of Hatay. These materials called "Lahjitna" are intended for individuals who can understand but not speak this dialect. The research also aims to create the opportunity to use the Arabic alphabet for these dialects, whose written language has not been developed, and to use transcription as a supplementary tool (Ağbaht Ma, 2022). This effort encourages the preservation of languages that are part of the common heritage of human culture, along with their related dialects. Learners are expected to familiarize themselves with various cultures in Arabic-speaking regions, convey their own cultural values to others, and be motivated to improve their target language skills by learning how to learn. This research is significant because no educational materials exist for the

sedentary Arabic dialects of Hatay, nor are there any educational studies on teaching these dialects. Despite differences between dialects from village to village and region to region in Hatay, mutual intelligibility among the sedentary Arabic dialects is very high (Mahmut Ağbaht, personal communication, May 11, 2021), making it feasible to develop common educational materials usable for all dialects. Therefore, the material design focuses on incorporating the most common distinctive phonetic and morphological features of these dialects rather than those of any specific dialect. Since the Ottoman Empire, many developments have occurred in mother tongue, minority language, and foreign language education in Turkey. Laws have changed, schools have been established, and materials have been prepared. Recently, the most notable development in minority language education was the enactment of Law No. 6287 in 2012. The compulsory education period was extended to 12 years, structured as 4+4+4, and students were allowed to choose courses from six different groups starting in secondary school. Notably, this included the teaching of minority languages such as Kurdish, Zazaki, and Laz in the "Living Languages and Dialects" group. In subsequent years, textbooks and teaching programs in these languages were issued by the Board of Education affiliated with the Ministry of National Education in Turkey. These curricula and textbooks were prepared in accordance with the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), as was this study, taking language levels into account. Research on the sedentary Arabic dialects of Hatay began in the 20th century and continues today. The most comprehensive study to date is Arnold's "Die Arabischen Dialekte Antiochiens," a language atlas and one of the main sources for this research (Arnold, 1998). Arnold compared the dialects spoken in seven districts—Antakya, Arsuz, İskenderun, Reyhanlı, Samandağ, Altınözü, and Yayladağ—and in various settlements in terms of phonology and morphology across five categories: Alevi, Sunni, Christian, Jewish, and Bedouin. The characteristics of the relevant dialect were examined in light of this study's data, and a curriculum and materials were prepared based on the CEFR, considering principles of designing and preparing teaching materials. Given the existence of studies and texts in morphology and phonology related to the sedentary Arabic dialects of Hatay, and their preparation by experts, the document review method was chosen to enhance the validity and reliability of the research. Thematic analysis was employed to identify important data in the documents, with repeated examinations to find main and sub-themes that emerged during the content analysis and material design process. This research aims to support the maintenance and development of the Hatay Arabic dialects, which are experiencing language loss at individual and community levels, through the designed materials. It seeks to enable individuals interested in learning these dialects in a communicative context to achieve A1 proficiency. Furthermore, the research is expected to open an educational research area related to Arabic dialects in Turkey and, by transitioning this predominantly oral language to a literary format, facilitate the recording, preservation, and transfer of cultural values.



Weinstock, Jeffrey A., ed. (2020) *The Monster Theory Reader (Canavar Kuramı Derlemesi)*. London: Minnesota UP; 1st edition, 600 p., ISBN:1517905257

Ulaş ÖZGÜN 

Research Assistant Dr., Namık Kemal University, Faculty of Arts and Sciences, Department of English Language and Literature, Tekirdağ, Turkey
ORCID: 0000-0003-3565-8059
Email: uozgun@nku.edu.tr

Teklif Tarihi/Offered:

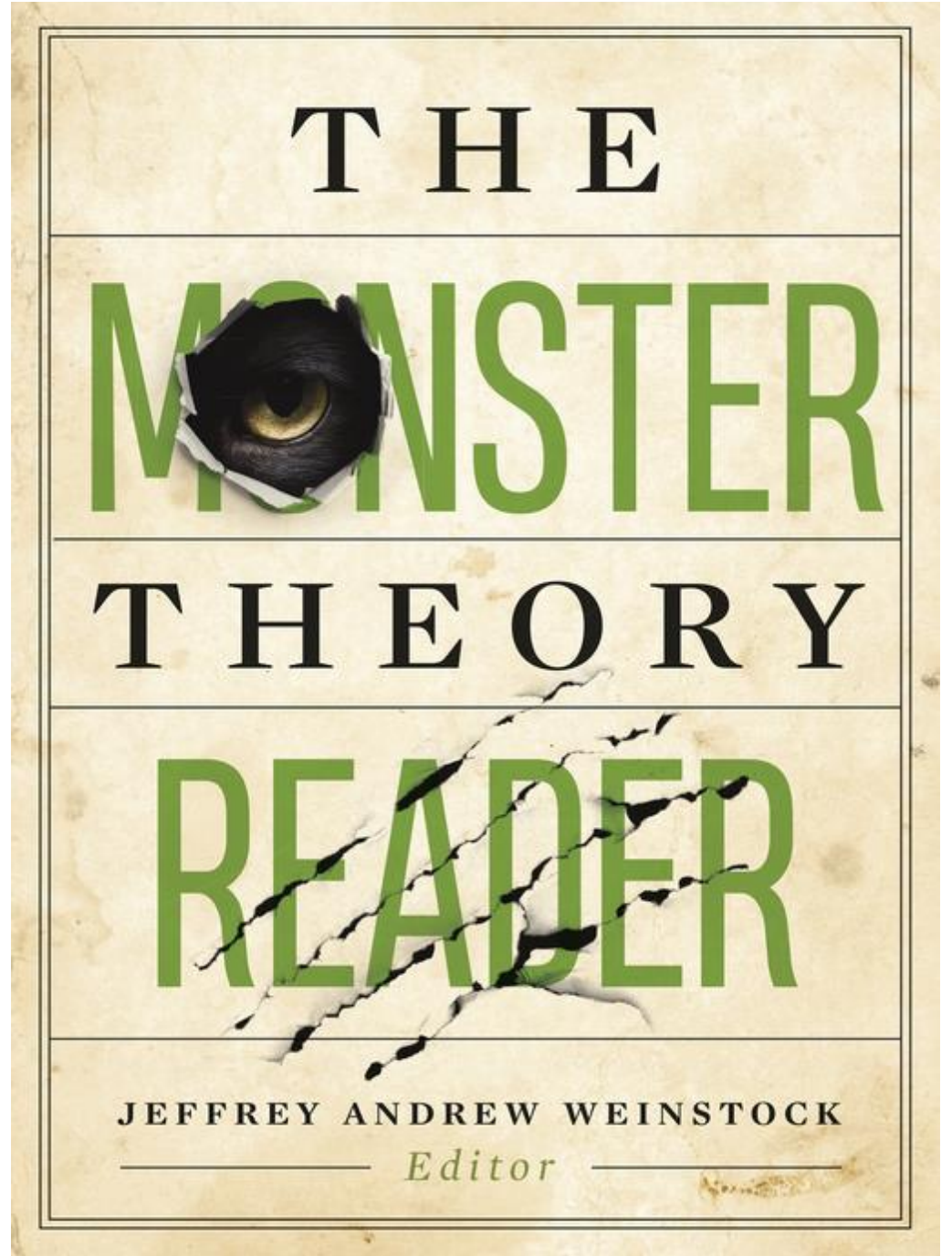
03.01.2024

Kabul Tarihi/ Accepted:

29.06.2024

Kaynak gösterme/Citation:

Özgün, Ulaş (2023). "Review of *The Monster Theory Reader (Canavar Kuramı Derlemesi)*". *World Language Studies (WLS)*, 4 (1): 119-127



Published by the University of Minnesota Press in 2020 *The Monster Theory Reader*, edited by Jeffrey Andrew Weinstock, is a significant contribution to the field of monster studies. Its primary strength lies in its compilatory nature, as it brings together seminal articles that explore various manifestations and interpretations of monsters: “One difficulty confronting monster theory researchers, however, has been the dispersed nature of the scholarship – a difficulty exacerbated by the transnational and transdisciplinary nature of the investigation” (Weinstock, 2020, p. 1). As such, this anthology serves as an excellent entry point for academics new to the field and casual readers in providing a concise overview of the developments in the field of monster studies. The book is divided into four broad parts of unequal length and number of articles, aimed at encapsulating the spatio-temporal contexts in which monsters hold significance. These parts are entitled: “Part I. The Monster Theory Toolbox,” “Part II. Monsterizing Difference,” “Part III. Monsters and Culture,” and “Part IV. The Promises of Monsters.” This review aims to examine the book section by section and to provide an overview of the book’s merits and downsides within the context of its current place in monster studies.

Jeffrey Jerome Cohen’s seminal essay titled “Monster Culture (Seven Theses)” is aptly positioned between the introduction and the aforementioned chapters, whether consciously or unconsciously. This is because one of Cohen’s theses asserts that monsters “Police the Borders of the Possible” (p. 45). For Cohen, the monster’s cultural body always resists confinement and, historically, it thrives on notions of difference, fear, and desire, resulting in its continual evolution and inability to be fixed or located at any singular point (Cohen pp. 37-56). Despite the monster’s reputation for eluding any definitive definition, each scholarly work is also cursed with the compulsion to present its own interpretation of monstrosity. In the introduction, Weinstock acknowledges that any attempt to define the monster will invariably fall short, lacking inclusivity of various aspects of monstrosity. Consequently, he summarises various approaches, encompassing a wide array of topics and perceptions historically associated with the monsters or those that deviate from conventional norms. These include topics of teratology such as monstrous births, accidents, and genetics; mythology such as monstrous races believed to reside in the peripheral world, mythical creatures, hybrid bodies of various combinations, and cryptids; or psychology which considers individuals who may not exhibit outward deviance but are mentally or

morally divergent from accepted norms (pp. 2-25). Weinstock's main approach to monstrosity, however, is not one of somatic deviance but of moral deviance:

I would like to suggest that, from a contemporary perspective, human monstrosity is defined most immediately by a lack of sympathy on the part of someone committing or contemplating what are perceived to be physically and/or psychologically harmful acts by an observer who considers those affected as deserving of compassion – particularly if an individual is driven to commit harmful acts by either allegiance to ideology antithetical to that of an observer or sadistic desire. (p. 22)

As is clear, the definition of the monster is severed from their physical deviance, and Weinstock's definition covers monstrosity as a divergence from socio-cultural constructions.

The first section partially focuses on the compilation of articles that, while not directly aligned with monstrosity per se, are integral to the discourse surrounding it, making them essential reads. These include works such as Sigmund Freud's "The Uncanny," Masahiro Mori's "The Uncanny Valley" and Julia Kristeva's "Approaching Abjection." These works delve deeply into psychological, aesthetic, and philosophical aspects when examining the concept of the "other," thereby exploring the boundaries of human experience and perception. They serve as segways leading towards theoretical terminology that are indispensable to monster studies. These psychoanalytical articles are counterbalanced by three other articles that more directly engage with the concept of monsters. Noël Carroll, in his piece "Fantastic Biologies and the Structures of Horrific Imagery," categorises the physical bodies of monsters into distinct tropes: "Fusion, fission, magnification, massification, and horrific metonymy are the major tropes for presenting the monsters of art-horror" (p. 145). Robin Wood analyses monsters as representations of our repressed desires. Manifestations of monstrosity arising out of the conflict between internal and external aspects of humanity are also touched upon by Jack Halberstam who contends that "Victorian monsters produced and were produced by an emergent conception of the self as a body which enveloped a soul, as a body, indeed, enthralled to its soul" (p. 149). This bifurcated

relationship between soul and body influences one another, manifesting in characters such as Jekyll/Hyde and Dorian Gray, where deformed morals are reflected in deformed bodies.

The second section specifically focuses on culturally marginalised people and individuals who have been regarded as monstrous due to their divergence from dominant cultural norms. Consequently, the articles in this section analyse the process of monsterisation and its relationship with power, religion, politics, sexuality, and ideology. The contentious aspects of normality as a means of confinement, which limits the multiplicity of meanings, are scrutinised. Alexa Wright examines the marginalisation of monstrous races in medieval maps, positioning them on the peripheries. In a related vein, Bettina Bildhauer explores the portrayal of Jews in the Middle Ages, emphasising the role of blood – narratives concerning the mutilation of Christian bodies – in their monsterisation. Bildhauer extends this analysis to the perception of women, where menstrual blood and its excess were deemed monstrous: “menstrual blood...is one of the common explanations for ‘monstrous births,’ given here in a fifteenth-century German translation of the gynaecological treatise *Secreta mulierum*” (Bildhauer, p. 205). In a related context, Barbara Creed’s article examines the monstrous perception of women in horror movies through the lens of Julia Kristeva’s concept of abjection. Harry Benshoff and Annalee Newitz analyse queer identities and racial others, respectively, as society’s monstrous others. Benshoff’s article can be divided into two sections: the first deals with the homoerotic representation of vampires and monsters in movies, which he terms “homo-horror” (p. 231), and the second section traces this history back to the Gothic tradition. Annalee Newitz finds in “[z]ombies, vampires, and mummies...signs of great social injustice” and remnants of colonial discourse in these bodies (p. 243). Elizabeth Grosz primarily focuses on freak bodies, their bodily differences, and the various emotions these bodies evoke in both the observer and the observed.

The third section extends the examination of the socio-cultural perception of the monster. The demarcation from the previous chapter lacks substantive meaning as the section does not indicate any significant shift of perspective. The articles within this section continue to explore themes related to social norms and attitudes toward the self and the monstrous body, while also incorporating discussions on technology, migration, and terrorism. Stephen T. Asma posits that monsters captivate humanity because they “can stand as symbols of human vulnerability and crisis, and as such they play imaginative foils for thinking about our own responses to menace” (p. 290). In a sense, monsters can be seen as embodiments of our repressed moral sensibilities controlling us from deviation. Timothy Beal benefits from Freud’s uncanny and analyses the monster’s fluidity shifting otherness within sameness. Margrit Shildrick argues that monsters jeopardise the self’s embodied figure as they “threaten to expose the vulnerability at the heart of the ideal model of body/self” (p. 310). Michael Dylan Foster examines the cultural transformation of Japanese *tanuki*, which mirrors Japan’s broader cultural and technological shifts emblematised by the locomotives. Jeffrey Andrew Weinstock discusses the crises that emerge when the self’s proper body becomes indistinguishable from the monster’s body. In contemporary narratives these crises can emerge in four distinct ways:

through the psychopath (and his first cousin, the terrorist) who lives among us and could be anyone; (2) through the faceless corporation or government agency that finds its impetus in greed and corruption, and sends forth its tendrils into the cracks and crevices of everyday life; (3) through the virus that silently infiltrates and infects the body; and (4) through the conceit of the revenge of an anthropomorphized nature that responds to human despoilment of the environment in dramatic and deadly ways. (p. 359)

Jasbir K. Puar and Amit S. Rai delve deeply into the constructed relationship between terrorism and perverse sexuality, serving as a foil to heterosexual patriotism. Jon Stratton’s article concludes this section by discussing the zombification of refugees, asylum-seekers and illegal immigrants in various media outlets.

The fourth section comprises four articles that primarily focus on the future of monster studies. These articles strive to dismantle the traditional association of monsters with otherness and instead link them with hope and entanglement, moving away from the connotations of fear and confinement. In this context, Erin Suzuki analyses monster movies set in the Pacific Ocean, advocating for an “openness to alien otherness and the potential for chaos” (p. 435). Anthony Lioi adopts an inclusive ecocritical approach to swamp life. Donna Haraway’s seminal article deconstructs the entrenched binaries of self and other, urging a rethinking of what constitutes the monstrous. The final article by Patricia MacCormack examines monsters from a posthuman perspective, highlighting the ways in which monsters challenge and expand our understanding of what is considered human and nonhuman: “This mode of teratological experimentation in thought and practice does not need an actual element of alterity that is not human – animal, machine – but reminds us all that humanity is made up of its own elements of otherness that are repressed, denied, or cataloged” (p. 537). Consequently, the book ends with a vision of the monster characterised by a continuous process of becoming, reformation, and redefinition.

The book is a rich collection of articles that offers multi-faceted perspectives on the concept of the monster. By incorporating various theories and topics ranging from psychoanalytical to ecocritical and posthumanism, it effectively underscores the monster’s flexibility and relevance to our evolving corporeal and intellectual tenets. However, the book’s extensive coverage of diverse topics is also its weak point. Instead of featuring well-known articles by Freud or Kristeva, the limited space could have been better utilised for more essential and monster-focused articles, such as J.R.R. Tolkien’s “*Beowulf: The Monsters and the Critics*” or Michael Camille’s “Rethinking the Canon: Prophets, Canons, and Promising Monsters.” In addition, the sections lack an overarching theme, resulting in a fragmented focus. For example, the second and third sections are thematically repetitive, failing to offer fresh perspectives. While the book aspires to provide a comprehensive account of monsters in a timeless fashion, the topics of the articles often overlap, diminishing its effectiveness. Weinstock’s suggestion list for further reading is relatively short for a book aiming at a compilatory book on monsters. It also omits significant scholars and their works, such as Lorraine Daston and John Block Friedman, among others. While this collection might serve as a good entry point for casual readers, scholars deeply

engaged in this subject might find more value in other compilations such as *Classic Readings on Monster Theory* (2018), edited by Asa Simon Mittman and Marcus Hensel.

REFERENCES

- Asma, S. T. (2020). Monsters and the Moral Imagination. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 289–295). essay, University of Minnesota Press.
- Benshoff, H. (2020). The Monster and the Homosexual. In *The Monster Theory Reader* (pp. 226–241). essay, University of Minnesota Press.
- Bildhauer, B. (2020). Blood, Jews, and Monsters in Medieval Culture. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 192–211). essay, University of Minnesota Press.
- Carrol, N. (2020). Fantastic Biologies and the Structures of Horrific Imagery. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 136–148). essay, University of Minnesota Press.
- Cohen, J. J. (2020). Monster Culture (Seven Theses)”. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 37–59). essay, University of Minnesota Press.
- Halberstam, J. (2020). Parasites and Perverts: An Introduction to Gothic Monstrosity. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 148–173). essay, University of Minnesota Press.
- MacCormac, P. (2020). Posthuman Teratology. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 522–541). essay, University of Minnesota Press.
- Newitz, A. (2020). The Undead: A Haunted Whiteness. In *The Monster Theory Reader* (pp. 241–272). essay, University of Minnesota Press.
- Shildrick, M. (2020). The Self’s Clean and Proper Body. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 303–330). essay, University of Minnesota Press.
- Suzuki, E. (2020). Beasts from the Deep. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 423–439). essay, University of Minnesota Press.
- Weinstock, J. A. (2020b). In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 1–37). introduction, University of Minnesota Press.

Weinstock, J. A. (Ed.). (2020a). *The monster theory reader*. University of Minnesota Press.

Weinstock, J. A., & Weinstock, J. A. (2020). Invisible Monsters: Vision, Horror, and Contemporary Culture. In *The Monster Theory Reader* (pp. 358–374). essay, University of Minnesota Press.