



www.turkishstudies.net/language

## Turkish Studies - Language and Literature

eISSN: 2667-5641

Research Article / Araştırma Makalesi



INTERNATIONAL  
BALKAN  
UNIVERSITY  
Sponsored by IBU

### Bilgisayar Oyunlarındaki İfadelerin Günlük Dile Yansımalarına Birkaç Örnek\*

*A Few Examples of the Reflections of Expressions in Computer Games on Everyday Language*

Seyfettin Özdemirel\*\*

**Abstract:** In this age where technology is developing very rapidly, modern tools and equipment do not have much difficulty in finding a place in the enter of life. Especially the new generation seems to have adapted quickly to modern life and what it bring. It is possible to see this harmony in many areas, including business, education and social life. The fact that human beings have easy access to technological activities and internet opportunities in these aeras leads to an increase in internet usage. As a result of this, it is seen that the interest in computer games is increasing in our country, where the interest in internet usage is increasing. The fact that computer games have gained a place and used in every field of life day by day has caused various effects in different disciplines. One of these effects showed itself with the emergence of some terms in the Turkish language. These terms appear as the use of different expression techniques, symbols and expressions in daily life and in spoken language. These terms, which will be understood by people with a little knowledge of English or a different foreign language, are taking their place in the Turkish language day by day. Such as, on the street, in daily life, at school, at home etc. these words used in places are suddenly not understood and make people think. In this context, the aim of the study is to reflect some expressions used in computer games to daily language by leaving their virtual environment. It is seen that the determined concepts are mostly formed by using auxiliary verbs. At the same time, there are some concepts established with the derivational affix.

**Structured Abstract:** The fact that the language shows constant change and development is due to the fact that it is has a living structure. This vitality affects the language many ways (in areas such as sound, morphology and semantic knowledge). The Turkish language has also shown changes and development in many ways, from the Old Turkish in which he gave his first written texts to modern Turkish. This is a very normal situation when looking at the structure of the language. In addition to this change and development, the Turkish language has interacted with many nations and thus exchanged words with many states and languages. The exchange of words in question; wars have occurred as a result of factor such as trade, social relations, economy, religion affecting societies and increasing their relations. But over time, the structure of the world in which we live has begun the show various changes. As a result of the rapid development of the world day by day and the deceleration of technological activities accordingly, the interaction between languages has started to take its place in different environments.

\* Bu makale Çağ Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü I. Ulusal Genç Araştırmacılar Bilgi Şöleni'nde sunulan bildirinin genişletilmiş ve düzeltilmiş hâlidir.

\*\* Arş. Gör. Çağ Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

Research Assis. University of Cag, Faculty of Arts and Sciences, Department of Turkish Language and Literature

ORCID 0000-0001-9534-3601

seyfettinozdemirel@cag.edu.tr

**Cite as/ Atıf:** Özdemirel, S. (2023). Bilgisayar oyunlarındaki ifadelerin günlük dile yansımalarına birkaç örnek. *Turkish Studies - Language*, 18(2), 1161-1168. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.66903>

**Received/Geliş:** 08 December/Aralık 2022

Checked by plagiarism software

**Accepted/Kabul:** 25 June/Haziran 2023

© Yazar(lar)/Author(s) | CC BY- NC 4.0

**Published/Yayın:** 30 June/Haziran 2023

The languages that were moved to different environments continued to interact there and were eventually reflected in the daily spoken language. The aim of the study is to examine the effects of foreign language elements encountered in computer games on the Turkish language over time and their reflection on the daily language. In the study, this situation was tried to be examined with the sample expressions determined.

When we look at other studies on the subject and purpose of the study, it has been seen that a similar (direct) study does not exist in the full sense. With this study, it has been determined that new terms have been derived by using words of Western origin as well as terms previously established with words taken from different languages. At the same time, we think that it can also be an important resource of application for studies to be conducted in a style close to this study.

The detection of these expressions used in computer games was based on the observation of the discourses of young language users. In addition to using the observation technique, various computer games were monitored. The language material used here has been identified. At the same time, the correspondence in the chat section was examined while the games were being played. As a result, terms have been obtained that reveal that a certain number of expressions are reflected in everyday language by coming out of computer games. The obtained terms consist of English and Turkish (auxiliary verbs or derivational affix) words. Dictionaries have been used for the meanings of English expressions. Then, it has been revealed how and in what sense these meanings and expressions formed with Turkish suffixes are used in daily language.

Various expressions with mixed structure such as *akses etmek*, *ban yemek*, *baga girmek*, *kensil etmek (olmak)*, *kileyim atmak*, *çelinç yapmak*, *kliklemek*, *komint atmak*, *feyl olmak*, *geyming oynamak*, *coyinlemek*, *kil almak*, *layklamak*, *longa gitmek*, *midıllda beklemek*, *okeylemek*, *piklelemek*, *seyv etmek*, *şorta bakmak*, *vese atmak* etc. have been detected. There are many such statements in different resources, but it was found appropriate to focus on a few examples identified in this study.

According to the information obtained in the study, these terms, which are formed with words taken from foreign languages, appear in two forms as those formed with auxiliary verbs or those formed with Turkish affixes. The expressions detected are generally auxiliary verbs (*almak*, *etmek*, *olmak*, *yapmak* etc.) or established using the derivational affix(+IA-). Expressions established with auxiliary verbs are terms such as, *akses et-*, *ban ye-*, *baga gir-*, *kensil et-*, *çelinç yap-*, *komint at-*, *feyl ol-*, *geyming oyna-*, *kil al-*, *longa git-*, *midıllda bekle-*, *seyv et-*, *şorta bak-*, *vese at-* etc., while those established with the derivational affix are terms such as *kikile-*, *coyinle-*, *laykla-*, *okeyle-*, *pikle*.

To give a few examples on behalf of the reflections of the detected terms on everyday language; *baga gir-* while the expression is just a *hata* seen in a computer game, it has become an expression used by friends for each other when they are surprised in everyday colloquial speech. Again, while the expression *vese at-* is used only in the sense of meeting in a game, challenging, it has also been used for expressions such as making a match in daily life; playing ball.

There are many expressions that entered Turkish from Arabic and are used with auxiliary verbs. Some of these are concepts such as *iptal*, *meydan* and *kayıt*. These concepts are used in Turkish in the forms of *iptal et-*, *meydan oku-*, *kaydet-*. Nowadays, in addition to these expressions, it is observed that new terms with words of European origin have been derived and included in the daily language by coming out of the environment of computer games. These expressions appear as follows: *kensil et-*, *çelinç yap-*, *seyv et-* etc.

**Keywords:** Turkish, computer games, effect, meaning, vocabulary

**Öz:** Teknolojinin çok hızlı bir şekilde geliştiği bu çağda, modern araç ve gereçler de hayatın merkezinde kendine yer bulmakta çok fazla zorlanmamaktadır. Özellikle yeni nesil, modern hayata ve onun getirdiklerine hızlı bir şekilde uyum sağlamış gözükmektedir. Bu uyumu iş, eğitim ve sosyal hayat olmak üzere pek çok alanda görmek mümkündür. İnsanoğlunun bu alanlardaki teknolojik faaliyetlere ve internet olanaklarına kolayca ulaşabilmesi internet kullanımının da fazlaşmasına yol açmaktadır. Bunun sonucunda internet kullanımına olan ilginin giderek arttığı ülkemizde bilgisayar oyunlarına olan ilginin de giderek arttığı görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının gün geçtikçe hayatın her alanında kendine yer edinmesi ve kullanılması farklı disiplinlerde çeşitli etkilere sebep olmuştur. Bu etkilerden bir tanesi ise Türkçede bazı terimlerin ortaya çıkmasıyla kendini göstermiştir. Bu terimler, günlük hayatta ve konuşma dilinde farklı

anlatım teknikleri, semboller ve ifadelerin kullanılması olarak karşımıza çıkmaktadır. Biraz İngilizce veya farklı bir yabancı dil bilgisi olan insanların anlayacağı bu terimler gün geçtikçe Türkçede yerini almaktadır. Yani sokakta, günlük hayatta, okulda, evde vb. yerlerde kullanılan bu kelimeler birden anlaşılmasında ve insanların düşündürmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı bilgisayar oyunlarında kullanılan bazı ifadelerin sanal ortamından çıkarak günlük dile yansması üzerinedir. Tespit edilen kavramların daha çok yardımcı fiil kullanılarak oluşturulduğu görülmektedir. Aynı zamanda yapım eki ile kurulan bazı kavramlar da bulunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Türkçe, bilgisayar oyunları, etki, anlam, söz varlığı

## Giriş

Türk milleti, tarih boyunca pek çok medeniyet, kültür ve dinle ilişki içinde olmuştur. Buna bağlı olarak bir toplum farklı medeniyetlerle tanıştığında veya din değiştirdiğinde, o toplumun yaşayış tarzında, sosyal değerlerinde, istek ve ihtiyaçlarında değişiklikler görülmektedir. Örneğin Uygur Türklerinin yerleşik hayata geçmesi, Budizm, Maniheizm ve Hristiyanlık gibi dinleri benimsemesi, o dinlerin dünya görüşünü yansıtan kelimeler kullanmasına yol açmıştır (Sır, 2013, s. 971). Yine bu sebeple İslam dininin kabul edilmesiyle birlikte ise Arapça ve Farsça unsurlar dile girmeye başlamıştır. XI. yy'da Türklerin Anadolu'ya yerleşmesiyle birlikte Rum ve Ermenilerin dilinden de pek çok kelime Türkçeye girmiştir. Osmanlı Devleti zamanında ise Venedik ve Cenevizlilerle gelişen ilişkiler sonucunda İtalyancadan da gemicilik ve ticaretle ilgili yeni kelimeler alınmıştır (Sezgin, 2019, s. 13). 1839 Tanzimat Fermanı ile birlikte Türkler yüzünü Batı'ya çevirmiş, bir sonraki yüzyılın ortalarına gelindiğinde yani 1950'lerden sonra ise Amerikayla olan ilişkiler de artmıştır. Bu iki durum da Türkçeye Batı kaynaklı kelimelerin girmesine yol açmıştır. 2000'li yıllardan sonra ve günümüzde ise Türkçede İngilizcenin etkisi fazlaca hissedilmektedir. Yukarıda da bahsedildiği üzere Türk milleti ve dili, yüzyıllardır Arapça, Farsça, Ermenice, İtalyanca, Fransızca, Almanca, İngilizce gibi dillerle ve bu dilleri konuşan toplumlarla etkileşim ve iletişim içinde olmuş, bahsi geçen dillerle de çok sayıda kelime alışverişinde bulunmuştur. Bu alışverişi doğal ve mümkün kılan dilin canlı bir yapıya sahip olması, sürekli gelişim ve değişim içinde bulunmasından kaynaklanmaktadır.

Diller arasındaki kelime alışverişi ve etkileşim çok çeşitli sahalarda kendini göstermektedir. Teknik alanlardan, bilgi ve iletişim, ekonomi, ticari ve sosyal hayata; bankacılık, beslenme, sağlık gibi konulardan, modada görülen yeniliklere; sanayileşmeye, şehirleşmeye ve göçe; eğitim sistemindeki farklılaşmalara; marka özentisine bağlı olarak Türkçeye Batı kaynaklı kelimeler girmekte ve yerleşmektedir (Küçük, 2007, s. 505). Yine bu duruma paralel olarak yabancı ülkelere alınan her teknoloji ürünü, beraberinde terminolojisini de getirmektedir. Örneğin; radyo ve televizyonla birlikte anten, kanal, dijital, frekans, sinyal, bant, video, kaset, tuş, dekoder, ekran vb. terimler Türkçeye girmiş durumdadır (Eker, 2017, s. 12). Bu durum küreselleşmenin etkisiyle üretici toplumların ortaya koyduğu modern araç-gereçlerin dünyanın dört bir yanına yayılmasından kaynaklanmaktadır. Yani dışarıdan gelen her yabancı unsur kendi dilinin iletişim ağını da beraberinde getirmektedir. Bilgisayar oyunlarına baktığımızda bu durum açık bir şekilde kendini göstermektedir. Yabancı kökenli oyunların içerikleri de kendi dillerine uygun bir şekilde tasarlanmış ve buna bağlı olarak geliştirilmiştir.

Batı kaynaklı kelimelerin Türkçede artmasının nedenlerinden bir tanesi de Batı'nın bilim ve teknik alanda hızlı bir gelişim göstermesinden kaynaklanmaktadır. Bazı bilim dallarında kullanılan terimler, doğrudan yabancı dilden alınmışlardır; fakat bazen söyleyiş yönüyle Türkçeye uydurulurken bazen de söyleyişe bile dikkat edilmeden kullanılmıştır. Böylece bu terimler genel dile yansır ve rahatlıkla aktarılabilir. Bir başka ifadeyle anlatmak gerekirse yabancı kelimelerden oluşan terimler, genel dile yabancı halleriyle geçerek kullanım alanını genişletmektedir. Böylece genel söz varlığındaki yabancı kelimelere bakıldığında sayılarının doğal olarak arttığı da görülmektedir (Şahin, 2006, s. 127-128). Aynı zamanda dillerin birbirleri üzerine etkisini,

etkileşimini ve kültürlerin yakın temas halinde olmasını sağlayan sosyal medya diller arasında ödünçlemelerin olmasına da olanak sağlamaktadır (Çoban, 2019, s. 302). Sosyal medya denildiğinde Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Twitch gibi çeşitli platformlar akla gelmektedir. Bu platformlarda kullanılan dil malzemesi zamanla kullanım alanını genişleterek ve günlük dile yansiyarak halk ağzında da kullanılmaya başlanmaktadır.

Dillerin ses ve anlam yapılarına bakıldığında tam anlamıyla tekdüze bir yapıya sahip olmadığı görülmektedir. Dillerdeki anlam yapıları aynı zaman ve coğrafyada yaşayan insanlar arasında bile yaş farklarına, meslek gruplarına göre değişir. Diğer bir deyişle bütün insanlara göre farklılık arz eder (Karaağaç, 2015, s. 48). W. Humboldt'a göre dil bitmiş bir iş veya yapıt değildir, aksine dil yaratıcı bir zihin etkinliğidir. Bu bakımdan her dil sürekli gelişir, değişimler gösterir, yeni kavramlar türetir ve birtakım öğelerini de zamanla yitirme eğilimi gösterir. Toplumda yaşanan değişme ve gelişmeler, hemen dile yansımaktadır. Bu durum dilin toplumla sıkı bir ilişki içinde olduğunu göstermektedir. Bu sebeple çok fazla gerilere gitmesek bile 100 yıl öncesinin Türk standart dilinin bugünkünden birçok alanda farklılaştığını görmek mümkündür (Aksan, 2017, s. 20-21). Türkçenin Asya ve Avrupada konuşulan hatta bir kısmının farklı bir dile dönüştüğü lehçelerini ele alalım. Tamamen bu lehçe ve dillere özgü, yaşam koşullarından veya çok farklı deneyimlerden kaynaklanan birtakım sözcük, deyim ve atasözünün ortaya çıktığını görebiliriz. Dolayısıyla bu lehçe ve dillere baktığımızda tıpkı ağızlar gibi standart dilin eğilim ve niteliklerinden çok da ayrılmadan yeni ve değişik öğeler ortaya koyabilirler (Aksan, 2004, s. 10).

Yukarıda bahsedildiği üzere dil ve toplum arasında sıkı bir ilişkinin olduğu aşikârdır. Birtakım söz varlığının *bilgisayar oyunlarının* ortamından çıkarak günlük dile dahil olması hızla gelişen teknolojinin insanoğlu tarafından kullanılmasının ve benimsenmesinin bir sonucudur. Güncel Türkçe Sözlük'e baktığımızda *jargon* ifadesi için "aynı meslek ve topluluktaki insanların ortak dilden ayrı olarak kullandıkları özel dil veya söz dağarcığı" (GTS) tanımı kullanılmaktadır. Gözlemlediğimiz kadarıyla bu dil kullanıcıları arasında da böyle bir *oyun jargonu* oluşmaya başlamıştır. Oluşan bu *oyun jargonu* günün şartlarına göre değişkenlik göstermektedir. Bazı ifadeler kalıcı bir durum sergilerken bazı ifadeler ise zamanla unutulup gitmektedir.

### Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama yöntemi açısından ise doküman incelemesi kullanılarak YouTube'da yer alan bazı oyun videoları (Valorant vb.) seçilmiştir. Bu ifadelerin tespit edilmesi için diğer bir önemli nokta ise küçük yaştaki dil kullanıcılarının söylemlerinin kullanılması olmuştur. Çalışma, küçük yaştaki dil kullanıcılarının söylemleri not edilerek ve çeşitli *bilgisayar oyunları* izlenerek (ve chat bölümündeki yazışmalar okunarak) elde edilen malzemenin veriye dökülmesiyle gerçekleştirilmiştir.

Doküman analizi sayesinde *akses etmek, ban yemek, бага girmek, kensil etmek (olmak), çelinç yapmak, kliklemek, komint atmak, feyl olmak, geyming oynamak, coyinlemek, kil almak, longa gitmek, midılda beklemek, piklemek, seyv etmek, şorta bakmak, vese atmak* gibi ifadeler tespit edilmiştir. Tespit edilen bu ifadeler *bilgisayar oyun* ortamlarında kullanılmaktadır. Fakat zamanla kendi ortamından çıkarak günlük dile yansımıştır. Bu ifadelerin değerlendirilmesi için temel kaynak olarak Redhouse sözlüğü seçilmiştir. Çünkü tespit edilen kelimelerin hepsi İngilizce ve Türkçe kökenlidir. Türkçe ifadelerin hepsi yardımcı fiil ya da yapım eki olduğu için herhangi bir Türkçe sözlüğe ihtiyaç duyulmamıştır.

Çalışmada bilgisayar oyunlarının günlük dile yansımalarını örneklendirmek adına 21 adet ifadeye yer verilmiştir. Bu ifadeler yukarıda da belirtildiği üzere İngilizce + Türkçe karışık yapıdadır. Öncelikle tespit edilen ifade Türkçedeki okunuşuyla verilmiş, parantez içinde ise alınan dildeki şekli belirtilmiştir. Yine yapılan açıklamalarda da ifadelerin okunuşları (kensil, kileym, seyv, vese vb.) esas alınmıştır. Daha sonra ise tespit edilen ifadenin nasıl kurulduğuna

değnilmiştir: “**akses** (< **İ. access**) **etmek**: **İ.** access “giriş, yol, geçit” (Redhouse, 1974, s. 5) + **T.** et-: Giriş yapmak.” Son olarak da tespit edilen her kavram için çeşitli açıklamalar yapılmıştır.

### İnceleme

**akses** (< **İ. access**) **etmek**: **İ.** access “giriş, yol, geçit” (Redhouse, 1974, s. 5) + **T.** et-: Giriş yapmak.

İngilizce bir ifade olan *akses* sözcüğü “erişim, giriş” anlamlarında kullanılmaktadır. Türkçe *et-* yardımcı fiiliyle birleştirilerek yeni bir kavram ortaya çıkarılmıştır.

**ban** (< **İ. ban**) **yemek**: **İ.** ban “yasaklamak, men etmek” (Redhouse, 1974, s. 69) + **T.** ye-: Yasaklanmak.

Bu ifade daha çok bir oyun esnasında veya internet sitelerinde gezinti yapılırken kural dışı bir davranış sergilendiğinde kullanılmaktadır. Oyunda yaptığı davranış sonucu *yasaklanan* kişi *banlanmış* olur ve oyundan uzaklaştırılır. Böylece bu ifade günlük dilde yapılan *hata* (*hile*) karşısında yenilen cezayı anlatmak için *yasaklanmak* anlamında kullanılır olmuştur.

Aynı zamanda bu kavram (*ban ye- ve*) *banla-/banlan-* biçiminde de kullanılmaktadır.

**baga** (< **İ. bug**) **girmek**: **İ.** bug “kusur, ayarsızlık, çalışmada noksanlık” (Redhouse, 1974, s. 121) + **T.** + a gir-: Şaşırarak, takılmak, sistemsel hata.

Bu terim, daha çok oyun oynandığı sırada sistemden kaynaklanan bir hata sonucu “*oyunun takılması veya kapanması*” anlamında kullanılmaktadır. Yalnız *baga gir-* ifadesi terim anlamıyla değil “*kişinin yaptığı bir hata*” anlamıyla günlük dilde kullanılır olmuştur. Mesela arkadaşlar arasında sohbet edilirken bir hata yapıldığında *baga girdin yine saçmalama* şeklinde ifade edilmektedir.

**kensil** (< **İ. cancel**) **etmek (olmak)**: **İ.** cancel “iptal etmek, geçersiz hale koymak” (Redhouse, 1974, s. 135) + **T.** ol-: İptal etmek.

*İbtâl* kelimesi Arapçadan alınma bir kelimedir. Bu kelime Türkçede sıkça kullanılan *et-* yardımcı fiiliyle bir araya getirilerek yeni bir kavram ortaya çıkarılmıştır. Günümüzde ise uzun süredir kullanılan bu ifadenin yanı sıra İngilizce bir kelime ile yeni bir kavram türetildiği görülmektedir.

**çelinç** (< **İ. challenge**) **yapmak**: **İ.** challenge “meydan okuma, mücadeleye davet” (Redhouse, 1974, s. 155) + **T.** yap-: Meydan okumak.

Yine İngilizce bir kavram olan *meydan okuma* anlamındaki *çelinç* kelimesi Türkçe *yap-* yardımcı fiiliyle birleştirilmiş ve yeni bir ifade ortaya çıkarılmıştır. *Kensil et-* ifadesinde görüldüğü gibi burada da uzun süredir kullanılan *meydan oku-* kavramının yanı sıra İngilizce bir kelime ile yeni bir kavramın türetildiği ve günlük dilde de kullanıldığı görülmektedir.

**kıleym** (< **İ. claim**) **atmak**: **İ.** claim “talep, iddia; iddia etmek” (Redhouse, 2008, s. 53) + **T.** at-: İddia etmek, fikrini söylemek.

Günlük konuşma diline bakıldığında *bir iddiada bulun* gibi ifadelerin yanında *sıra sende bir kıleym at bakalım* gibi cümlelerin kurulduğu görülmektedir.

**kliklemek** (< **İ. click**): **İ.** click “çıt, sert ve kesik ses, çıttı, tıkırtı” (Redhouse, 1974, s. 175) + **T.** -le-: Tıklamak.

*Klikle-* kavramı İngilizce bir ifade olan *klik* sözcüğü ile Türkçede işlek bir biçimde kullanılan *+la-* isimden fiil yapım eki getirilerek kurulmuştur.

**komint** (< **İ. comment**) **atmak**: **İ.** comment “yorumlamak” (Redhouse, 1974, s. 189) + **T.** at-: Yorumlamak, yorum atmak.

İngilizce *komint* ve Türkçe *at-* yardımcı fiiliyle kurulan bu ifade, *bu konu hakkında bir iki kamınt atın* gibi cümlelerle kullanılarak günlük konuşma diline yansıtılmıştır.

**davnlod (< İ. download) etmek:** İ. download “indirme, indirmek” (www.tureng.com.tr, 2022) + T. et-: İndirmek.

*Davnlod et-* ifadesi pek çok alanda sıkça kullanılan bir kavram olmuştur.

**feyl (< İ. fail) olmak:** İ. fail “başaramamak, becerememek” (Redhoues, 1974, s. 345) + T. ol-: Başarısız olmak.

Bu ifadenin daha çok *başarısız ol-* anlamında kullanıldığı görülmektedir. Fakat *yanıl-* veya *yakalan-* gibi anlamlarda kullanıldığı örnekler de bulunmaktadır: *Dikkat edin feyl olmayın.*

**geyming (< İ. gaming) oynamak:** İ. game “oyun” (Redhouse, 1974, s. 399) + T. oyna-: Oyun oynamak.

*Oyun oyna-* deyiminin yanı sıra *geyming oyna-* kavramı da sıklıkla kullanılan bir ifade olmuştur.

**coyinlemek (< İ. join):** İ. join “katılmak” (Redhouse, 1974, s. 532) + T. -le-: Katılmak.

Yine Türkçede işlek bir biçimde kullanılan *+IA-* isimden fiil yapım eki ile kurulmuş bir kavramdır: *coyinleyin bekliyorum; coyinledim.*

**kil (< İ. kill) almak:** İ. kill “öldürmek” (Redhouse, 1974, s. 542) + T. al-: Öldürmek.

Eski Türkçeden beri kullanılan *öl-/öldür-* eylemi günümüzde İngilizce + Türkçe karışımı bir ifadeyle de kullanılmaya başlanmıştır.

Bu ifade *kil çal-*, *kil çıkar-* gibi farklı şekillerde de kullanılmaktadır.

**layklamak (< İ. like):** İ. like “hoşlanmak, beğenmek” (Redhouse, 2008, s. 157) + T. +la-: Beğenmek.

*Laykla-* sözcüğü günün her anında ve her alanında sıkça kullanılan bir ifade olmuştur.

**longa (<İ. long) gitmek:** İ. long “uzun” (Redhouse, 1974, s. 580) + T. +a git-: Uzun olana gitmek, oraya bakmak.

*Long* sözcüğü de günlük dilde sıkça kullanılan bir kelimedir. Türkçe *git-* fiiliyle birlikte kullanılarak *longa git-* kavramı oluşturulmuştur.

**midılda (< İ. middle) beklemek:** İ. middle “orta” (Redhouse, 1974, s. 619) + T. +da bekle-: Ortada beklemek.

İngilizce *midıl* ve Türkçe *bekle-* fiiliyle kurulmuş bir kavramdır.

**okeylemek (< İ. okey):** İ. okey “geçer; iyi, uygun, onay, tasdik” (Redhouse, 2008, s. 185) + T. +le-: Onaylamak.

*Laykla-* sözcüğü gibi *okeyle-* ifadesi de günlük hayatın içerisinde sıklıkla kullanılan bir kavram olmuştur.

**piklemek (< İ. pick):** İ. pick “seçmek, toplamak” (Redhouse, 1974, s. 727) + T. -le-: Toplamak.

*Pikle-* sözcüğü, İngilizce *pik* ve Türkçe *+IA-* isimden fiil yapım eki getirilerek kurulan bir başka ifade olmuştur.

**seyv (< İ. save) etmek:** İ. save “kurtarmak, korumak, saklamak, muhafaza etmek” (Redhouse, 1974, s. 859) + T. et-: Kaydetmek.

Bu ifadenin günlük konuşma dilinde *seyv ettiğim anlar* biçiminde kullanıldığı görülmektedir. Yani kişiler hayatlarındaki özel anlarını hatırlamak istediklerinde bu ifadeyi kullanmaktadır.

Bu ifade yine yapım eki kullanılarak *seyvle-* biçiminde de görülmektedir.

**şorta(< İ. short) bakmak:** İ. short “kısa” (Redhouse, 1974, s. 894) + T. +a bak-: Kısaya, kısa tarafa bakmak.

*Long* ve *midil* sözcükleri gibi *şort* ifadesi de günlük dilde sıkça kullanılan bir ifade olmuştur.

**vese (< İ. vs/versus) atmak:** İ. versus “-e karşı” (Redhouse, 1974, s. 1099) + T. at-: Karşılaşmak.

Küçük yaştaki dil kullanıcılarından da tespit edilebilen *vese at-* terimi aslında İngilizce *versus* yani *-e karşı* anlamında olan kelime ile Türkçe bir ifade olan *at-* yardımcı fiiliyle kurulmuştur. Bu ifade o kadar yaygınlaşmış ki oyun dilinden çıkıp günlük konuşma diline girmiştir. Bir süre sadece bilgisayar oyunlarında görülen bu ifade zamanla sokakta oynanan oyunlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Bireyler artık sokakta top ile oynadıkları oyunda bile *haydi maç yapalım; top oynayalım mı?* gibi ifadeler yerine *vs atalım mı?* ifadesini kullanır olmuştur.

### Sonuç

Elde ettiğimiz veriler sonucunda köken olarak karışık yapıda olan bu terimlerin çoğu bilgisayar oyunlarının dilinden çıkarak günlük hayatın içinde kendilerine yer bulmuştur.

Çalışmada 21 adet terim üzerinde durulmuştur. Bu terimlerin Türkçeye yansımaları incelenmiştir.

Türkçede bu kavramlar için kullanabilecek pek çok kelime varken yabancı kelimelerle yeni terimlerin oluşturulması günün şartlarına göre hareket etme gibi görülebilir. Aynı zamanda toplumla dilin sıkı bir ilişki içerisinde olduğunun da kanıtı niteliğindedir.

Çalışmada elde edilen bilgilere göre yabancı dillerden alınan kelimelerle kurulan bu terimler, iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bunlar yardımcı fillerle kurulanlar veya Türkçe yapım ekleriyle kurulanlardır. Tespit edilen ifadeler genellikle almak, etmek, olmak, yapmak vb. gibi yardımcı fiil veya (+1A-) yapım eki kullanılarak oluşturulmuştur. Yardımcı fiillerle kurulanlar: *akses et-*, *ban ye-*, *baga gir-*, *kileyim at-*, *kensil et-*, *çelinç yap-*, *komint at-*, *feyl ol-*, *geyming oyna-*, *kil al-*, *longa git-*, *midilda bekle-*, *seyv et-*, *şorta bak-*, *vese at-*; yapım eki ile kurulanlar: *klikle-*, *coyinle-*, *laykla-*, *okeyle-*, *pikle-*.

*Baga gir-* ifadesi sadece bilgisayar oyununda görülen bir *hata* iken günlük konuşma dilinde arkadaşların şaşırduğunda birbirleri için kullandığı bir ifade olmuştur.

*Kileyim at-* ifadesi yine oyun ortamından çıkarak *sıra sende bir kileyim at bakalım* (bir iddiada bulun anlamında) gibi cümlelerde kullanılır olmuştur.

*Vese at-* ifadesi sadece bir oyunda *karşılaşmak*, *meydan okumak* anlamında kullanılırken günlük hayatta da kullanılır olmuştur.

*Kensil et-*, *çelinç yap-*, *kileyim at-*, *seyv et-* gibi terimler *iptal et-*, *meydan oku-*, *iddia et-*, *kaydet-* gibi anlamlara gelmektedir. Bu dört ifade de (*iptal*, *meydan*, *iddia*, *kayıt*) Türkçeye Arapçadan girmiş ve yardımcı fiille kullanılmaktadır. Günümüzde ise bu ifadelerin yanı sıra İngilizce kökenli kelimeler kullanılarak yeni terimler türetilmiştir.

### Kısaltmalar

İ.: İngilizce

T.: Türkçe

---

**Kaynakça**

- Aksan, D. (2004). *Türkçenin söz varlığı*. Engin Yayınevi.
- Aksan, D. (2017). *Anlambilim -anlambilim konuları ve Türkçenin anlambilimi-*. Bilgi Yayınevi.
- Çoban, İ. (2019). Sosyal medyada kullanılan ödünçlemeler üzerine bir inceleme: Youtube örneği. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 298-313.
- Eker, S. (2017). *Çağdaş Türk dili*. Grafiker Yayınları.
- Karaağaç, G. (2015). *Türkçenin ses bilgisi*. Kesit Yayınları.
- Küçük, S. (2007). Dil kirliliğinin Türkçemize yansımaları. *Türk Dili*, 93(669), 504-514.
- Redhouse, (1974). (Ed. Robert Avery, Serap Bezmez, Anna G. Edmonds, Mehlika Yaylalı) *İngilizce-Türkçe Redhouse sözlüğü*. Redhouse Yayınevi.
- Redhouse, (2008). (Ed. Robert Avery, Serap Bezmez, Anna G. Edmonds, Mehlika Yaylalı) *Redhouse el sözlüğü-İngilizce-Türkçe/Türkçe-İngilizce*. Sev Matbaacılık ve Yayıncılık.
- Sezgin, F. (2019). *Türkçede Batı kaynaklı kelimelerin yoğunluğu*. TDK Yayınları.
- Sır, A. N. (2013). Türkçede Batı kaynaklı kelimeler ve unsurlar sorunu. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6(8), 969-982.
- Şahin, H. (2006). Terimlerin genel dile yansımalarına dair bazı gözlemler. *Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1), 123-129.

**Elektronik Kaynaklar**

- Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.04.2022)
- Tureng, <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/download> (Erişim Tarihi: 21.11.2022)