

Bilgisayar Oyun Dergileri ve Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretimi*

Aykut Sığın

Hacettepe Üniversitesi, İngiliz Dilbilimi Bölümü

aykutsign@gmail.com

ÖZET

Bilgisayar oyun dergileri, tüm dünyada hemen her yaşta insanın takip ettiği ama genç yaşta insanlar arasında daha yaygın olan dergilerdir. Türkiye’de belirli dönemlerde birçok bilgisayar oyun dergisi yayınlanmış olmakla birlikte, günümüzde hâlâ yayınlanmakta olan ve öne çıkan bilgisayar oyun dergileri LEVEL ve Oyungezer isimli aylık dergilerdir. Bu çalışmada, öncelikle söz konusu iki derginin oyun inceleme bölümleri dikkate alınarak Bhatia’nın (1993) önerdiği yöntemle dilsel özellikleri belirlenmiş, daha sonra da bu dergilerdeki dilsel zenginlikten yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde nasıl yararlanılabileceği tartışılmıştır. Araştırmanın sonuçları göstermektedir ki bu dergilerdeki metinler konuşma diline yakın ve kalıplaşmış dilsel kullanımlardan farklıdır. Bu bağlamda, söz konusu dergilerin başlangıç seviyesi hariç bütün seviyelerdeki sınıflarda kullanılması mümkün görünmektedir.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar oyun dergileri, yabancı dil olarak Türkçe öğretimi

Video Game Magazines and Teaching Turkish as a Foreign Language

ABSTRACT

Video game magazines are magazines read by people of all ages all around the world, but they are more common among the young. While many video game magazines have been published in Turkey in the past, the two prominent video game magazines still being published on a monthly basis are LEVEL and Oyungezer. In this study, firstly the linguistic features of the game review sections of the two magazines were determined through the method suggested by Bhatia (1993) and then, how this linguistic wealth could benefit the field of teaching Turkish as a foreign language was discussed. The results of the study make it clear that the texts used in these magazines show spoken language properties and are different from stereotyped linguistic expressions. In this context, it looks possible that the magazines in question could be used in all classes with the exception of the beginner level.

Keywords: Video game magazines, teaching turkish as a foreign language

* Bu makale, 2012 yılında Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dilbilimi Bölümü’nde yüksek lisans tezi olarak tamamladığım “A Genre Analytic Study of the Game Review Sections of Video Game Magazines” isimli çalışmandan üretilmiştir.

1. GİRİŞ

Tüm dünyada bilgisayar oyun sektörünün gelişmesi ve büyük kitleler tarafından takip edilmeye başlamasıyla birlikte bu sektörün yazılı medyada temsil edilmesi de fazla gecikmemiştir. Bu bağlamda 1974 yılında yayın hayatına başlayan Play Meter isimli bilgisayar oyun dergisi alanı temsil eden ilk dergi olarak gösterilebilir. O günden bugüne dünyanın birçok ülkesinde birbirinden farklı pek çok bilgisayar oyun dergisi yayınlanmış ve bilgisayar oyun sektörünü takip eden insanlar tarafından takip edilmiştir. Türkiye’de de durum farklı değildir; bilgisayarların ve bilgisayar oyunu oynamak için kullanılan Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Sony PlayStation gibi oyun konsollarının yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayar oyun dergileri de ülkemizde varlık göstermeye başlamıştır. Bu dergiler arasında GamePro, CD Oyun, PC Gamer, Gameshow, LEVEL, Oyungezer gibi yayınlar bulunmaktadır. Söz konusu dergilerden LEVEL ve Oyungezer günümüzde de aylık olarak yayınlanmaya devam etmektedir.

Bell’e göre (1995, 23), “medya dili her zaman için dilbilimcilerin, özellikle de uygulamalı dilbilimcilerin ve toplum dilbilimcilerin ilgisini çekmiştir”. Yazılı medya ise bu anlamda en çok öne çıkan alanlardan biridir. Yaygınlıkları ve okuyucu dostu yapıları sebebiyle her türlü dergi dilbilimsel araştırmalarda yer almaktadır. Ancak “kolay okunabilir yapıları, dergilerin dikkatli bir biçimde işlenmedikleri anlamına gelmemektedir” (McLoughlin, 2000, xii). Dergiler belli başlı bölümlerden oluşmaktadır ve bu bölümler de belli başlı dilsel hareket (*move*) ve stratejiye göre düzenlenmektedir. Bu bağlamda, çalışmanın konusunu oluşturan bilgisayar oyun dergilerini (LEVEL ve Oyungezer) meydana getiren bölümlere bakmak faydalı olacaktır.

1.1. Bilgisayar Oyun Dergilerinin Bölümleri

Geçmiş yıllarda ülkemizde yayınlanmış ve hâlâ yayınlanmakta olan bilgisayar oyun dergilerine baktığımızda hepsinin benzer bölümlerden oluştuğunu ve benzer dilsel özellikler taşıdığını görebiliriz.

Ülkemizde ilk kez 1997 yılında yayınlanan LEVEL, bilgisayar oyunlarına beş temel başlık altında yer vermektedir. Bunlar; 1-*Öninceleme*, 2-*Dosya Konusu*, 3-*İnceleme*, 4-*Online (Çevrimiçi)* ve 5-*Rehber* bölümleridir. İlk olarak *Öninceleme* bölümünde yazar, henüz çıkmamış bir oyunu olumlu ve olumsuz özelliklerini temel alarak incelemektedir. *Dosya Konusu* başlığı altındaysa, merakla beklenen oyunlar ve oyun turnuvaları ile ilgili haberler bulunmaktadır. *İnceleme* bölümünde yazar, satışa sunulmuş ya da sunulmak üzere olan bir oyunu değerlendirmektedir. *Online (Çevrimiçi)* bölümünde yazar İnternet üzerinden diğer oyuncularla oynanan oyunları incelemektedir. Son olarak *Rehber* bölümündeyseniz oyuncu, bir oyunu nasıl oynaması gerektiği konusunda bilgisayar edinmektedir.

Oyungezer’in ise ilk kez 2007 yılında yayınlanmaya başlaması göz önünde bulundurulduğunda nispeten daha yeni bir bilgisayar oyun dergisi olduğu söylenebilir. Dergi, Kasım 2010 sayısı itibariyle bilgisayar oyunlarını sekiz başlıkta değerlendirmektedir: 1-*360drc*, 2-*Konsol İnceleme*, 3-*PC (Bilgisayar) İnceleme*, 4-*Dosya*, 5-*Log-in*, 6-*Oyun Canavarı*, 7-*Alizine Wonderland* ve 8-*Pixel*. *360drc* başlığı altında henüz çıkmamış oyunlar incelenmektedir. *Konsol İnceleme* ve *PC (Bilgisayar) İnceleme* bölümlerinde konsol oyunları ve bilgisayar oyunları ayrı ayrı ele alınmakta ve değerlendirilmektedir. *Dosya*, LEVEL’in *Dosya Konusu* başlığına, *Log-in*, *Online (Çevrimiçi)* başlığına, *Oyun Canavarı*’ysa Rehber başlığına denk gelmektedir. *Alizine Wonderland*

bölümü biraz daha mizahi bir tonda yazılmış başka bir inceleme bölümüdür. *Pixel* bölümünde ise geçmiş zamandaki bilgisayar oyunlarına odaklanılmaktadır.

2. YÖNTEM

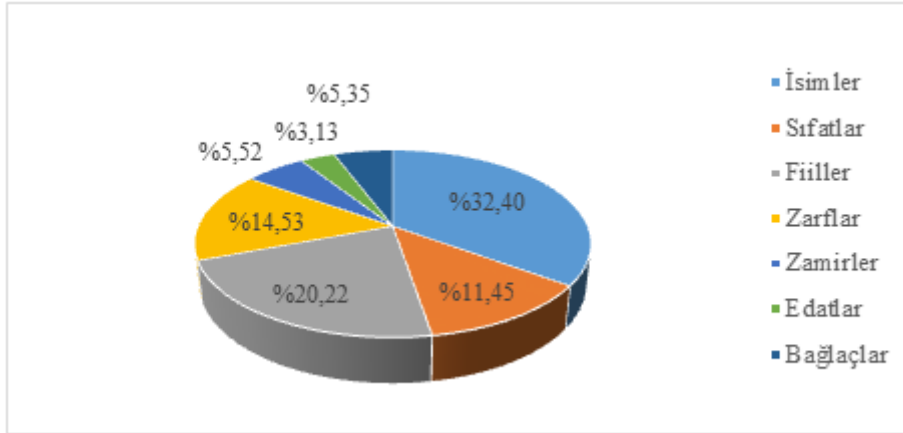
LEVEL ve Oyungezer dergilerinin 2010-2012 yılları arasındaki 10 ayrı sayısının her birinden ikişer tane alınmış olan oyun inceleme bölümü (LEVEL için *İnceleme* ve Oyungezer için *Konsol İnceleme* ve *PC (Bilgisayar) İnceleme*) göstermektedir ki bu bölümler dilsel anlamda söz konusu dergileri diğer dergilerden ayıran ve en tür-belirleyici özellikte olan bölümlerdir. Bunun gerekçesi olarak incelenen ürünün (bilgisayar oyunları) ve hitap edilen kesimin (bilgisayar oyunu oynayan kişiler/oyuncular) özellikleri gösterilebilir.

Bhatia (1993), bilinmeyen metin türlerinin incelenmesi için kullanılmasını önerdiği adımlar içerisinde dilbilimsel çözümlemenin seviyelerini üç başlık altında toplamıştır: 1-Sözcüksel/dilbilgisel özelliklerin çözümü, 2-Metinsel örüntülerin veya metinselliğin çözümü ve 3-Metin türünün iletişimsel amacıdır.

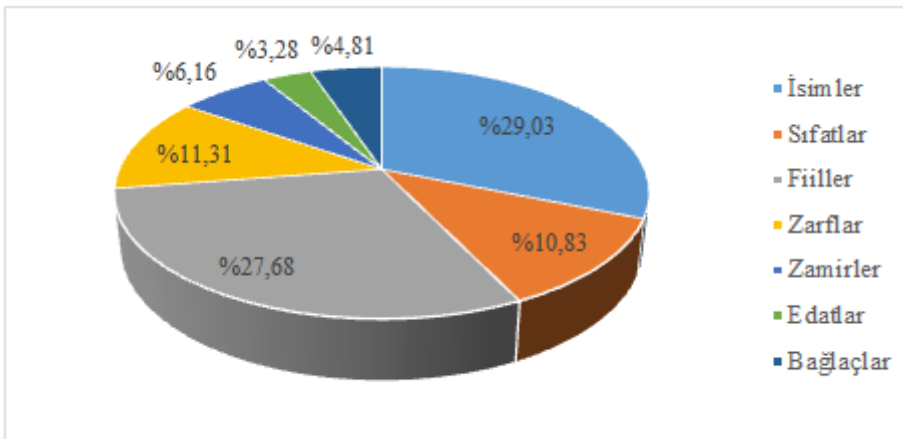
3. BULGULAR

3.1. Sözcüksel/Dilbilgisel Özelliklerin Çözümü

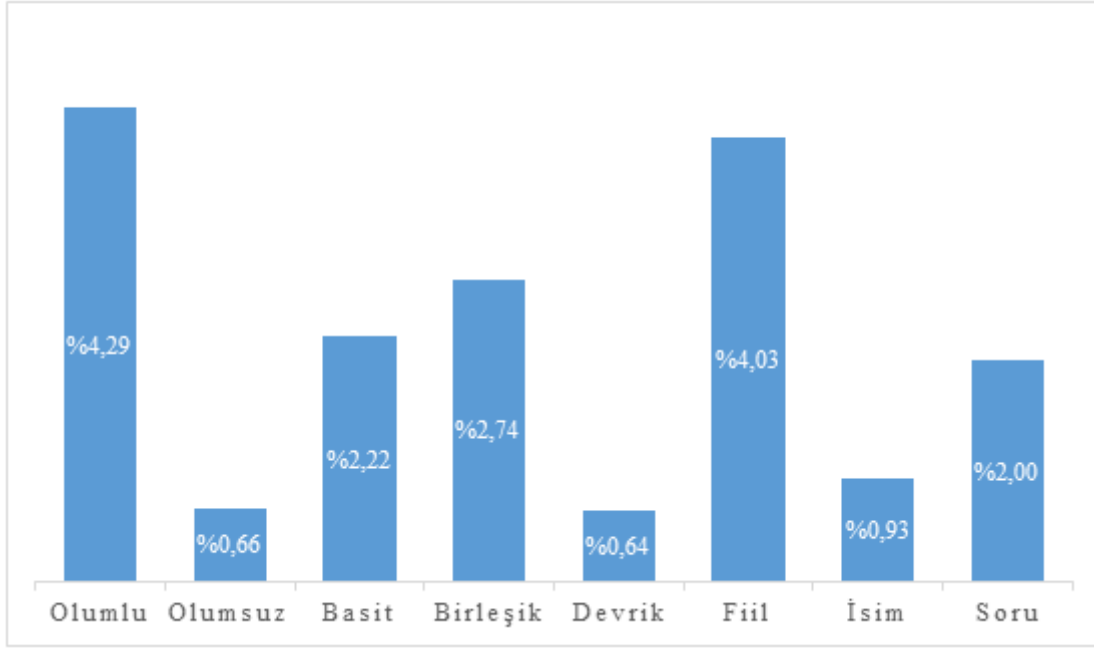
Tablo 1: Seçilen LEVEL Metinlerindeki Sözcük Türlerinin Yüzdeleri



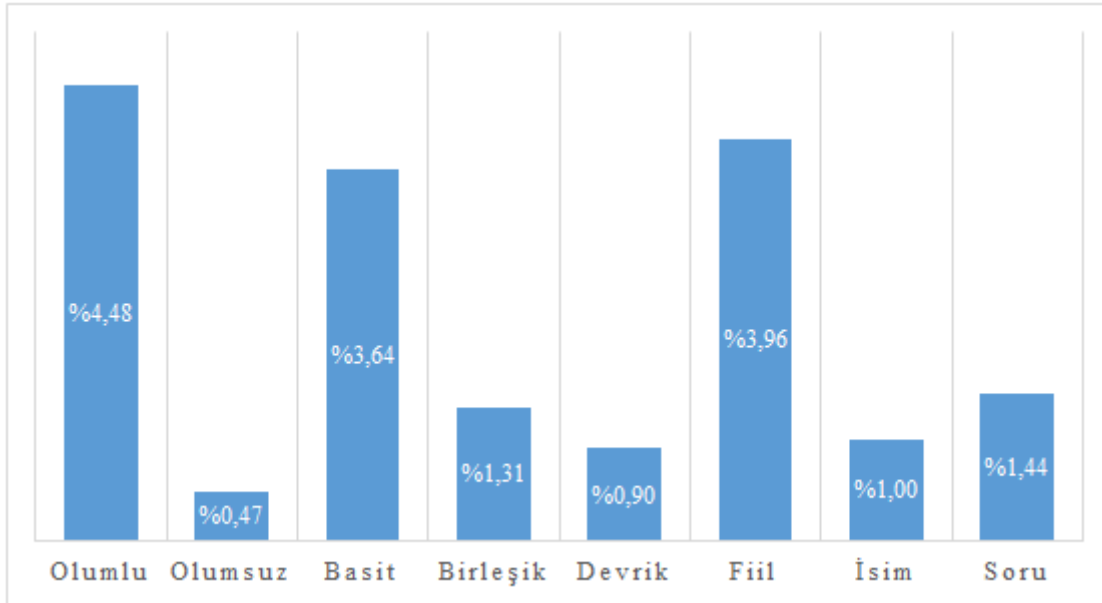
Tablo 2: Seçilen Oyungezer Metinlerindeki Sözcük Türlerinin Yüzdeleri



Tablo 3: Seçilen LEVEL Metinlerindeki Tümce Türlerinin Yüzdeleri



Tablo 4: Seçilen Oyungezer Metinlerindeki Tümce Türlerinin Yüzdeleri



3.2. Metin Türünün Yapısal Yorumlaması

Seçilen metinler incelendiğinde oyun inceleme bölümlerinin üç temel hareketten meydana geldiği görülmektedir:

1a-Anekdot Hareketi

1b-Direkt Giriş Hareketi

2-Betitleme Hareketi

3-Değerlendirme Hareketi

Buna göre, Anekdot Hareketi'nde yazar incelemeye kısa bir hikâye anlatarak başlarken Direkt Giriş Hareketi'nde başka konularla ilişkilendirme yapmaksızın oyunu tanıtmaya başlamaktadır. Metinlerin temel yoğunluğunu oluşturan Tanımlama Hareketi'nde oyunun genel özellikleri anlatılmaktadır. Son olarak Değerlendirme Hareketi'nde ise o ana kadar anlatılanların kısa bir özeti yapılır ve metin sonlandırılır.

Metinlerden Örnekler:

1- “29 yıllık yaşantımda ilk defa bir tane heyecan verici plan yaptım, sadece bir tane... Dedim ki, “Yazın Japonya'ya gideyim, adam gibi gezeyim.” Ve Japonya'yı dalgalar aldı...” (**Anekdot**)

2-“Tanrılar... Onları sevsen bir türlü, sevmesen bir türlü. Kratos onları sevmemeyi seçti. Savaş açtı tüm kudretiyle önünde duran o devasa, yüce varlıklara. (**Direkt Giriş**)

3-“Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. Ancak SSF, serinin son oyunu Confrontation'dan çok çok daha iyi. Uygulamaya çalıştığınız taktikler bu kez gerçekten işe yarıyor.” (**Betimleme**)

4-“Zipper, daha önce Slant Six'in façasını dağıttığı Socom'u nispeten tekrar toplamayı başarmış ancak oyunun can damarı olan yapay zekâ konusunda büyük günahlar işlemiş. Tasarım hataları da cabası...” (**Değerlendirme**)

3.3. Metin Türünün İletişimsel Amacı

Bilgisayar oyun dergilerinin oyun inceleme bölümlerinin iletişimsel amaçlarına bakıldığında başlıca amacın bir oyunu okuyucuya tanıtmak olduğu görülmektedir. İkincil olarak nitelendirilebilecek bir amaçsa yazarların okuyucuya tanıttıkları oyunların ya satın alınmasını ya da satın alınmamasını ifade etmesidir. Bu genellikle sezdirimler yoluyla yapılmaktadır. Yani yazar direkt olarak oyunun alınmasının veya alınmamasının daha iyi olacağını söylemek yerine bu izlenimi kullandığı sözcük ve tümce türleriyle oluşturmaktadır. Örneğin, oyunun alınmasını tavsiye etmeyen metinlerde olumsuz tümceler ve olumsuz sıfatlar daha sık olarak görülmektedir. Bu yönlendirmelerin, yazarın kişisel zevkleriyle alakalı olduğu düşünülmektedir.

3.4. Bilgisayar Oyun Dergilerinin Diğer Dilsel Özellikleri

Bilgisayar oyun dergilerinde temelde iki katılımcı vardır: yazar ve okuyucu. Buna kimi zaman esas yazarın yazdıklarına yorum yapan ikinci bir yazar da eklenebilmektedir. Yazarın temel amacı okuyucuya incelenen oyunla ilgili bilgi aktarmaktır. Bununla ilintili olarak metinlerde en sık rastlanan zamir ikinci şahıs çoğul zamiri “siz”dir. Yani yazar, iki tarafın varlığını biz (yazar) - siz (okuyucu) zamir seçimleriyle de ortaya koymaktadır.

Metinlerde en sık görülen sözcük türü isimdir. Biber'a göre (1988, 104), “İsimler, bir metindeki gönderimsel anlamın birincil taşıyıcılarıdır ve dolayısıyla da isimlerin büyük çoğunlukta olması yoğun bilgi varlığına işaret etmektedir”. Bu, özellikle söz konusu metinlerin en temel iletişimsel amacının bilgi vermek olduğu düşünüldüğünde doğru olmaktadır.

Metinlerdeki yazının tonu konuşmaya daha yakındır. “Düşünün ki bir trendesiniz.”, “Yaklaşık 10\$'lık satış fiyatına sahip olan AMY'yi satın almak istiyorsanız, öncelikle bunu neden yapmak istediğinizi dikkatlice düşünün.”, “Ben olsam FIFAM'ın offline modunu komple söker atardım.” gibi ifadelerde bu durum açıkça

görülebilmektedir. Bu bağlamda, Biber'ın (1988) kullandığı terimlerle ifade edecek olursak, söz konusu metinlerin yüksek oranda “etkileşimsel” oldukları göze çarpmaktadır.

Oyunlardan alınan renkli görüntülerle birlikte metinlerde mizahi bir yazım tarzının benimsendiği görülmektedir. Carney ve Levin'e göre (2002, 6), “Resimli hikâye kitapları bazen “iki kez anlatılan masallar” olarak adlandırılmaktadır, çünkü her iki aracı da (sözel ve görsel) hikâyeyi anlatabilmektedir”. Aynı durum bilgisayar oyun dergileri için de geçerlidir. Dilbilimsel yapıların göstergebilimsel yapılarla birlikte sunulduğu anlatımı güçlendirmektedir.

Dergilerde dikkat çeken diğer bir nokta ise yer yer kullanılan yabancı dildeki sözcüklerdir. Bu sözcüklerin kullanımı okuyucu için terminolojik bir sıkıntı haline gelebilmektedir. Öyle ki, sevdiği bir oyunda nasıl ilerlemesi gerektiğini anlamak için bu dergilere başvuran biri kullanılan kimi kavramları bilmediği için okuma güçlüğü çekebilmektedir. Diğer bir deyişle, metinleri rahatça okuyabilmek için “RPG”, “FPS”, “mana”, “overhead” gibi kavramların anlamlarının bilinmesi gerekmektedir.

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bilgisayar oyun dergilerinin detaylı bir dilbilimsel incelemesi göstermektedir ki bu dergilerin oyun inceleme bölümleri yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde kullanılabilir. Öncelikle bu metinler yazılı dilin özellikleriyle birlikte sözlü dilin özelliklerini de bünyesinde barındırmaktadır. Bu doğrultuda da bu dergilerin kullanımıyla birlikte öğrenci ihtiyaçlarına göre Türkçenin öğretimi söz konusu olmaktadır. Örneğin, öğretici, metinler içerisinde aşağıdaki gibi tümceleri seçerek öğrencilerden tümcenin “ruhunu” kavrayıp kavradıklarını gözlemlemek amacıyla bu tümceleri başka sözcüklerle açıklamasını (*paraphrase*) isteyebilir (ki bu, temelde sözlü dile yönelik bir edinime işaret etmektedir) veya bazı dilbilgisi noktalarını metinden çıkararak öğrencilerden boşlukları doldurmalarını isteyebilir (bu da yazılı dile yönelik bir edinim olarak kabul edilebilir):

1-“Her yerden bir karakter fırlıyor, herkes sürekli uçuş halinde... Ne yediğiniz dayağı, ne de attığınız tekme tokadı fark edebiliyorsunuz.”

(Öğrenciden kaynak tümcelerdeki mizahi tonu koruyarak aynı anlama gelecek tümce(ler) oluşturması beklenebilir. Bu, söylemsel bir tür işlemin gerçekleşmesi anlamına gelir.)

2-“Her yerden bir karakter fırlıyor, herkes sürekli uçuş halinde... ---- yediğiniz dayağı, ---- attığınız tekme tokadı fark edebiliyorsunuz.”

(Öğrenciden, boşlukları Türkçedeki “ne... ne...” yapısıyla doldurması beklenmektedir. Bir öndeki tümce öğrenciye boşluğu “hem... hem...” gibi bir yapıyla dolduramayacağına dair ipuçları vermektedir.)

Bu metinlerdeki tümceleri bir ders kitabındakinden farklı kılan özellik konuşma diline yakın ve oldukça etkileşimsel olmaları ve mizahi bir tonda olmalarıdır. Bu bağlamda, bilgisayar oyun dergilerinin oyun inceleme bölümlerinin yabancı dil olarak Türkçe öğrencilerine “mekanik” ve kalıplaşmış ifadelerden uzak, daha doğal ve anadili konuşucularınıninkine yakın bir Türkçe sunacağı öne sürülebilir.

Shrum ve Glisan (2004) bağlamdan kopuk bir şekilde dil öğretiminde ortaya çıkabilecek sorunlara işaret etmekte ve öğreticinin öğretim sürecinde tamamıyla ders kitabına bağlı kalmamasını tavsiye etmektedir. Bu açıdan

bakıldığında metinlerde bağlamı en güçlü olan hareketi Anekdot Hareketi olarak değerlendirebiliriz. Bu hareketteki bağlamsallaştırma süreci öncelikle incelenen oyunun gerçek hayattaki olaylarla veya deneyimlerle ilişkilendirilmesiyle başlamaktadır. Dolayısıyla, bu hareket göz önünde bulundurularak içinden sorular çıkarılabilecek paragraflar seçilip öğrenciye yöneltilir:

3-“Attığım her adımı bir nakış gibi birbirine işleyen, en sonunda bir araya getirip büyük bir örtü gibi önüme seren oyunları seviyorum. Bunun ilk örneğini Settlers’ta görmüştüm sanırım. Halkını doyurmak istiyorsan önce ekmek bulman gerekirdi, ekmek için de un, un için değirmen, değirmeni döndürmek için de buğday. Ama zincir bu kadarla kalmazdı. Oyunun her alanında, üretmek istediğiniz her şey için bu tarzda bir zincir oluşturmanız gerekirdi ve en sonunda şöyle bir arkanıza yaslanıp baktığımızda kurduğunuz düzen, her şeyin tıkır tıkır işliyor oluşu müthiş bir tatmin duygusu verirdi. Bu döngüyü daha da büyük bir ölçeğe taşıyarak işi kale yönetme/kuşatma simülasyonu haline getiren ilk Stronghold, benim tam aradığım oyundu bu yüzden. Stronghold 3’ün aldığı onca olumsuz yoruma rağmen oyuna önyargısız yaklaşma kararı almam da yine o çok sevdiğim ilk oyunun yüzü suyu hürmetineydi.”

(Öğrenciden tümceleri tek tek yorumlaması veya paragrafın tamamından genel çıkarımlarda bulunması istenebilir. İlk durum söz konusu olduğunda metaforlar, karşılaştırmalar ve söylem belirleyiciler açısından zengin olan tümceler tercih edilebilir. Bağdaşıklık (*coherence*) ve bağlaşıklık (*cohesion*) testi yapmak amacıyla bazı tümceler metinden atılabilir ve öğrencinin kendi ifadeleriyle buraları doldurması istenebilir.)

Bu metinler bütün sözcük türlerini içlerinde barındırdıkları için başlı başına bunların öğretiminde de kullanılabilirler:

4-“Oyunu tekrar tekrar oynamanıza neden olacak çok sayıda açılabilir eşya var.”

(Öğretici öğretmek istediği sözcük türüne göre bir veya birden fazla sözcüğü metinden çıkarıp öğrenciden uygun sözcüğü bulmasını isteyebilir. Örneğin bu tümcede öğretici öğrencinin isim bilgisini ölçmek istiyorsa “eşya” sözcüğünü çıkarabilir.)

Bu metinleri kullanarak sözcük türlerini öğreten bir öğreticinin dikkatli olması gereken bir nokta bulunmaktadır: sözcüklerin terminolojik kullanımı. Öğretici, öğrencinin bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyun dergilerinin terminolojisine hâkim olduğundan emin olmalıdır. Öğrenci terminolojiye hâkim değilse öğretici terminolojiyi öğrettikten sonra yol almalıdır. Aksi takdirde terminolojik ifadelerden tamamen uzak durulmalıdır:

5-“SOCOM’da olan Breach, Demolition ve Convoy gibi oyun modları yerine yepyeni modlar görüyoruz.”

(Öğretici, öğrenci bu oyunu oynamamışsa veya “Breach”, “Demolition” ve “Convoy” terimlerini açıklayan başka bir inceleme yazısı okumamışsa bu tümceyi kullanmaktan kaçınılmalıdır. Öğretici sınıf ortamında bu tümceyi kullanmak istiyorsa öncelikle bu terimlerin üzerinden geçmiş olması gerekmektedir.)

Sonuç olarak bilgisayar oyun dergileri Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen kişiler için doğal dile yakın, kalıplaşmış dil kullanımına ise uzak dilsel veriler sunmaktadır.

Öğrencinin ana dili İngilizceyse bu metinlerde zaman zaman görülen terminolojik olmayan İngilizce ifadelerin kullanımı faydalı olabilir. Bu metinlerin, dilbilgisi seviyesi başlangıç seviyesinin üzerinde olan öğrencilerle kullanılmasının uygun olacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarının özellikle gençler arasında yaygın olduğu

düşünüldüğünde, özellikle genç öğrencilerin dil sınıflarında bu metinlerden oldukça büyük fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyun dergilerinin oyun inceleme bölümlerinin Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten kişilerce burada gösterilenden daha farklı yöntemler geliştirebileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

Bell, A. (1995). Language and the Media. *Annual Review of Applied Linguistics*, 15, 23-41.

Bhatia, V. K. (1993), *Analysing Genre: Language Use in Professional Settings*. London: Longman.

Biber, D. (1988). *Variation Across Speech and Writing*. İngiltere: Cambridge UP.

Carney, Russel N., ve Joel R. L. (2002). Pictorial Illustrations Still Improve Students' Learning From Text. *Educational Psychology Review*, 14, 5-26.

McLoughlin, L. (2000). *The Language of Magazines*. Londra: Routledge.

Shrum, Judith L., ve Eileen W. G. (2004). *Teacher's Handbook: Contextualized Language Instruction*. Boston, MA: Heinle.

SUMMARY

Video game magazines are magazines read by people of all ages all around the world, but they are more common among the young. In this context, it is thought that these magazines could be used with young learners in classrooms where Turkish is taught as a foreign language. While many video game magazines have been published in Turkey in the past, the two prominent video game magazines still being published on a monthly basis are LEVEL and Oyungezer. While these magazines consist of various sections, their game review sections could be regarded as their most interesting sections. These sections have features that distinguish them from other magazines linguistically and are thus the most genre-defining sections of these magazines. The reason for this could stem from the nature of the materials being reviewed (video games) and the people addressed (video game players). In this study, firstly the linguistic features of the game review sections of the two magazines were determined through the method suggested by Bhatia (1993) and then, how this linguistic wealth could benefit the field of teaching Turkish as a foreign language was discussed. The analysis of the lexical/grammatical features shows that the word types (nouns, adjectives, verbs, adverbs, pronouns, postpositions, connectives) and sentence types (affirmative, negative, simple, compound, inverted, verbal, nonverbal, interrogative) indicate a statistically close relationship. The structural interpretation of the text-genre shows that the game review sections of these magazines comprise three main moves: 1a-the anecdote move, 1b-the direct introduction move, 2-the description move and 3-the evaluation move. When the communicative purpose of the text-genre is considered, it could be seen that the main purpose is to introduce a game to the reader. A secondary purpose of the writers seems to be their wish that the readers buy or refrain from buying a certain game. This is usually done through implications. The results point to the fact that these texts combine the features of the written language with those of the spoken language. In this respect, it is possible to say that these magazines could be used to teach Turkish as a foreign language with respect to the students' specific purposes. For example, the teacher could pick out sentences from the texts and either have the students paraphrase them to see if they have grasped its meaning and "spirit" (spoken language) or omit some grammar points so that the students could fill in the blanks (written language). The main point that distinguishes the sentences in these texts from those in a given textbook is the fact that the former bears spoken language properties and is highly interactional, while also having a humorous tone. In this context, the game review sections of video game magazines could be purported to provide students of Turkish as a foreign language with linguistic tools that are not "mechanical" or stereotypical and more natural and closer to the way native speakers would speak. As these texts include all word types, they could also be used for vocabulary teaching. However, there is a point to be considered before teaching vocabulary using these texts: the terminological use of the words. The teacher should make sure that the students are acquainted with the terminology of video games and video game magazines. If this is not the case, the teacher should move on only after teaching the terminology. Otherwise, terminological expressions should be completely left out. If the students' native language is English, the use of non-terminological English words that are sometimes seen in these texts could be useful. It looks possible that the magazines in question could be used in all classes with the exception of the beginner level. When it is considered that video games are especially popular with young people, it would be safe to assume that video game magazines will benefit young learners the most. It is estimated that those who teach Turkish as a foreign language could come up with ways other than the ones shown in this study to benefit from the game review sections of video game magazines.