

Tüy ile topun buluşma noktası: Bir metafor araştırması

The meeting point of feather and ball: A metaphor research

Gözde Yetim¹ Semra Bıdıl² Metin Argan³

Gönderilme tarihi: 24 / 05 / 2018

Kabul tarihi: 05 / 08 / 2018

Öz

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi kullanılmıştır. Çalışma, 220 profesyonel ve amatör badminton sporcusu ile gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aşamasında, sporcuların badminton sporuna, ekipmanlarına yönelik metaforları ve gerekçeleri, "Badminton, Badmintoncu, Top, Raket, Müziğe, Renge.....benzer. Çünkü," şeklinde doldurulması istenmiştir. Elde edilen metaforlar SPSS23 programına girilerek sıklık ve yüzde analizleri yapılmıştır. Analiz sonucunda metaforlar kategorilere ayrılmıştır. Bu doğrultuda, badmintona ilişkin tenis, savaş ve hayat metaforlarının ön planda olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanında, badmintoncu için savaşçı ve asker, badminton topu için kuş ve mermi, badminton raketini için ise kılıç ve kol metaforları ortaya çıkmıştır. Ayrıca, bir renk olarak badminton en fazla mavi, beyaz ve kırmızı metaforları ile ilişkilendirilirken, bir müzik türü olarak pop, rap ve rock ile ilişkilendirilmiştir.

Anahtar sözcükler:Badminton, Spor, Metafor

Abstract

Content analysis was used, which is one of the qualitative research methods. The study was conducted with 220 professional and amateur badminton players. When collecting data, the players are asked to fill in the form "Badminton, Badminton-player, Ball, Racket is like.....Because,...../Badminton as a colour-music.....Because,....." expressions. The obtained metaphors were entered into the SPSS23 program and frequency-percentage analyzes were made. Then, metaphors are divided into categories. Regarding badminton, tennis, war and life, for badminton-players warriors and soldiers, for badminton-balls birds and bullets, for badminton-racket sword and arm metaphors emerged. Besides, badminton as a colour is most associated with blue, white and red, while it is associated with pop, rap and rock as a musical genre.

Keywords: Badminton, Sport, Metaphor

1. Giriş

Beden eğitimi ve spor olgusunun kökleri binlerce yıl önceye dayanmaktadır. İnsanoğlunun ilk ortaya çıkışından günümüze kadar uzanan tarihsel süreçte beden eğitimi, spor ve oyun farklı görünümde, değişik adlar altında, yaşamın içinde yer alırken yüklendiği işlevler de farklı olmuştur (Demirci ve Demirci, 2012: 15). Dolayısıyla, bu kavramlar bireyden bireye farklı algılanış biçimleri yaratmaktadır. Bu da metafor kavramının önemine işaret etmektedir.

¹ Doktora Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir/Türkiye, gozdeey03@hotmail.com

²Yüksek Lisans Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir/Türkiye, badminton26@gmail.com

³ Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Eskişehir/Türkiye, margan@anadolu.edu.tr

* Bu çalışma, 10-13 Mayıs 2018 tarihinde Bodrum/Türkiye'de düzenlenen Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi'nde sözel bildiri olarak sunulmuştur.

Ülkemizde badminton, son derece zevkli ve mücadele gerektiren bir spor dalı olması sebebiyle, toplumumuzun bazı kesiminden büyük bir ilgi görmektedir (Gülmez, 2008: 3). Badminton iki veya dört kişinin topu yere düşürmeden, raketle karşılıklı vuruş esasına dayalı olarak file üzerinde oynadığı olimpik bir spor dalıdır (Salman, 1994: 5). Badminton çabuk karar vermeyi sağlayan, saniye içerisinde insan beyninin taktik açıdan karar mekanizmasını en iyi ve olumlu şekilde soğan tek spor dalıdır (Shaw, 1989: 2). Kolaylıkla öğrenilebilen, kadın ve erkek, bütün yaşlarda, ömür boyu oynanabilen, şiddet içermeyen, seyredilmesi zevkli olan bir spordur (Yumuk, 2004: 1). Bu çalışmada da popülerliği gün geçtikçe artan badminton sporuna ilişkin metaforik algılar incelenmiştir.

Literatürde spor bilimleri de dahil olmak üzere farklı disiplinlerde pek çok metafor çalışması bulunmaktadır (Koç vd., 2015, Karakaya ve Salici, 2016, Lapsekili ve Yelboğa, 2014, Boydak Özkan ve Demir, 2011, Durmuş ve Baş, 2016, Kotan ve Kaya, 2010; Parsons, 2010; Argan vd., 2017; Argan vd., 2018; Kurtipek vd., 2017; Kesić ve Muhić, 2013; Smith ve Sparkes, 2004; Şirin vd., 2012; Bektaş vd., 2013; Özsoy, 2011). Koç vd. (2015) yaptıkları çalışmada metaforların, spor kavramının ilköğretim öğrencileri tarafından nasıl algılandığı belirlemek amacıyla güçlü birer ipucu özelliği taşıdığını ifade etmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı, profesyonel ve amatör badminton sporcularının, badminton sporu ve ekipmanlarına yönelik metaforik algılarını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Badminton sporcularının badminton, badmintoncu, badminton topu ve badmintona raketine ilişkin metaforik algıları nelerdir?
2. Bu konular doğrultusunda ortaya çıkan metaforlar hangi kategorilerde toplanabilir?

2. Literatür

Metafor kelimesi Yunanca "metapherein" kelimesinden türemiş olup meta "değişmek", pherein "taşımak" anlamına gelmektedir (Levine, 2005: 172). Metafor, iki nesne olay ya da olgu arasındaki paralel/benzer ilişkiler kurmak biçiminde kullanılmaktadır (Karakaya ve Salici, 2016: 856). Morgan (1998: 14) da metaforun, genel olarak dünyayı kavrayışımıza sinen bir düşünce ve görme biçimi olduğunu ifade etmektedir. Benzer şekilde, Lakoff ve Johnson (2015) da bireyin tutumları, algıları ve dünya görüşünü derinden etkilediğinden dolayı metaforun önemine vurgu yapmakta ve metaforların sadece konuşma ve algılama biçimi değil aynı zamanda bir düşünce biçimi olduğunu da belirtmektedirler.

Metaforlar, bireylerin dünyayı ve kendilerini algılama biçimlerini göstermektedir. Metafor, bireylerin soyut, karmaşık veya kuramsal bir olguyu anlamada ve açıklamada yararlandığı güçlü bir zihinsel araç olarak değerlendirilmektedir (Wells, 2015: 162). Ayrıca, metaforlar deneyimlediğimiz bir olayı anlamak için başka kavramlarla ilişki kurmamızı sağlar (Derwent, 2016: 260).

Metaforlar, zihnimizi mevcut ve aşikâr benzerliklerin, ilişkilerin ve görüşlerin ötesine, kendi yarattıkları yeni benzerliklere, ilişkilere ve görüşlere yönlendirebildiği için yaratıcı bir özelliğe sahiptir (Lakoff ve Johnson, 2015). Ayrıca, Lakoff ve Johnson (2015) metaforların, bir kelimenin tek başına daha önce taşıyamayacağı bir anlam boyutu keşfetmesi ve kelimenin anlam ufku- nu genişletmesi sayesinde bir keşif olduğunu belirtmektedirler.

Saban (2009: 282) metaforu zihinsel bir model olarak güçlü kılan durumun, iki benzeşmez olgu arasında ilişki kurarak belli bir zihinsel şemanın başka bir zihinsel şema üzerine yansıtıl-

masına olanak verilmesi olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Cerit (2008: 694), metaforların, insanların hayatı, çevreyi, olayları ve nesnelere nasıl gördükleri; farklı benzetmeler kullanarak açıklamaya çalışmada kullandıkları bir araç olduğunu ifade etmektedir.

Metaforun özü belli bir nesne, yapı ya da olguyu başka somut bir yapıya göre anlamak ve deneyimlemektir. Burada, bir olgu başka bir olguyu açık ya da örtük bir şekilde belirtebilir. Birbirinden tamamen farklı olgular arasında ilişki kurulması, aslında zihinsel şemalarımız üzerinde metaforların ne kadar etkili olduğunu göstermektedir (Özer ve Türel, 2015: 3). Dolayısıyla bu çalışmada, badminton sporcularının branşlarına yönelik algıları metaforlar aracılığı ile belirlenmeye çalışılmıştır.

3. Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgubilim (fenomenoloji) yaklaşımına göre desenlenmiştir. Olgubilim deseni, farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Olgubilim araştırmalarında veri analizi, yaşantıları ve anlamları ortaya çıkarmaya yöneliktir. Bu amaçla yapılan içerik analizinde verinin kavramsallaştırılması ve olguyu tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılması çabası vardır. Sonuçlar betimsel bir anlatım ile sunulur ve sık sık doğrudan alıntılara yer verilir. Bunun yanında ortaya çıkan temalar çerçevesinde elde edilen bulgular açıklanır ve yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 81). Bu çalışmanın amacı, profesyonel ve amatör badminton sporcularının, badminton sporu ve ekipmanlarına yönelik metaforik algılarını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda, bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi kullanılmıştır.

Araştırma kapsamında, katılımcılardan badminton, badmintoncu ve ekipmanlarına yönelik gerekçeleri ile birlikte her biri için metafor oluşturmaları istenmiştir. Katılımcılar istenilen konular ile ilgili metafor oluşturmuş ve gerekçelerini yazmışlardır. Katılımcıların her bir konu ile ilgili metaforları oluşturma ve gerekçelerini yazma süreleri yaklaşık 20-25 dakika sürmüştür. Bu çalışma Şubat 2018- Nisan 2018 tarihleri aralığında gerçekleştirilmiştir.

3.1. Verilerin toplanması

Veri toplama aşamasında, sporculardan badminton sporuna ve ekipmanlarına yönelik metaforları gerekçeleri ile birlikte oluşturmaları istenmiştir. Veri toplamada sporculardan, "Badminton/Badmintoncu/Top/Raketbenzer. Çünkü," ifadelerinin doldurulması istenmiştir. İfadelerde kullanılan "benzer" kelimesi seçilen branşlar ile ilgili metaforları ortaya koyarken, "çünkü" kelimesi oluşturulan metaforların gerekçelerini ortaya koymaktadır. Ayrıca "Badminton bir renk olsaydıolurdu. Çünkü," ve "Badminton bir müzik türü olsaydı olurdu. Çünkü," ifadelerinin de doldurulması istenmiştir. Katılımcıların demografik özellikleri, badmintondaki deneyim süreleri, millilik durumu ve yurtdışı başarı durumuna ilişkin sorular formun son bölümünü oluşturmuştur.

3.2. Verilerin analizi

Katılımcıların her bir ifade için oluşturmuş oldukları metaforlar belirlendikten sonra ortaya çıkan tüm geçerli metaforlar alfabetik olarak sıraya dizilmiştir. Badmintona ilişkin 106, badmintoncuya ilişkin 122, badminton topuna ilişkin 103 ve badminton raketine ilişkin 83 ayrı metafor ortaya çıkmıştır. Bunun yanında, badmintona ilişkin 27 renk ve 35 müzik metaforu ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan metaforlar SPSS 23 programına girilerek sıklık ve yüzde analizleri yapılmıştır. Ardından, badminton, badmintoncu ve ekipmanlarına yönelik ortaya çıkan tüm geçerli

metaforlar kategorilere ayrılmış olup, badminton için 5, badmintoncu için 5, badminton topu için 4 ve badminton raketi için 4 kategori ortaya çıkmıştır. Ayrıca, badmintonla ilişkin ortaya çıkan renk ve müzik metaforları da olumlu, nötr ve olumsuz metaforlar olarak kategorilere ayrılmıştır.

3.3. Geçerlik ve güvenilirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik, araştırmacının araştırdığı olguyu olduğu gibi ve yansız olarak gözlemesi ve elde etmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu araştırmada da katılımcılar soruları cevaplarırken herhangi bir etkileme olmamış, veriler olduğu gibi aktarılmıştır. Verilerin analiz sürecindeki çeşitli aşamalarda uzman görüşünden yararlanılmış olup, araştırma sürecinin detayları ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

Birden fazla araştırmacının birlikte veri analizi yaptıkları durumlarda, kodlama güvenilirliği açısından en az % 70 düzeyinde bir güvenilirlik yüzdesine ulaşmaları beklenir (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 265). Bu doğrultuda, çalışmanın güvenilirliği Miles ve Huberman (1994) tarafından geliştirilen Uyuşum Yüzdesi Formülü [$P = (Na / Na + Nd) \times 100$] (P: Uyuşum Yüzdesi (Güvenilirlik), Na: Uyum Miktarı (Görüş birliği), Nd: Uyuşmazlık Miktarı (Görüş ayrılığı)) ile % 97 olarak hesaplanmıştır.

3.4. Araştırma katılımcıları

Araştırma katılımcıları, 220 profesyonel ve amatör lise ve üniversite düzeyinde badminton sporcuları ile gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmada, amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme, örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşturulmasıdır (Büyükoztürk, 2012: 11). Araştırma katılımcılarının 100'ü kadın, 120'si erkektir ve büyük bir çoğunluğu (f=144, % 65,5) 15-20 yaş aralığındadır. Ayrıca aylık ortalama gelir durumlarına göre çoğunluğu (f=80, % 36,4) 1501-3000 TL arasında bir gelir durumuna sahiptir. Bunun yanında, katılımcıların büyük çoğunluğu (f=102, % 46,4) 6 yıl ve daha fazla süredir badminton oynamaktadır. Katılımcıların badminton sporunda milli olma durumlarına bakıldığında, büyük çoğunluğu (f=181, % 82,3) milli olmamıştır ve yine büyük çoğunluğu (f=193, % 87,7) yurtdışı derecesine sahip değildir (Tablo 1).

Tablo 1. Araştırma katılımcılarına ilişkin demografik özellikler, badminton oynama süresi, milli olma durumu ve yurtdışı derecesi

	f	%		f	%
Cinsiyet			Badminton Oynama Süresi		
Kadın	100	45,5	3 yıl veya daha <	64	29,1
Erkek	120	54,5	4-5 yıl arası	54	24,5
			6 yıl ve daha >	102	46,4
Yaş			Milli Olma Durumu		
15-20	144	65,5	Evet	39	17,7
21 ve üstü	76	34,5	Hayır	181	82,3
Aylık Ortalama Gelir			Yurtdışı Derecesine Sahip Olma		
1500 TL veya daha<	54	24,5	Evet	27	12,3
1501- 3000 TL	80	36,4	Hayır	193	87,7
3001- 4500 TL	56	25,5			
4501- 6000 TL	21	9,5			
6001 ve daha >	9	4,1			

4. Bulgular

4.1. Badminton ve öğelerine ilişkin bulgular

Araştırma katılımcıları tarafından badmintona ilişkin oluşturulan metaforların sıklık ve yüzdeleri Tablo 2'de yer almaktadır. Badmintona yönelik toplam 106 metafor ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan metaforlar incelendiğinde en sık "tenis" (f=33, % 15), "savaş" (f=21, % 9,5) ve "hayat" (f=14, % 6,4) metaforlarının kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 2. Badmintona ilişkin metaforların sıklık ve yüzdeleri

Sıra No	Badminton Metaforu	f	%	Sıra No	Badminton Metaforu	f	%	Sıra No	Badminton Metaforu	f	%
1.	Ağaç	3	1,4	37.	Hayatta yapmam dediklerin	1	,5	73.	Özgürlük	2	,9
2.	Aile	1	,5	38.	Hayvanat bahçesi	1	,5	74.	Resim	1	,5
3.	Antidepresan	1	,5	39.	Heyecan	2	,9	75.	Robot	1	,5
4.	Araba	4	1,8	40.	Hırs	2	,9	76.	Satranç	5	2,3
5.	Araç	1	,5	41.	Hobi	1	,5	77.	Savaş	21	9,5
6.	Aşk	8	3,6	42.	Huzur	2	,9	78.	Savaşçı	1	,5
7.	Avcılık	1	,5	43.	Işık	1	,5	79.	Sevgi	2	,9
8.	Bağımsızlık	1	,5	44.	İkiye bölünmüş elma	1	,5	80.	Sevgili	1	,5
9.	Başarılı sporcu	2	,9	45.	İlaç	2	,9	81.	Sınav	1	,5
10.	Bilardo	1	,5	46.	İnsan beyni	1	,5	82.	Sinek	1	,5
11.	Boks	2	,9	47.	İp	1	,5	83.	Stres topu	3	1,4
12.	Bulut	1	,5	48.	Jet	1	,5	84.	Su	1	,5
13.	Çiçek	1	,5	49.	Kaçtığım mekan	1	,5	85.	Sürrealist tablo	1	,5
14.	Çocuk	1	,5	50.	Kalp	1	,5	86.	Şiir	1	,5
15.	Dans	5	2,3	51.	Kan	1	,5	87.	Taktik	1	,5
16.	Dart ve bale	1	,5	52.	Kar topu savaşı	1	,5	88.	Tenis	33	15,0
17.	Dayanışma	1	,5	53.	Karınca	1	,5	89.	Tohum	1	,5
18.	Deniz	1	,5	54.	Kelebek	1	,5	90.	Toprak	2	,9
19.	Ders	1	,5	55.	Kişisel eşya	1	,5	91.	Tuvalet	1	,5
20.	Disko	1	,5	56.	Kitap okuma	1	,5	92.	Uçmak	1	,5
21.	Doğa	1	,5	57.	Kolay olmayan	1	,5	93.	Uyuşturucu	1	,5
22.	Dostluk	1	,5	58.	Koşu ve hız	1	,5	94.	Uzay yolculuğu	1	,5
23.	Edep ve terbiye	1	,5	59.	Kum torbası	1	,5	95.	Vatan	1	,5
24.	Eğlenceli bir spor	2	,9	60.	Kumar oynama	1	,5	96.	Voleybol	1	,5
25.	Emek	1	,5	61.	Kuş	5	2,3	97.	Yabancı dil	1	,5
26.	Eskrim	2	,9	62.	Manevi güç	1	,5	98.	Yapboz	1	,5
27.	Evli ama anlamamayan çiftler	1	,5	63.	Maraton	1	,5	99.	Yarış	2	,9
28.	Fabrika	1	,5	64.	Masa tenisi	2	,9	100.	Yaşam	3	1,4
29.	Fevri insan	1	,5	65.	Mutlu biri	1	,5	101.	Yemek	1	,5
30.	Fileli oyun	1	,5	66.	Mücadele	2	,9	102.	Yin yang	1	,5
31.	Futbol	2	,9	67.	Nehir	1	,5	103.	Yoga	2	,9
32.	Gökkuşağı	2	,9	68.	Oje	1	,5	104.	Yolculuk	1	,5
33.	Gökyüzü	1	,5	69.	Okey	1	,5	105.	Zeka	2	,9
34.	Güneş	1	,5	70.	Okyanus	1	,5	106.	404 yapıstırıcı	1	,5
35.	Hakların yenildiği spor	1	,5	71.	Oyun havası	1	,5				
36.	Hayat	14	6,4	72.	Ördek	1	,5				
Toplam										220	100,0

Araştırma kapsamında katılımcılar tarafından badmintona ilişkin oluşturulan metaforlar ve gerekçelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Badminton tenise benzer. Çünkü, raketle oynanır."

"Badminton savaşa benzer. Çünkü, içerisinde mücadele, hırs, azim ve zafer vardır."

"Badminton hayata benzer. Çünkü, her an mücadele ister."

Yetim, G., Bıdıl, S., Arğan, M. (2018). The meeting point of feather and ball: A metaphor research. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 530-546.

Tablo 3. Badmintoncuya ilişkin metaforların sıklık ve yüzdeleri

Sıra No	Badmintoncu Metaforu	F	%	Sıra No	Badmintoncu Metaforu	F	%	Sıra No	Badmintoncu Metaforu	f	%
1.	Adam	3	1,4	42.	Farklı	1	,5	83.	Pilot	1	,5
2.	Akan su	1	,5	43.	Ferrari	1	,5	84.	Pirana	1	,5
3.	Anne	1	,5	44.	Fidan	1	,5	85.	Piyancı	1	,5
4.	Araba	1	,5	45.	Futbolcu	2	,9	86.	Robot	1	,5
5.	Arı	1	,5	46.	Gladatör	1	,5	87.	Rüzgar gülü	1	,5
6.	Asker	14	6,4	47.	Gözlemci	1	,5	88.	Sabır taşı	1	,5
7.	Aslan	1	,5	48.	Güçlü bir birey	1	,5	89.	Sanatçı	4	1,8
8.	Aşçı	1	,5	49.	Hacı yatmaz	1	,5	90.	Savaşçı	25	11,4
9.	Aşık	1	,5	50.	Hamile bir kadın	1	,5	91.	Savunmacı hücumcu	1	,5
10.	Aşk	1	,5	51.	Hareketlilik	1	,5	92.	Saygılı	2	,9
11.	Atlet	3	1,4	52.	Hırs küpü	1	,5	93.	Sınava giren sporcu	1	,5
12.	Atletik	1	,5	53.	İkinci ruh	1	,5	94.	Silahşor	1	,5
13.	Avcı	3	1,4	54.	İnsan	6	2,7	95.	Sporcu	9	4,1
14.	Ay ve yıldız	1	,5	55.	İşçi	2	,9	96.	Strateji uzmanı	1	,5
15.	Azimli biri	1	,5	56.	Kahraman	4	1,8	97.	Su	1	,5
16.	Bal porsuğu	1	,5	57.	Kağlan	1	,5	98.	Sürücü	1	,5
17.	Balerin	1	,5	58.	Karizmatik	1	,5	99.	Şah	1	,5
18.	Bayrak	1	,5	59.	Kartal	1	,5	100.	Şair	1	,5
19.	Beyin	2	,9	60.	Kitap	1	,5	101.	Şamp. Ligi kupası	1	,5
20.	Birey	1	,5	61.	Kedi	2	,9	102.	Şoför	1	,5
21.	Borsacı	2	,9	62.	Kendim	2	,9	103.	Şövalye	3	1,4
22.	Bulut	1	,5	63.	Keskin nişancı	1	,5	104.	Tank	1	,5
23.	Carolina marin	4	1,8	64.	Kraliyet ailesi	1	,5	105.	Tazı	1	,5
24.	Centilmen	1	,5	65.	Kuş	2	,9	106.	Tenisçi	2	,9
25.	Ceylan	1	,5	66.	Lastik	2	,9	107.	Terminatör	1	,5
26.	Çekirge	1	,5	67.	Lee chong wei	1	,5	108.	Tohum	1	,5
27.	Çevik insan	1	,5	68.	Lejyoner	1	,5	109.	Top toplayıcı	1	,5
28.	Çiçek	1	,5	69.	Leopar	1	,5	110.	Uçak	1	,5
29.	Çita	4	1,8	70.	Lin dan	1	,5	111.	Usta	2	,9
30.	Dansçı	4	1,8	71.	Makina	1	,5	112.	Ülke yöneticisi	1	,5
31.	Defter	1	,5	72.	Maymun	1	,5	113.	Viktor axelsen	1	,5
32.	Destek olunmayan sporcu	1	,5	73.	Memur	1	,5	114.	Voleybolcu	4	1,8
33.	Deve kuşu	1	,5	74.	Michael jordan	1	,5	115.	Yapay zeka	1	,5
34.	Disiplin ve profesyonellik	1	,5	75.	Mimar	2	,9	116.	Yardım aracı	1	,5
35.	Doğru çizgi	1	,5	76.	Mühendis	1	,5	117.	Yarış arabası	1	,5
36.	Dövüşçü	1	,5	77.	Müzişyen	1	,5	118.	Yay	1	,5
37.	Düşünen insan	1	,5	78.	Odun	1	,5	119.	Yazar	2	,9
38.	Düşünür	1	,5	79.	Oyun kurucu	1	,5	120.	Yerinde duramayan kişi	1	,5
39.	Elmas	2	,9	80.	Öğretmen	2	,9	121.	Yırtıcı bir hayvan	1	,5
40.	Eski Türkler	1	,5	81.	Özel gücü olan insan	1	,5	122.	Zeki	3	1,4
41.	Eşsiz	1	,5	82.	Panter	1	,5				
Toplam										220	100,0

Badmintoncuya ilişkin toplam 122 metafor elde edilmiştir. Elde edilen metaforlar incelendiğinde ise en sık "savaşçı" (f= 25, % 11,4) ve "asker" (f= 14, % 6,4) metaforları kullanılmıştır. Araştırma katılımcıları tarafından badmintoncuya yönelik oluşturulan tüm metaforlar ayrıntılı olarak Tablo 3'de gösterilmektedir.

Araştırma kapsamında katılımcılar tarafından badmintoncuya ilişkin oluşturulan metaforlar ve gerekçelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Badmintoncu savaşçıya benzer. Çünkü, teknik ve taktikle takım için savaşır."

"Badmintoncu savaşçıya benzer. Çünkü, sert ve tekniktir."

"Badmintoncu askere benzer. Çünkü, asla vazgeçmez tüm engelleri aşar."

Tablo 4. Badminton topuna ilişkin metaforların sıklık ve yüzdeleri

Sıra No	Bad.topu metaforu	F	%	Sıra no	Bad.topu metaforu	F	%	Sıra no	Bad.topu Metaforu	f	%
1.	Altın	1	,5	36.	Hayat	2	,9	71.	Öğretmen	1	,5
2.	Antrenör	1	,5	37.	Huni	4	1,8	72.	Örümcek ağı	1	,5
3.	Araba	3	1,4	38.	İğne	1	,5	73.	Pamuk	2	,9
4.	Arı	1	,5	39.	İki kıvrımlı yol	1	,5	74.	Paraşüt	6	2,7
5.	Ateş topu	1	,5	40.	İnsan	1	,5	75.	Pilot	1	,5
6.	Av	1	,5	41.	İstenmeyen sevgili	1	,5	76.	Piyon	1	,5
7.	Balon	1	,5	42.	Jelibon	1	,5	77.	Pokemon	1	,5
8.	Bana	1	,5	43.	Jet	1	,5	78.	Roket	1	,5
9.	Bardak	2	,9	44.	Jokey	1	,5	79.	Savaşçı vücudu	1	,5
10.	Beyaz kağıt	1	,5	45.	Kadeh	2	,9	80.	Serçe	1	,5
11.	Bomba	1	,5	46.	Kalp	2	,9	81.	Sevgi	1	,5
12.	Çadır	1	,5	47.	Kar tanesi	1	,5	82.	Sınav	1	,5
13.	Çatal kaşık	1	,5	48.	Kaz	2	,9	83.	Silah	3	1,4
14.	Çiçek	5	2,3	49.	Kelebek	1	,5	84.	Sivri kalem	1	,5
15.	Çiğ köfte	1	,5	50.	Kız	2	,9	85.	Softbol sopası	1	,5
16.	Dil	1	,5	51.	Kiraz	1	,5	86.	Stres topu	2	,9
17.	Direksiyon	2	,9	52.	Kitap	1	,5	87.	Su	1	,5
18.	Dondurma külahlı	1	,5	53.	Koni	1	,5	88.	Sudaki cisim	1	,5
19.	Duygu	2	,9	54.	Kuş	1	,5	89.	Şahin	2	,9
20.	Düşman	1	,5	55.	Kum torbası	1	,5	90.	Şans	2	,9
21.	El freni	1	,5	56.	Kurşun	5	2,3	91.	Şey	1	,5
22.	Elbise	1	,5	57.	Kuş	37	16,8	92.	Tanımsız	1	,5
23.	Etek	2	,9	58.	Külâh	1	,5	93.	Tohum	1	,5
24.	Eyfel kulesi	1	,5	59.	Mantar	6	2,7	94.	Trafik lambası	1	,5
25.	F1 aracı	1	,5	60.	Marul	2	,9	95.	Tuzluk	1	,5
26.	Fişek	1	,5	61.	Masa tenisi topu	1	,5	96.	Tüy	9	4,1
27.	Futbol topu	1	,5	62.	Mat	1	,5	97.	Uçak	2	,9
28.	Füze	2	,9	63.	Mekik	1	,5	98.	Üçgen	3	1,4
29.	Gelinlik	1	,5	64.	Melek	1	,5	99.	Viski bardağı	1	,5
30.	Gökyüzü	1	,5	65.	Mermi	14	6,4	100.	Yemeklik malzeme	1	,5
31.	Gül	3	1,4	66.	Mevsim	1	,5	101.	Yiyecek	1	,5
32.	Güneş	3	1,4	67.	Müzik	4	1,8	102.	Yumuşak	1	,5
33.	Güvercin	2	,9	68.	Navigasyon	1	,5	103.	Zehir	1	,5
34.	Havan topu	1	,5	69.	Ok	3	1,4				
35.	Hayaller	1	,5	70.	Oyuncak	1	,5				
Toplam										220	100,0

Badminton topuna yönelik toplam 103 metafor elde edilmiştir. Buna göre, en fazla "*kuş*" (f=37, % 16,8) ve "*mermi*" (f=14, % 6,4) metaforları oluşturulmuştur. Araştırma katılımcıları tarafından badminton topuna yönelik oluşturulan tüm metaforlar ayrıntılı olarak Tablo 4'de gösterilmektedir.

Araştırma kapsamında katılımcılar tarafından badminton topuna ilişkin oluşturulan metaforlar ve gerekçelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Badminton topu kuşa benzer. Çünkü, hafiftir, uçar ve süzülür."

"Badminton topu kuşa benzer. Çünkü, hafiftir ve yön verebiliriz."

"Badminton topu mermiye benzer. Çünkü, hızla çıkar ve hedefi vurur."

Araştırma katılımcıları tarafından badminton raketine ilişkin toplam 83 ayrı metafor oluşturulmuştur. Oluşturulan metaforlar incelendiğinde, badminton raketi için en fazla "*kılıç*" (f=33, % 15), "*kol*" (f=29, % 13,2) ve "*silah*" (f=20, % 9,1) metaforları kullanılmıştır. Oluşturulan tüm metaforlar ayrıntılı olarak Tablo 5'de gösterilmektedir.

Yetim, G., Bıdıl, S., Argan, M. (2018). The meeting point of feather and ball: A metaphor research. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 530-546.

Araştırma kapsamında katılımcılar tarafından badminton raketine ilişkin oluşturulan metaforlar ve gerekçelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Badminton raketi kılıca benzer. Çünkü, rakibi yenmek için onunla bütün olmalısın."

"Badminton raketi kola benzer. Çünkü, vücudumun bütünüdür."

"Badminton raketi silaha benzer. Çünkü, oyuncu ne kadar iyi olursa olsun işlemi raket yapar."

Tablo 5. Badminton raketine ilişkin metaforların sıklık ve yüzdeleri

Sıra No	Badminton raketi Metaforu	F	%	Sıra no	Badminton raketi Metaforu	F	%	Sıra no	Badminton raketi Metaforu	f	%
1.	Ağaç dalı	1	,5	29.	İnşaatçının keseri	1	,5	57.	Savaş aleti	1	,5
2.	Aile	1	,5	30.	İrade	1	,5	58.	Savunma aracı	1	,5
3.	Alçı	1	,5	31.	Kader	1	,5	59.	Saz	1	,5
4.	Anne eli	1	,5	32.	Kahkül	1	,5	60.	Sevdiği ile kavuşan sevdalı	1	,5
5.	Araç	1	,5	33.	Kalem	7	3,2	61.	Sevgi	1	,5
6.	Balık ağı	2	,9	34.	Kalkan	2	,9	62.	Sevgili	1	,5
7.	Balık keçesi	1	,5	35.	Kararlık ve sabır	1	,5	63.	Sihirli değnek	2	,9
8.	Boksör eldiveni	1	,5	36.	Kask	1	,5	64.	Silah	20	9,1
9.	Boksör gardı	1	,5	37.	Kasnak	1	,5	65.	Sineklik	10	4,5
10.	Çatal	1	,5	38.	Keman	1	,5	66.	Sopa	6	2,7
11.	Çiçek	1	,5	39.	Kılıç	33	15,0	67.	Spor araba	1	,5
12.	Çikolata	1	,5	40.	Kırbaç	2	,9	68.	Strateji	1	,5
13.	Dansçı	1	,5	41.	Kol	29	13,2	69.	Şemsiye	1	,5
14.	Direksiyon	1	,5	42.	Koruyucu	1	,5	70.	Tahta çubuk	1	,5
15.	El	2	,9	43.	Kuş avcısı	1	,5	71.	Tarak	1	,5
16.	Enstrüman	1	,5	44.	Kümes	1	,5	72.	Tava	5	2,3
17.	Fırıncı küreği	2	,9	45.	Küpe	1	,5	73.	Tenis	2	,9
18.	Fırlatma platformu	1	,5	46.	Kürek	1	,5	74.	Tenis raketi	13	5,9
19.	Füze	1	,5	47.	Lastik	1	,5	75.	Trambolin	1	,5
20.	Gitar	7	3,2	48.	Levha	1	,5	76.	Uçak	2	,9
21.	Gözyaşı	1	,5	49.	Maşa	1	,5	77.	Uçurtma ipi	1	,5
22.	Güç	2	,9	50.	Müzik aleti	1	,5	78.	Uzatılan bir el	1	,5
23.	Hamle aracı	1	,5	51.	Olta	1	,5	79.	Uzuv	4	1,8
24.	Hayattaki seçimlerimiz	1	,5	52.	Organ	1	,5	80.	Vites	1	,5
25.	Hırs	1	,5	53.	Özgürlüğün elleri	1	,5	81.	Yağmur	1	,5
26.	Hoca	1	,5	54.	Özgürlük	1	,5	82.	Yay	2	,9
27.	İnsan	2	,9	55.	Rüzgar gülü	1	,5	83.	Yemek	1	,5
28.	İnsanların ruh hali	1	,5	56.	Sapı uzun tava	1	,5				
Toplam										220	100,0

Araştırma katılımcıları tarafından badmintona ilişkin; "mavi" (f=57, % 26), "beyaz" (f=48, % 21,9), "kırmızı" (f=39, % 17,8) ve "siyah" (f=20, % 9,1) renkleri ön plana çıkarken, bir müzik türü olarak "pop" (f=55, % 25,1), "rap" (f=42, % 19,2) ve "rock" (f=40, % 18,3) ön plana çıkmaktadır. Araştırma katılımcıları tarafından badmintona yönelik oluşturulan renk ve müzik metaforları ayrıntılı olarak Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6. Badmintonla ilişkin renk ve müzik metaforlarının sıklık ve yüzdeleri

Sıra No	Badminton-renk metaforu	F	%	Badminton-müzik metaforu	f	%
1.	Bahar çiçekleri	1	,5	Akustik	1	,5
2.	Beyaz	48	21,9	Arabesk	2	,9
3.	Bordo	1	,5	Army	1	,5
4.	Gökkuşığı	1	,5	Bass	1	,5
5.	Gri	11	5,0	Caz	5	2,3
6.	Güneş kızılı	1	,5	Chill out	1	,5
7.	Her renk	1	,5	Clup	2	,9
8.	Kırmızı	39	17,8	Deep house	2	,9
9.	Kırmızı beyaz	1	,5	Disko	2	,9
10.	Kırmızı mavi	1	,5	Eğlenceli	1	,5
11.	Kırmızı pembe	1	,5	Elektro	2	,9
12.	Mavi	57	26,0	Halay	2	,9
13.	Mavi beyaz	1	,5	Halk müziği	1	,5
14.	Mavi sarı	1	,5	Hareketli	1	,5
15.	Mor	6	2,7	Hiphop	8	3,7
16.	Pembe	1	,5	Karışık	2	,9
17.	Pembe mavi	1	,5	Klasik	18	8,2
18.	Sarı	6	2,7	Latin	1	,5
19.	Sarı kırmızı	1	,5	Marş	3	1,4
20.	Siyah	20	9,1	Metal	3	1,4
21.	Siyah beyaz	2	,9	Nostalji	2	,9
22.	Siyah kırmızı	1	,5	Opera	1	,5
23.	Siyah mavi	1	,5	Pop	55	25,1
24.	Şeffaf	2	,9	Raggy	1	,5
25.	Turuncu	6	2,7	Rahatlatıcı müzik	1	,5
26.	Yavruağzı	1	,5	Rap	42	19,2
27.	Yeşil	6	2,7	Ritmik	1	,5
28.	Toplam	219	100,0	Rock	40	18,3
29.				Ruh veren	1	,5
30.				Saz	1	,5
31.				Slow	5	2,3
32.				Tasavvuf	1	,5
33.				Türk sanat müziği	1	,5
34.				Türkü	5	2,3
35.				Yabancı	2	,9
36.				Toplam	219	100,0

Araştırma kapsamında katılımcılar tarafından badmintonla ilişkin oluşturulan renk ve müzik metaforları ve gerekçelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Badminton bir renk olsaydı mavi olurdu. Çünkü, huzur vericidir."

"Badminton bir renk olsaydı beyaz olurdu. Çünkü, saflık ve temizliğin timsalidir."

"Badminton bir renk olsaydı kırmızı olurdu. Çünkü, içerisinde heyecan ve coşkuyu barındırır."

"Badminton bir renk olsaydı siyah olurdu. Çünkü, güç ve asaleti temsil eder."

"Badminton bir müzik türü olsaydı pop olurdu. Çünkü, hareketli ve eğlencelidir."

"Badminton bir müzik türü olsaydı rap olurdu. Çünkü, hızlı, hareketli ve zevklidir."

"Badminton bir müzik türü olsaydı rock olurdu. Çünkü, hareketli ve enerjiktir."

4.2. Metaforlara ilişkin kategoriler

Araştırma katılımcıları tarafından badminton, badmintoncu, badminton topu ve badminton raketine ilişkin oluşturulan metaforlar ortak özelliklerine göre kategorilere ayrılmıştır. Badminton için "mücadele", "oyun(cu) özelliği", "bağımlılık", "eğlence" ve "hayat" olarak 5 kategori, badmintoncu için "karakteristik özellikler", "teknik/taktik", "hız/kondisyon", "disiplin" ve "mükemmeliyetçilik" olarak 5 kategori, badminton topu için "şekilsel özellikler", "aerodinamik özelliği", "rota/yön" ve "eşsiz/yegane" olarak 4 kategori ve badminton raketi için "şekilsel özellik-

ler", "flex özelliği", "teknolojik gelişimler" ve "tamamlayıcı özelliği" olarak 4 kategori ortaya çıkmıştır.

Ortaya çıkan her bir kategoriye ilişkin ayrıntılar Tablo 7'de yer almaktadır. Buna göre Tablo 7 incelendiğinde, badmintonla ilişkin en fazla ve en sık metafor oyun(cu) özelliği kategorisinde toplanırken, en az metafor ise eğlence kategorisinde toplanmaktadır. Oyun(cu) özelliği kategorisi altında toplanan metaforlardan özellikle "tenis" in (f=33) çok sık kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında bir diğer sık kullanılan "savaş" metaforu ise mücadele kategorisinde yer almaktadır.

Tablo 7. Badminton, badmintoncu, badminton topu ve badminton raketine ilişkin metafor kategorileri

Kategoriler	Metaforlar	f	Toplam Metafor Sayısı
Badminton 1. Mücadele	avcılık (1), boks (2), dayanışma (1), doğa (1), emek (1), eskrim (2), fabrika (1), futbol (2), hakların yenildiği spor (1), hayat (14), hırs (2), ip (1), kar topu savaşı (1), kolay olmayan (1), koşu ve hız (1), mücadele (2), oje (1), savaş (21), savaşçı (1), sınav (1), yarış (2), yaşam (3)	63	22
2. Oyun(cu) özelliği	araba (4), araç (1), başarılı sporcu (2), bilardo (1), dans (5), dart ve bale (1), ders (1), edep terbiye (1), fevri insan (1), fileli oyun (1), ikiye bölünmüş elma (1), insan beyni (1), jet (1), karınca (1), kelebek (1), kuş (5), maraton (1), masa tenisi (2), nehir (1), okey (1), ördek (1), robot (1), satranç (5), sinek (1), sürrealist tablo (1), taktik (1), tenis (33), voleybol (1), yabancı dil (1), ying yang (1), yoga (2), yolculuk (1), zeka (2)	84	33
3. Bağlılık	404 yapıştırıcı (1), aile (1), antidepresan (1), aşk (8), çocuk (1), dostluk (1), evli ama anlaşılmayan çiftler (1), hayatta yapmam dediklerin (1), heyecan (2), hobi (1), ilaç (2), kalp (1), kan (1), kişisel eşya (1), kumar oynama (1), resim (1), sevgi (2), sevgili (1), stres topu (3), şiir (1), tuvalet (1), uyuşturucu (1), uzay yolculuğu (1), yemek (1)	36	24
4. Eğlence	disco (1), eğlenceli bir spor (2), hayvanat bahçesi (1), kitap okuma (1), kum torbası (1), mutlu biri (1), oyun havası (1), uçmak (1), yapboz (1)	10	9
5. Hayat	ağaç (3), bağımsızlık (1), bulut (1), çiçek (1), deniz (1), gökkuşağı (2), gökyüzü (1), güneş (1), huzur (2), ışık (1), kaçtığın mekan (1), manevi güç (1), okyanus (1), özgürlük (2), su (1), tohum (1), toprak (2), vatan (1)	24	18
Badmintoncu 1. Karakteristik özellikler	adam (3), anne (1), asker (14), aslan (1), bal porsuğu (1), beyin (2), centilmen (1), düşünen insan (1), eski Türkler (1), farklı (1), güçlü bir birey (1), hırs kúpü (1), ikinci ruh (1), karizmatik (1), kedi (2), kendim (2), kraliyet ailesi (1), pirana (1), saygılı (2), sporcu (9), yırtıcı bir hayvan (1), zeki (3)	51	22
2. Teknik/ Taktik	aşçı (1), aşık (1), borsacı (2), dövüşçü (1), futbolcu (2), gladyatör (1), gözlemci (1), kitap (1), keskin nişancı (1), lastik (2), memur (1), mimar (2), odun (1), oyun kurucu (1), öğretmen (2), pilot (1), robot (1), rüzgar gülü (1), savaşçı (25), silahşor (1), strateji uzmanı (1), sürücü (1), şoför (1), tank (1), tenisçi (2), usta (2), ülke yöneticisi (1), voleybolcu (4), yapay zeka (1), yardım aracı (1)	64	30
3. Hız/ Kondisyon	atlet (3), atletik (1), yarış arabası (1), arı (1), akan su (1), araba (1), ceylan (1), çekirge (1), çevik insan (1), çita (4), defter (1), deve kuşu (1), ferrari (1), fidan (1), hacı yatmaz (1), hareketlilik (1), işçi (2), kartal (1), kuş (2), lejyoner (1), leopar (1), Lin Dan (1), makina (1), maymun (1), Michael Jordan (1), panter (1), sınava giren sporcu (1), su (1), şövalye (3), tazi (1), terminatör (1), top toplayıcı (1), uçak (1), yay (1), yerinde duramayan kişi (1)	44	35
4. Disiplin	avcı (3), balerin (1), birey (1), dansçı (4), disiplin ve profesyonellik (1), doğru çizgi (1), hamile bir kadın (1), müzisyen (1), piyanist (1), sabır taşı (1), şair (1), tohum (1)	17	12
5. Mükemmellik çilik	aşk (1), ay ve yıldız (1), azimli biri (1), bayrak (1), bulut (1), Carolina Marin (4), çiçek (1), destek olunmayan sporcu (1), düşünür (1), elmas (2), eşsiz (1), insan (6), kahraman (4), kaplan (1), Lee Chong Wei (1), mühendis (1), özel gücü olan insan (1), sanatçı (4), savunmacı hücumcu (1), şah (1), şampiyonlar ligi kupası (1), Viktor Axelsen (1), yazar (2)	39	23

Badmintoncuya ilişkin ortaya çıkan kategorilerde en fazla metaforun hız/kondisyon kategorisinde toplandığı görüldüğü de, en sık kullanılan metaforlar (f=64) teknik/taktik kategorisinde yer almaktadır. Teknik/taktik kategorisinde özellikle savaşçı metaforunun en sık (f=25) kullanıldığı dikkat çekmektedir. Ayrıca badmintoncuya ilişkin en sık kullanılan "asker" metaforu ise karakteristik özellikler kategorisinde yer almaktadır.

Badminton topuna ilişkin ortaya çıkan dört kategoride ilk iki kategori olan şekilsel özellikler ve aerodinamik özelliği kategorisinde en fazla metaforun kullanıldığı görülmektedir. Buna göre, şekilsel özellikler kategorisinde en sık "*kuş*" (f=37) ve aerodinamik özelliği kategorisinde en sık "*mermi*" (f=14) metaforu ön plana çıkmaktadır.

Tablo 7. Badminton, badmintoncu, badminton topu ve badminton raketine ilişkin metafor kategorileri (Devam)

Kategoriler	Metaforlar	f	Toplam Metafor Sayısı
Badminton Topu 1. Şekilsel özellikler	viski bardağı (1), beyaz kağıt (1), bardak (2), çadır (1), çiçek (5), dondurma külahı (1), elbise (1), etek (2), Eyfel kulesi (1), gelinlik (1), gül (3), humi (4), kadeh (2), kiraz (1), koni (1), külah (1), marul (2), pamuk (2), paraşüt (6), sivri kalem (1), tuzluk (1), tüy (9), üçgen (3), arı (1), güvercin (2), insan (1), kaz (2), kelebek (1), kuğu (1), kuş (37), serçe (1), şahin (2), tohum (1)	101	33
2. Aerodinamik özelliği	araba (3), ateş topu (1), balon (1), bana (1), bomba (1), F1 aracı (1), fişek (1), havan topu (1), jet (1), jokey (1), kum torbası (1), kurşun (5), masa tenisi topu (1), mat (1), mermi (14), roket (1), direksiyon (2), el freni (1), futbol topu (1), füze (2), iğne (1), istenmeyen sevgili (1), kız (2), kitap (1), mantar (6), mekik (1), ok (3), pilot (1), piyon (1), pokemon (1), trafik lambası (1), uçak (2), yemeklik malzeme (1), yiyecek (1)	64	34
3. Rota/Yön	sınav (1), silah (3), softbol sopası (1), düşman (1), savaşçı vücudu (1), örümcek ağı (1), av (1), gökyüzü (1), güneş (3), hayat (2), iki kıvrımlı yol (1), kar tanesi (1), mevsim (1), navigasyon (1), su (1), sudaki cisim (1), şey (1)	22	17
4. Eşsiz/Yegane	sevgi (1), stres topu (2), şans (2), tanımsız (1), altın (1), antrenör (1), çatal kaşık (1), çiğ köfte (1), dil (1), duygu (2), hayaller (1), jelibon (1), kalp (2), melek (1), müzik (4), oyuncak (1), öğretmen (1), yumuşak (1), zehir (1)	19	26
Badminton Raket 1. Şekilsel özellikler	tenis (2), tenis raket (13), yay (2), ağaç dalı (1), alçı (1), balık ağı (2), balık kepçesi (1), çatal (1), fırıncı küreği (2), fırlatma platformu (1), gitar (7), inşaatçının keseri (1), kahrkül (1), kalem (7), kasnak (1), keman (1), kuş avcısı (1), kürek (1), levha (1), sapı uzun tava (1), saz (1), sineklik (10), sopa (6), şemsiye (1), tava (5), sihirli değnek (2), yağmur (1), dansçı (1), enstrüman (1), müzik aleti (1), olta (1), rüzgar gülü (1), tahta çubuk (1)	80	33
2. Flex özelliği	füze (1), güç (2), hamle aracı (1), lastik (1), spor araba (1), uçak (2), kümes (1), strateji (1), trambolin (1), uçurtma ipi (1), uzatılan bir el (1), araç (1), boksör gardı (1), hoca (1), küpe (1), tarak (1), vites (1), yemek (1)	20	18
3. Teknolojik gelişimler	aile (1), anne eli (1), çiçek (1), çikolata (1), gözyaşı (1), hayattaki seçimlerimiz (1), insanların ruh hali (1), irade (1), kader (1), kararlılık ve sabır (1), özgürlüğün elleri (1), özgürlük (1), sevdiği ile kavuşan sevdalı (1), sevgi (1), sevgili (1), hırs (1), insan (2), kırbaç (2), savaş aleti (1), silah (20)	41	20
4. Tamamlayıcı özelliği	uzuv (4), boksör eldiveni (1), savunma aracı (1), direksiyon (1), el (2), kol (29), maşa (1), organ (1), kılıç (33), kask (1), kalkan (2), koruyucu (1)	77	12

Badminton raketine ilişkin ortaya çıkan her bir kategoride yer alan metaforlar ve sıklıkları incelendiğinde, en fazla metaforun şekilsel özellikler kategorisinde yer aldığı, fakat kullanılan metaforların sıklıklarına bakıldığında en sık şekilsel özellikler ve tamamlayıcı özelliği kategorisi ön plana çıkmaktadır. Buna göre, en sık kullanılan "*kılıç*" (f=33) ve "*kol*" (f=29) metaforu tamamlayıcı özelliği kategorisinde yer alırken, "*silah*" (f=20) metaforu teknolojik gelişimler kategorisinde yer almaktadır. Şekilsel özellikler kategorisinde ise kullanım sıklığı bakımından "*tenis raket*" (f=13) ve "*sineklik*" (f=10) metaforu dikkat çekmektedir.

Araştırma katılımcıları tarafından badmintonla ilişkin oluşturulan renk ve müzik metaforları "*olumlu metaforlar*", "*nötr metaforlar*" ve "*olumsuz metaforlar*" olarak 3 kategoriye ayrılmaktadır. Bir renk ve müzik olarak badmintonun ortaya çıkan kategorileri incelendiğinde, en sık oluşturulan metaforların olumlu metaforlar kategorisi altında toplandığı görülmektedir. Badmintonla ilişkin oluşturulan renk ve müzik metaforlarının ayrıntıları Tablo 8'de yer almaktadır.

Tablo 8. Badmintonla ilişkin renk ve müzik metaforu kategorileri

<i>Metaforlar</i>	<i>Olumlu Metaforlar</i>	<i>Nötr Metaforlar</i>	<i>Olumsuz Metaforlar</i>
Renk	bahar çiçekleri (1), beyaz (48), her renk (1), kırmızı (39), kırmızı beyaz (1), kırmızı mavi (1), kırmızı pembe (1), mavi (57), mavi beyaz (1), mavi sarı (1), mor (6), sarı (6), sarı kırmızı (1), siyah (20), siyah beyaz (2), siyah mavi (1), turuncu (6), yeşil (6)	bordo (1), gökkuşuğu (1), gri (11), güneş kızılı (1), pembe (1), pembe mavi (1), siyah kırmızı (1), şeffaf (2), yavruağzı (1)	
Müzik	akustik (1), arabesk (2), army (1), caz (5), chill out (1), deep house (2), disko (2), eğlenceli (1), hiphop (8), klasik (18), marş (3), nostalji (2), pop (55), rahatlatıcı müzik (1), rap (42), rock (40), ruh veren (1), slow (5), tasavvuf (1), türk sanat müziği (1), türkü (5), yabancı (2)	bass (1), clup (2), elektro (2), halay (2), halk müziği (1), hareketli (1), karışık (2), latin (1), metal (3), ritmik (1), saz (1)	opera (1), raggy (1)

4. Sonuç ve tartışma

Bu çalışmada, profesyonel ve amatör badminton sporcularının, badminton sporu ve ekipmanlarına yönelik metaforik algıları belirlenmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda çalışma, 220 profesyonel ve amatör lise ve üniversite düzeyinde badminton sporcuları ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre; badmintonla ilişkin ortaya çıkan tüm geçerli metaforlar gerekçeleri ile beraber değerlendirilerek kategorilere ayrıldığında, en sık kullanılan metaforların oyun(cu) özelliği ve mücadele kategorilerinde toplandığı görülmektedir. Bu kategorilere göre, profesyonel ve amatör badmintoncuların bu branşı özellikle tenis ile ilişkilendirdiklerini ortaya koymuştur. Her iki branşın da raketle oynanan sporlar olması gibi benzerliklerin, bu çağrışımı yaratmış olabileceği sonucuna varılabilir. Ayrıca sporun doğasında var olan mücadeleyi, sporcuların oluşturdukları metaforlarda da sıkça görmek mümkündür. Ramazanoğlu vd. (2005: 155) de, sporun belirli kurallar ve mücadele ruhu içerisinde yapıldığını belirterek, sporu insanların mücadele etmek, yarışmak ve eğlenceli vakit geçirmek, sağlıklı yaşama kavuşabilmek için belirli kurallar çerçevesinde maksatlı, bilinçli hareketlerin bütünü olarak tanımlamaktadır. Bu doğrultuda, badminton metaforlarına ilişkin ortaya çıkan kategorilerin, sporun içerisinde var olan olgularla uyum gösterdiği söylenebilir.

Katılımcıların, badmintoncuya ilişkin oluşturdukları metaforlar kategoriler altında toplandığında; en fazla dikkat çeken kategoriler teknik/taktik ve karakteristik özelliklerdir. Bu bağlamda katılımcılar, badmintoncuyu özellikle savaşıya benzetmektedirler. Bunun, sporun içinde var olan rekabete işaret ettiği yönünde bir yorum yapılabilir. Benzer şekilde, Talimciler (2008) futbolda var olan acımasız bir rekabet ortamının sadece oynamak ve haz almak değil, kazanmak ve başarmak gibi duygularla da ortaya çıktığını ifade etmektedir.

Katılımcıların gerekçeleri ile beraber oluşturduğu metaforlar doğrultusunda, badminton topuna yönelik ortaya çıkan kategoriler incelendiğinde; en sık kullanılan metaforlar şekilsel özellikler kategorisinde toplanmaktadır. Badminton topunun şekilsel olarak farklı olması, aşına olunan top figüründen farklı olması sebebiyle bu kategorinin ön plana çıktığı söylenebilir. Bu kategoride, badminton topunun katılımcılarda kuş çağrışımı yaptığı görülmektedir. Bunun, badminton topunun çok hafif olması nedeniyle bu çağrışımı yaptığı yönünde bir çıkarım yapılabilir. Astrom (1975) badminton topunun karmaşık bir şekle sahip olması dolayısıyla, diğer alışılmış toplardan daha kompleks ve pahalı olduğunu belirtmektedir.

Badminton raketine ilişkin ortaya çıkan kategoriler incelendiğinde; en sık kullanılan metaforlara sahip olan şekilsel özellikler ve tamamlayıcı özelliği kategorileri ön plana çıkmaktadır. Badmintoncuların bu branşı içselleştirmeleri dolayısıyla, sporun olmazsa olmazı raketi kendilerinin adeta bir diğer uzvu (kolu) gibi algıladıkları söylenebilir. Şekilsel özellikler bakımından katılımcılarda en fazla tenis raketi çağrışımı yaptığı görülmektedir. Bu doğrultuda gerekçeleri incelendiğinde; raketin şekli ve kullanım amacı göz önünde bulundurulmuş olduğu ifade edilebilir. Bunun yanında, badminton raketinin teknolojik gelişmeler kategorisinde yer alan silah metaforu ile ilişkilendirilmesi, bu branşın zaman içerisinde teknoloji ile beraber geçirdiği gelişimlere vurgu yapıldığı yönünde yorumlanabilir. Örneğin, ilk tasarlanan badminton raketi ile günümüzde kullanılan raket, ilerleyen teknoloji sayesinde birçok özellik bakımından iyileştirilmiştir. Bu metafor gerekçeleri ile birlikte incelendiğinde, sporcu çok yetenekli olsa da, kullandığı raket teknolojik gelişmelerin gerisinde kalmışsa sporcunun istediği sonucu alamamasına neden olduğu yönünde çıkarım yapılabilir. Türkmen ve Mutlutürk (2014) yaptıkları çalışmada, Yonex firmasının, nanotüpler kullanarak badminton raketlerini daha da geliştirdiğini ve bu gelişim sonucunda da raketlerin daha hafif, maksimum güç, dayanıklı ve dengeli hale getirildiğini belirtmektedirler.

Ayrıca, katılımcıların badmintonu renk ve müzik olarak algılarından meydana gelen metaforlar gerekçeleri incelenerek olumlu, nötr ve olumsuz metaforlar olarak kategorilere ayrıldığında; renk ve müzik olarak daha çok olumlu metaforlar oluşturdukları ortaya çıkmıştır. Badmintonun renk olarak; mavi, beyaz ve kırmızı ve müzik olarak; pop, rap ve rock çağrışımı yapması branşa yönelik olumlu tutumlar şeklinde değerlendirilebilir. Zeren ve Yapıcı (2014), öğretmen adaylarının renklere ilişkin sahip oldukları metaforik algılarını inceledikleri çalışmada, mavi ve kırmızı renklerin gerekçeleri incelendiğinde olumlu olarak değerlendirildiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca Özdemir (2005), beyaz rengin "saflık, temizlik ve aydınlığı" yansıttığını belirtmektedir.

Sağır ve Öztürk (2015) bireylerin müziği bir araç olarak nasıl kullandıklarını tespit etmek amacıyla yaptıkları çalışmada; katılımcılar tarafından pop müziğin en fazla tercih edilen tür olmasını, popüler kültürün insanlara aşıladığı değerler ile bağdaştırmaktadırlar. Bunun yanında, rap müzik ile ilgili olarak, özellikle popüler medya araçlarında gündemde olması ve gençlerin dünyayı ifade etme biçimlerinde kolay bir seçenek olması bakımından tercih edildiği yönünde çıkarım yapmaktadırlar.

Sonuç olarak, araştırma kapsamında katılımcılar tarafından oluşturulan metaforların birçok sporda olduğu gibi badminton sporunda da var olan mücadeleye, badminton sporcularının bu branşı hayatları ile özdeşleştirmelerine, badminton topunun diğer top ile oynanan sporlardaki toplardan farklı olan şekilsel özelliğine, badminton raketinin şekilsel ve tamamlayıcı özelliğine vurgu yapıldığı görülmektedir. Dolayısıyla, badminton sporcularının bu branşa ilişkin algıları metaforlar aracılığı ile ortaya çıkarılmıştır. Konu ile ilgili literatür incelendiğinde, badminton

Yetim, G., Bıdıl, S., Argan, M. (2018). The meeting point of feather and ball: A metaphor research. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 530-546.

sporuna ve ekipmanlarına yönelik böylesi bir çalışmanın yok denecek kadar azlığı bu çalışmayı literatüre katkı bağlamında önemli bir hale getirdiği düşünülmektedir.

5. Sınırlılıklar ve gelecek araştırmalar

Bu araştırma sadece badminton sporuna yöneliktir. İleride yapılacak çalışmalarda, daha fazla spor branşının çalışmaya dahil edilmesi daha çeşitli sonuçlar elde edilmesine olanak sağlayacaktır. Bu çalışmanın diğer önemli bir sınırlılığı, ilgili spor branşını icra eden sporcuların gözünden metaforik bir yaklaşıma dayanmasıdır. Bu spor branşı bakımından deneyimi olmayan kişilerin metaforik algısına dayalı çalışmalar hem karşılaştırma hem de hedef kitleye genellenebilirlik açısından anlamlı olacaktır. Bu çalışma Şubat 2018- Nisan 2018 tarih aralığını kapsamaktadır. Daha geniş tarih aralığında ve daha fazla sayıda katılımcı ile yapılacak çalışmalar konunun daha detaylı olarak incelenebilmesine olanak sağlayacaktır.

Kaynakça

- Argan, M., Yetim, G., Özgen, C. ve Maraşlı, Y. (2017). Bana Spor Branşını Söyle Sana Metaforunu Söyleyeyim: Türkiye, Eskişehir'de Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *4. Uluslararası Spor Bilimleri Turizm ve Rekreasyon Öğrenci Kongresi*.
- Argan, M., Özgen, C., Yetim, G. ve Çakır, K.D. (2018). Futbol Haberlerine İlişkin Metaforlar: Türkiye'deki Gazetelere Yönelik İçerik Analizi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(71), 321-333.
- Astrom, K.G. (1975). *Badminton Ball*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office. United States Patent 3,908,994.
- Bektaş, F., Beyazoğlu, G., Yıldırım, İ. ve Yılmaz, İ. (2013). Exploring the Perceptions of the Volunteers for the 2011 European Youth Olympics through Metaphors. *Niğde University Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 7(2), 194-205.
- Boydak Özcan, M. ve Demir, C. (2011). Farklı Lise Türlerine göre Öğretmen ve Öğrencilerin Okul Kültürü Metaforu Algıları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(2), 106-126.
- Büyükköztürk, Ş. (2012). Örnekleme Yöntemleri. w3.balikesir.edu.tr/~msackes/wp/wp-content/uploads/.../BAY-Final-Konulari.pdf. Erişim Tarihi: 09.04.2018
- Cerit, Y. (2008). Öğretmen Kavramı ile ilgili Metaforlara İlişkin Öğrenci, Öğretmen ve Yöneticilerin Görüşleri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(4), 693-712.
- Demirci, A. ve Demirci, N. (2012). *Adım Adım Badminton*. Sokak Kitapları Yayıncılık: İstanbul.
- Dervent, F. (2016). An Examination of Conceptualization of Sport Metaphors. *Journal of Education and Training Studies*, 4(4), 259-268.
- Durmuş, E. ve Baş, K. (2016). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Coğrafya Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(1), 75-92.
- Gülmez, İ. (2008). *Her Yönüyle Badminton*. Ankara: Neyir Matbaacılık.
- Karakaya, E.D. ve Salıcı, O. (2016). Isparta'da Öğrenim Gören 11-13 Yaş Gurubu Öğrencilerin Popüler Spor Branşları Hakkındaki Metaforik Algılarının Belirlenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 2(3), 1059-1076.
- Kesić, D. ve Muhić, E. (2013). Sports in Metaphor and Metaphor in Sports. *Sport Logia*, 9(1), 28-33.
- Koç, M., Murathan, F., Yetiş, Ü. ve Murathan, T. (2015). İlköğretim 7. Sınıf Öğrencilerinin Spor Kavramına İlişkin Algıları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(9), 294-303.
- Kotan, Y. ve Kaya, T. (2010). Orhan Pamuk'un Benim Adım Kırmızı Romanında Renk Metaforu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(2), 83-103.

Yetim, G., Bıdıllı, S., Argan, M. (2018). Tüy ile topun buluşma noktası: Bir metafor araştırması. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 530-546.

- Kurtipek, S., Çelik, O.B., Yılmaz, B. ve Yenel, F. (2017). Determination of the Metaphorical Perceptions of Sports Science Faculty Students' Towards Sports Concept. *Multidisciplinary Academic Conference*, 744-752.
- Lakoff, G. ve Johnson, M. (2015). *Metaforlar: Hayat, Anlam ve Dil*. (Çeviren G.Y. Demir). İstanbul: Paradigma.
- Lapsekili, N. ve Yelboğa, Z. (2014). Psikiyatride Metafor Kullanımı. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi*, 3, 116-125.
- Levine, P.M. (2005). Metaphors and Images of Classrooms. *Kappa Delta Pi Record*, 41(4), 172-175.
- Miles, M.B. ve Huberman, A.M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Thous and Oaks, CA: Sage.
- Morgan, G. (1998). *Yönetim ve Örgüt Teorilerinde Metafor*. (Çeviren: G. Bulut). İstanbul: MESS Yayın No:280.
- Özer, S. ve Türel, Y.K. (2015). Bilişim Teknolojileri Öğretmen Adaylarının E-Kitap ve Etkileşimli E-Kitap Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 1-23.
- Özdemir, T. (2005). Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(2), 391-402.
- Özsoy, S. (2011). Spor Gazetelerinin Başlıklarında Militarist ve Şiddet İçerikli Metaforlar. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1, 88-114.
- Parsons, M. (2010). Interpreting Art through Metaphors. *Journal of Art & Design Education*, 29(3), 228-235.
- Ramazanoğlu, F., Karahüseyinoğlu, M.F., Demirel, E.T., Ramazanoğlu, M.O. ve Altungül, O. (2005). Sporun Toplumsal Boyutlarının Değerlendirilmesi. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 153-157.
- Saban, A. (2009). Öğretmen Adaylarının Öğrenci Kavramına İlişkin Sahip Oldukları Zihinsel İmgeler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7(2), 281-326.
- Sağır, A. ve Öztürk, B. (2015). Sosyolojik Bağlamda Müzik ve Kimlik: Karabük Üniversitesi Örneği. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 121-154.
- Salman, M.N. (1994). *Badminton Temel Teknikleri ve Öğretimi*. Ankara: Onay Ajans.
- Shaw, M. (1989). *How to Play Badminton*. Great Britain: Sarroki Clour Publications.
- Smith, B. ve Sparkes, A. (2004). Men, Sport, and Spinal Cord Injury: An Analysis of Metaphors and Narrative Types. *Disability & Society*, 19(6), 613-626.
- Şirin, E.F., Bektaş, F., Karaman, G. ve Aytan, G.K. (2012). Rafting Participants' Metaphoric Perceptions Concerning the Concept of Rafting. *Niğde University Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 6(2), 207-215.
- Talimciler, A. (2008). Futbol Değil İş: Endüstriyel Futbol. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 26, 89-114.
- Türkmen, M. ve Mutlutürk, N. (2014). Spor Malzemelerinde Nano-Teknoloji Kullanımı ve Performansa Katkısı. *International Journal of Social Science Research*, 3(4), 1-10.
- Wells, Ş.Y. (2015). Görsel Sanatlar Öğretmeni Adaylarının Öğretmen ve Sanatçı Algısına İlişkin Metafor Analizi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(3), 160-175.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yumuk, S. (2004). *Badminton*. Eskişehir: Lale Matbaası.
- Zeren, G. ve Yapıcı, M. (2014). Öğretmen Adaylarının Renklere İlişkin Metaforları. *International Journal of Social Science*, 25, 165-175.

The meeting point of feather and ball: A metaphor research

Gözde Yetim

Semra Bıdıl

Metin Argan

Submission date: 24 / 05 / 2018

Accepted date: 05 / 08 / 2018

Extended abstract in English

Metaphors are the way of perceiving the world and themselves. Metaphors are considered a powerful mental tool that individuals use in an intangible, complex, or theoretical sense of meaning and in explanations. The aim of this study is to reveal the metaphorical perceptions of professional and amateur badminton players towards badminton sports and equipment.

In this study, content analysis, which is one of the qualitative research methods, was used to analyze participants' metaphors and their explanations. The study was conducted with 220 high school and university level professional and amateur badminton players. During the data collection, the players were initially asked to create metaphors with their reasons, for badminton and equipment. When collecting data, the players are asked to fill in the form "Badminton/ Badminton player/ Badminton ball/ Badminton racket is like Because," and "Badminton as a colour Because," and "Badminton as a music Because," expressions. First of all, all valid metaphors emerged are arranged alphabetically. Then, the obtained metaphors were entered into the SPSS 23 program and then frequency and percentage analyzes were made. According to the analysis results, there were 106 metaphors for badminton, 122 metaphors for badminton player, 103 metaphors for badminton ball and 83 separate metaphors for badminton racket emerged. Then, different categories were created for each subject in line with the emerging metaphors.

When the categories according to the common characteristics of the badminton, badminton player, badminton ball and badminton racket metaphor were examined; there are 5 categories for badminton as "struggle", "game(r) feature", "addiction", "entertainment" and "life", 5 categories for badminton player as "characteristic features", "technical / tactic", "speed / condition", "discipline" and "perfectionism", 4 categories for badminton ball as "shape features", "aerodynamic feature", "route / direction" and "unique" and 4 categories for badminton racket as "shape features", "flex features", "technological developments" and "complementary features".

The most frequently used metaphors in the emerging categories for badminton appear to be collected in the game(r) feature and struggle categories. In addition, the most commonly used metaphors for badminton player are in the technical / tactic category. Besides, it is observed that the four categories of badminton ball have the most metaphor in the category of shape and aerodynamic features. Also, metaphors of the badminton racket appear to be most frequently categorized as shape features and complementary features.

Regarding badminton, tennis, war and life, for badminton players' warriors and soldiers, for badminton balls birds and bullets, for badminton racket sword and arm metaphors emerged. Besides, badminton as a colour is most associated with blue, white and red, while it is associated with pop, rap and rock as a musical genre.

As a metaphor for badminton according to the results of this research, one of the few studies in Turkey and in the World; professional and amateur badminton players have shown that this

branch is especially associated with tennis. It can be interpreted that a number of similarities, such as both being sports played with a racket, may have created this connotation. Badminton player was likened to warriors. It can be pointed out the existing competition within the sport. Because very light weight of the ball, players perceive it like a bird. Also, it can be said that players has the perception of the racket as if they are another arm. Moreover, in the shape features category, the badminton racket appears to have the most tennis racket association in attendance. When the reasons for this are examined; it can be stated that the shape of the racket and the purpose of use are considered. Moreover, badminton was associated with blue, white and red as a colour, pop, rap and rock as a music. After analyzing the frequency and percentage of the colour and music metaphors associated with badminton, there were 27 colours and 35 different musical genre metaphors. All emerging colour and music metaphors are divided into categories.

When all the emerging colour and music metaphors are divided into positive, neutral and negative categorized by examining the reasons; it was found that the participants had more positive metaphors as badminton colour and music. Accordingly, this shows that the positive attitude of the players towards to the badminton sport.

As a result, it is emphasized that the metaphors created by the research participants, as in many branches of sport, there is also the struggle in the badminton sport. It is also seen that badminton players identify this branch with their lives, with the emphasis on the distinctive feature of the badminton ball, which is different from the balls in the sports played with the other ball and shape and complementary feature of the badminton racket. When the relevant literature is examined, it is thought that such a study for badminton sports and equipment is not enough to be studied, and this study is thought to be important in the context of literature contribution.