



GÜLMECE VE GÜLME KAYNAĞI OLARAK SÖZCÜK OYUNLARI¹

Puns as Sources for Humor and Laughter

Aygül Uçar²

Mersin Üniversitesi

Özet: Gülmece ve gülme insanların günlük hayatta pek çok farklı duruma verdikleri tepkiler arasındadır. Bütün insanlar doğal olarak gülünç konuşma ve davranışa katılır. Dolayısıyla, gülmece günlük etkileşimlerin temel görünümlerinden birini temsil eder. Bu nedenle, gülmenin nedenleri ve neyin gülmeceyi oluşturduğu gibi konular Platon ve Aristoteles'ten beri merak edilmiş ve gülmece sürekli gelişen bir çalışma alanı olmuştur. Gülünçlüğün teatral bir form olarak ortaya çıkmasının nedenlerinden biri de insanların gülme yoluyla aldıkları hazdır. Gülmeye kaynak oluşturan gülmece ulamlarından bir tanesi de sözcük oyunlarıdır. Sözcük oyunları kısaca sözcüklerin genellikle birbiriyle bağdaşmayan iki ya da daha fazla anlam gösterecek şekilde kullanımı ve böylece komik etkinin yaratılması şeklinde tanımlanabilir. Bu çalışmada, sözcük oyunları Komedi Dükkanı adlı televizyon programının video kayıtlarının çevriyazıya aktarılmasıyla oluşturulan özel amaçlı özgün derlemde elde edilen örnekler üzerinden incelenmiştir. Stand-up ve durum komedisi gibi diğer gülmece türlerinden farklı bir yapıya sahip olan ve bu nedenle yeni bir gülmece türü olarak tanımlanan Komedi Dükkanı'nda kullanılan sözcük oyunu örnekleri ele

¹ Bu çalışma Mersin Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje no: BAP-FEF-İDE (AU) 2010-5 A.

² aygulucar@gmail.com

alınarak sınıflandırılmış ve tür açısından farklılıkları ortaya konmuştur.

Anahtar Sözcükler: *Sözel gülmece, gülme, sözcük oyunları, özel amaçlı derlem, tür*

Abstract: Humor and laughter are among the reactions people give in their daily lives. All people naturally participate in humorous speech and behavior. Therefore, humor represents one of the main aspects of everyday interactions. Consequently, the issues like the reasons of laughter and what constitutes humor have been questioned since Plato and Aristotle and humor has become a field that has been developing continuously ever since. One of the reasons that humor has come out as a theatrical form is the pleasure people take in laughing. Punning is one of the categories which are the source for laughter. Puns can be defined shortly as the use of words in a way that suggests two or more meanings which are usually incompatible and thus the creation of humorous effect. In this study, the puns collected from the specialized authentic corpus which is built from the transcriptions of the video recordings of the television show Komedi Dükkanı 'Comedy Shop' are analyzed. The instances used in Komedi Dükkanı 'Comedy Shop', which has a different structure from other humor genres like stand-up and sitcoms and thereby is defined as a new humor genre, are categorized and the differences in terms of genre are presented.

Keywords: *Verbal humor, laughter, puns, specialized corpus, genre*

1. GİRİŞ

İnsanların günlük hayattaki davranışlarına bakıldığında pek çok farklı duruma gülmece ve gülmeye tepki gösterdikleri fark edilir. Bu yüzden, gülmecenin günlük konuşmaların temel görünülerinden birini temsil ettiği ve bütün insanların doğal olarak gülünç konuşma ve davranışa katıldığı söylenebilir. Gülmece kişiyi sorunlardan uzak tutar ve onları kişiselleştirmek yerine somutlaştırmaya olanak sağlar. Böylece, sorunlar gülmece sayesinde ayrı bir benliğin geçici parçası, başka bir deyişle, oynanacak nesne haline gelirler (Goldstein, 1976: 110). Platon'dan belki de daha öncesinden beri, insanların neye güldüğü ve neyin gülmeceyi oluşturduğu konusu yüzyıllardır araştırmacıların ilgisini çeken bir alandır. Platon ve Aristoteles gibi filozoflar sürekli gelişen bir alan olan gülmece çalışmalarının temelini atmışlardır. Ancak herkesin ne olduğunu bilmesine karşın, gülmecenin

tanımını yapmak zordur. Attardo (1994: 4) dilbilimcilerin, psikologların ve antropologların, gülmeceyi gülmeye yol açan, güldüren ya da komik olduğu hissedilen herhangi bir olayı ya da nesneyi içeren tüm üyeleri kapsayan bir ulam olarak aldıklarını belirtir. Oring (2003: x) gülmece ve gülmeyi insanlığımızın bir koşulunu gösteren *kültürel evrenseller* (İng. cultural universals) olarak sınıflandırır. Meyer (2000: 310) ise gülme ve gülmeceyi sosyal bir olgu olarak görür. Gruner (1978: 1) gülme olmadan günlük hayatın sıkıcı ve durgun olacağını söyler ve espri anlayışının genellikle bir insanın en hayranlık uyandıran özelliği olarak görüldüğünü vurgular. Veale (2004) gülmecenin sözcüklerle ortak yapılan sosyal bir eylem ya da kurgu olduğunu söyler. Bu eylem ya da kurguda espriyi yapan, dinleyen ve esprinin hedefi ile ilgili sosyo-kültürel işlevlerin hepsi aynı anda birbirinin içine geçmiş durumdadır (Freud, 1960). Bütün bu özellikler gülmecenin günlük etkileşim ve sosyalleşmenin gerekli bir ögesi olduğunu göstermektedir.

Bergson (1911) komedinin sosyal boyutunu vurgulayarak gülmenin başka birisiyle paylaşılması gereken bulaşıcı bir şey olduğunu söyler. Bergson komiğin nedeni olarak gülmeyi ele alır ve komiğin kurallarını ve sürecini tanımlamaya çalışır. Bu tanımlamada psikolojik bir açıklama getirmez; gülmeyi sosyal bir davranış olarak görür ve gülünebilir (gülünç) olanın temelinde yatanı sorgular. Freud (1960) komiğin daha çok psikolojik özelliklerine değinir ve komik bir eylem ya da durumun, *gözlemcinin üstünlüğü* (İng. superiority of the observer) olarak adlandırdığı gözlemcinin yargısıyla ilgili olduğunu vurgular. Freud'un geliştirdiği "rahatlama kuramı", gülmeye ilgili olarak, espri yapma, zekâ, komik ve gülmeceyi birbirinden ayırır. Freud insanda bunların her biri için belli bir görevi olan enerji olduğunu ve gülme sırasında psikolojik enerjinin kasların hareketi ile atıldığını söyler. Ona göre, espride tutulan enerji düşmancadır ya da cinsel düşünceleri ve duyguları bastırmak için kullanılır. Genellikle saklı tutulan bu duygu ve düşünceler enerjinin de baskılanmasına neden olur ve espriyle beraber enerji de gülme yoluyla açığa çıkar. Düşüncenin enerjisi komikte saklanır ve yine bu fazla enerji gülme yoluyla atılır. Gülmecedeki enerji ise duygusal enerjidir; yani, insan kendisini korku gibi olumsuz duygular için hazır tutar ve

kaygılanmasına gerek olmadığını anladığı anda enerjisini gülerek bırakır. Freud da, Bergson gibi, komik ile nesne arasındaki ilişkiye gönderimde bulunarak “Komik, salt nesnelere, durumlar ve bunların birbirini izlemesinde mevcuttur” der (1960: 185). Kısacası, Freud genel olarak esprinin yapısı ve sözel esprinin özellikleri üzerinde dururken, Bergson daha çok gülmecenin görsel boyutuyla bağlantılı olan bir kuram betimler.

Daha önce felsefe ve edebiyat eleştirisi alanlarında ele alınan gülmece, son yıllarda deneysel, bilişsel ve çözümlenmeli çalışma yöntemleriyle ve kendi alan yazını, tartışmaları ve ortaya çıkan yeni kuramlarıyla disiplinler arası bir alan haline gelmiştir. Gülmecenin belli ulamları çeşitli araştırmacılar tarafından ele alınarak daha önceki araştırmacılar tarafından ortaya atılan kuramlar değiştirilmiş ve gülmece kuramları geliştirilmiştir (Fry, 1963; Gruner, 1978; McGhee, 1979; Raskin, 1985; Attardo, 1994, 2001; Attardo ve Raskin, 1991; Attardo ve Chabanne, 1992; Chiaro, 1992; Norrick, 1989, 1993a, 1993b, 2001, 2003, 2004). Bu çalışmaların temelinde Bergson (1911) ve Freud’un (1960, 1961) çalışmaları yatmaktadır.

Türkçede yapılan gülmece çalışmaları genel olarak fıkralar, duvar yazıları, karikatürler ve gülmecenin metinsel özellikleri üzerinedir. Özünlü (1991) Türk gülmecesindeki duvar ve kaldırım yazılarını inceler ve grafiti türlerini ayırır. Aksoy (1992) gülmece metinlerindeki bağlamsal öğelerin rolünü karikatür metinleri yoluyla inceler. Özünlü gülmecenin özelliklerini betimlemiş ve gülmeceyi metin dili ve deyişbilim açılarından ele alır. Metin dili açısından ele alındığı zaman üç çeşit gülmece metni olduğunu söyler: “Birinci çeşit gülmece metninde, metin içeriği temel alındığı için metin, bir dilden başka bir dile kolaylıkla çevrilebilir” (1992: 195). İkinci gülmece metninde, yalnızca kaynak dile ait dilbilimsel özellikler bulunur ve dolayısıyla gülmece metinlerinin başka dillerde tam karşılığı yoktur (1992: 196). Üçüncü çeşit gülmece metninde ise, “ana metnin kaynak dildeki özellikleri yoğun olmasına karşın, kültür öğeleri daha baskın özellikler taşıyabilir” (1992: 196). Özünlü gülmecenin deyişbilim açısından ele alındığı zaman sözlü gülmece ile yazılı gülmece arasında önemli bir ayrım görüldüğünü belirtir (1992: 199). Özünlü (1999) ise

"Kuramsal Bilgiler" ve "Uygulamalar" olarak iki temel bölüme ayırdığı kitabının ilk bölümünde çeşitli alt başlıklar halinde gülmecenin tarihine, tanımına, kuramlarına, gülmece ile yaratıcılık, dil, dilbilim, kültür, yaşam, iklim, millet, sağlık, eğitim ilişkisine, gülmecedeki işlevlerine fıkralar ile örneklendirerek değinir. İkinci Bölümde ise gülmece alanındaki Karagöz oyunları, fıkralar, duvar ve kaldırım yazıları gibi uygulamalara yer verir. Çolak (2006) ise gülmece dilinin temel dilbilimsel özelliklerini Türkçe yayınlanan gülmece dergilerinde yer alan gülmece metinlerini inceleyerek belirler.

1.1. ÇALIŞMANIN AMACI VE SINIRLILIKLAR

Bu çalışmanın temel amacı *sözel gülmecenin* (İng. verbal humor) *sözcük oyunu* (İng. pun) olarak adlandırılan özel alanını özel amaçlı özgün derlemden toplanan örnekler üzerinden incelemektir. Sözcük oyunu, en basit anlatımıyla, sözcüklerin genellikle birbiriyle bağdaşmayan iki ya da daha fazla anlam gösterecek şekilde kullanımı ve böylece komik etkinin yaratılması şeklinde tanımlanabilir. Bu çalışmada, sözcük oyunlarının komik etki yaratmak amacıyla kullanıldığı örnekler ele alınarak sınıflandırılması ve *gülmece türü* (İng. humor genre) açısından farklılıklarının ortaya konması hedeflenmektedir. Genel olarak, doğaçlama diyalogları olan Komedi Dükkânı'nda seyirciyi güldürmek amacıyla doğaçlama yoluyla kasıtlı olarak üretilen sözcük oyunlarının, diğer gülmece türlerinden farklılaşan bu gülmece türüne özel olup olmadığı sorusuna yanıt aranacaktır. Çalışmada, sözcük oyunlarına eşlik eden jest ve mimikler ile ezgi üzerinde durulmamıştır.

1.2. YÖNTEM

Yöntemin ilk aşaması veri tabanını oluşturmaktır. Bu çalışmanın veri tabanını gülmece malzemesi içeren özel amaçlı özgün bir derlem oluşturmaktadır. Özel amaçlı özgün derlem "Komedi Dükkânı" adlı televizyon programının beş sezonu kapsayan 64 bölümünün video kayıtlarının, bu derlem için özel olarak hazırlanan çeviriyazı kuralları (Uçar, baskıda) ile düzenlenerek yazıya aktarılması ile oluşturulmuştur.

Çeviriyazı kuralları oluşturulurken, “Komedi Dükkânı” adlı televizyon programında gülmece unsuru olarak kullanılan dilsel özelliklerin yanı sıra dilüstü seçeneklerin kullanımına da dikkat edilmiştir. Programda komedyenlerin yaptığı jest ve mimikler ile sahnede yaptıkları hareketler, seyircileri güldürüyorsa, çeviriyazıda özel imlerle ve yazı kuralları ile belirtilmiştir. Ayrıca, seyircilerin programda güldükleri yerler ve kaç saniye süre ile güldükleri işaretlenmiştir. Güldükleri yerler ayrıca içerisinde G harfiyle beraber saniyesi (örn. (G 2)) olacak şekilde yazılmıştır. Gülmeyle beraber alkış da varsa yine ayrıca içerisinde GA ve saniyesi (örn. (GA 3)) belirtilmiştir. Video kayıtları, derlemin veri tabanının yazılı değil görsel ve sözlü performanslara dayalı olması bakımından önemlidir. Video kayıtları çeviriyazı kuralları ile yazıya aktarıldıktan sonra yazım ve biçim denetimi yapılmıştır. Sonuç olarak, özel amaçlı, yaklaşık olarak 713,000 sözcüklük *çok ortamlı* (İng. multi modal) bir derlem oluşturulmuştur.

Derlemdeki komik öğeler, bir başka deyişle seyircilerin güldükleri yerler, AntConc3.2.3w (Anthony, 2012) derlem işleme aracı kullanılarak bulunmuştur. Gülme (G) ve gülme ile alkış (GA) aranmış ve toplam 27259 bağımlı dizin (İng. concordance) elde edilmiştir. Bağımlı dizinler Filemaker yazılımı kullanılarak incelenmiştir. Gülme ve gülme ile alkıştan önceki her bir bağımlı dizin sözcük oyunları, belirsizlikler, kabalık stratejileri, mimik, davranış gibi seyircilerin güldükleri öğelere göre elle işaretlenmiştir.

2. TÜR KAVRAMI VE KOMEDİ TÜRÜ OLARAK KOMEDİ DÜKKÂNI

Tür kavramının pek çok tanımı bulunmaktadır. Swales (1990: 58) türü aynı iletişimsel amaçları paylaşan üyelerden oluşan iletişimsel bir olay olarak tanımlar. Bu ortak amaçlar söylem toplumunun üyeleri tarafından tanınabilir ve böylece tür için mantıksal temel oluşturulur. Bu temel söylemin şematik yapısını şekillendirir ve içerik ve biçim seçimini sınırlandırır. Martin ve Rothery (1986: 243) türü basamakları olan ve belirli bir amaca yönelik toplumsal süreçler olarak tanımlar ve bu süreçler yoluyla dilde bir kültürün gerçekleştirildiğini söyler (Swales, 1990: 41 içinde). Tür kavramı sıklıkla metinlerin

sınıflandırılması ile de ilişkilidir. Türler şiir, anlatı, serim, konferans, seminer, yemek tarifi, elkitabı, randevu alma, hizmet alımı, haber yayını vb. gibi yazınsal ve bilgilendirici biçimlerde olabilirler. Tür terimi burada kültürü de içine alan ve dilsel olarak gerçekleştirilen her bir etkinlik çeşidini kapsar (Martin, 1985: 250, Swales, 1990: 40 içinde). Fairclough (2003: 28) türlerin tahmin edilebilirliklerine göre çeşitlilik göstermelerine karşın iletişim kurmanın oldukça kalıcı yolları olarak tanımlanabileceklerini söyler. Goatly (2012: 143) türün son derece gelişmiş ve geniş ölçüde uygulanan kuramsal bir kavram olduğunu vurgular. Ona göre, tür bağlamın eş-değişirliği (İng. co-variance) ve tümce düzeyi ya da altındaki dilsel özellikleri ele alan *kesit* (İng. register) kavramını da içerir. Oysa tür, kesit kavramından daha geniş bir kavramdır ve bağlamın eş-değişirliği ve tümce düzeyinin üzerindeki söylem yapısını da içerir. Goatly (2012: 143) kısaca bu terimleri Tür = Kesit + Yapı şeklinde formüleştirir. Bu da Attardo'nun (1994: 223-224) gülmece için gerekli olan bilgi kaynaklarının (İng. knowledge resources) ikisi olan Dil ve Anlatı Yapısı (İng. narrative structure) ile ilişkilidir.

Kotthoff (2007: 264) az ya da çok sabit örüntüleri izleyen iletişim süreçlerini tür olarak adlandırır. Konuşma çözümlemesi de tür araştırmaları üzerinde etkilidir. Konuşma çözümlemelerinde (İng. conversation analysis) ele alınan temel konulardan biri de gülmece ve gülmedir. Örneğin, Sacks (1974, 1978) doğal konuşma ortamlarındaki fıkra anlatımını incelemiş ve fıkra anlatmanın normal konuşma sırasını nasıl ertelediğini göstermiştir. Dilsel gülmece genellikle günlük konuşmalarda ortaya çıkan dilsel etkileşimin bir türüdür ve stand-up komediler, televizyon programları, filmler, karikatürler, oyunlar, kalıp şakalar, komik öykü ve romanlar, gerçek hayatta gerçekleşen komik olaylar, konuşma şakaları gibi *gülmece türleri* (İng. humor genres) vardır.

Bu çalışmanın veri tabanını oluşturan Komedi Dükkânı programı diğer gülmece türlerinden farklı bir yapıya sahip olması nedeniyle yeni bir gülmece türü olarak değerlendirilebilir. Komedi Dükkânı 2007 yılından beri haftalık bölümler halinde farklı televizyon kanallarında yayınlanmakta olan başarılı bir televizyon programıdır.

Stand-up komedi ile pek çok benzer yönü olsa da, bu gösteriyi bir stand-up komedi olarak görmemek gerekir. Çünkü stand-up komedide komedyen genellikle bir sahnede mikrofonun önünde ayakta durur ve dinleyiciye doğrudan konuşur. Genel olarak, dinleyiciyi güldürmek amacıyla bir dizi komik hikâye, esprili cümle ya da kısa şakalar ve hikâyeler anlatır (Uçar ve Koca, 2011: 46-47). Komedi Dükkânı'nda ise iki ana karakter bulunmaktadır: Her bölümde farklı bir karakter canlandıran Tolga Çevik ve bu karakterleri yöneten ve programda bir dış ses olarak görünmeyen yönetmen. Programın başlarında Salih Kalyon'un canlandığı karakter ilerleyen bölümlerde programdan ayrılmıştır. Bu iki karakter, stand-up komedyenden farklı olarak, şakalar ve hikâyeler anlatmak yerine, genellikle birbirleriyle atışlar. Stand-up komediden farklı olan Komedi Dükkânı kişileri, doğaçlama yapıları, dekor-kostüm anlayışları, harekete dayalı gülmece unsurları, durum komiği yaratmaları ve dilsel gülmece özellikleri açısından incelendiğinde, geleneksel Türk tiyatrosunun bir türü olan Ortaoyunu'nun çağdaş bir formu olarak düşünülebilir (Uçar ve Koca, 2011). Bu yapıyla program o kadar beğenilmiştir ki halen Ezgi Mola'nın da katılımıyla "Arkadaşım Hoşgeldin" adıyla televizyonda yayınlanmaktadır. Komedi Dükkânı'nda, gülmeye kaynak oluşturan ve özel imler ve yazım biçimleriyle çevriyazıya aktararak (Uçar, baskıda) oluşturulan derlemde dilsel ve dilüstü seçeneklerin çeşitliliği dikkati çekmektedir. Derlemden elde edilen gülme bağımlı dizinlerinin sözcük oyunları, kabalık stratejileri, ses değişiklikleri, hareket, jest ve mimikler gibi kodlama ulamları ile elle işaretlenmesi sonucunda özellikle kabalık stratejilerinin temel gülme kaynağı olduğu göze çarpmaktadır. Bu durum Komedi Dükkânı'nın ayrı bir gülmece türü olmasıyla bağlantılıdır (Uçar ve Yıldız, hazırlanıyor). Sözcük oyunları da derlemde gülme kaynağı olarak dikkati çeken diğer bir ulam olarak karşımıza çıkmaktadır.

3. SÖZCÜK OYUNLARI

Sözcük oyunları son derece karmaşık ve farklı gülmece biçimleridir ve dilsel gülmece araştırmalarında incelenen temel kavramlardan birini oluştururlar (Bkz. Attardo, 1994; Ritchie, 2004; Dynel, 2009a, 2009b). Sözcük oyunları yalnızca konuşma gülmecesinde değil aynı

zamanda reklam sloganları (Lundmark, 2003), gazete başlıkları (Bucaria, 2004; Partington, 2009), espriler (Lew, 1996) çeşitli çevrimiçi internet kaynakları (Seewoester, 2011), masallar (Lippman ve diğ., 2001; Tragesser ve Lippman, 2005), politik söylemler (Tsakona, 2013), çeviri çalışmaları (Delabastita, 1994; Díaz-Pérez, 2008), hatta Shakespeare'in oyunlarında da (Adamczyk, 2011; Delabastita, 2005) ele alınırlar. Ancak Attardo (1994: 107) pek çok araştırmanın yetersiz olduğunu ve genellikle çeşitli sınıflamaların oluşturulması üzerine yoğunlaştığını söyler. Benzer şekilde Ritchie (2004: 110) sözcük oyunlarının yeterli bir şekilde tanımlanmadığını belirtir. Sözcük oyunları en genel tanımıyla komik ve zeki bir biçimde bir sözcüğün farklı anlamlarını kullanarak espri yapmaktır. TDK Güncel Türkçe Sözlükte (2014) sözcük oyunu “Sözlerin çok anlamlı olmasından veya benzerliklerinden yararlanarak yapılan nükte veya aykırı anlamlandırma” şeklinde tanımlanır. Freud (1960: 39) bir sözcüğün düz anlamlı ya da eğretilmeli anlamlarından ortaya çıkan çifte anlamı espri teknikleri için en verimli kaynaklardan biri olarak görür. Crystal (1998: 14) özgün bir verideki esprilerin yaklaşık üçte ikisinin dil oyunlarına dayandığını ve bunların büyük çoğunluğunun da sözcük oyunları olduğunu söyler. Attardo (1994: 102) dilsel gülmecede sözcük oyunlarının üstünlüğünü vurgular.

Sözcük oyunlarını biçimsel açıdan ele alan yaklaşımlar sözcük oyunlarının *eşadlılık* (İng. homonymy), *çokanlamlılık* (İng. polysemy) ve *benzerliğe* (İng. paronymy) dayalı olan sapmalı dilsel kullanımlar olduğunu iddia ederler (Attardo, 1994, 2008; Dienhart, 1999; Partington, 2006; Seewoester, 2011). Partington (2006, 2009) sözcük oyunlarının aynı temel mekanizmaya bağlı olduğunu belirtir. Ona göre sözcük oyunları seslere daha doğrusu iki ses dizisi arasındaki benzerliğe dayalı oyunlardır (2006: 113). Partington (2006: 114-115; 2009: 1796) sözcük oyunlarını *tam sözcük oyunları* (İng. exact puns) ve *yakın sözcük oyunları* (İng. near puns) olmak üzere ikiye ayırır. Tam sözcük oyunlarında iki ses dizisi özdeş iken, yakın sözcük oyunlarında iki ses dizisi birbirine benzer. Benzer biçimde, Attardo (1994: 132) sözcük oyunlarının yalnızca sözcükleri değil biçimbirimler ve sesbirimler gibi daha küçük ve basit birimleri ve *dizimler* (İng. syntagms) ve donuk anlatımlar gibi daha büyük

birimleri içerdiğine dikkat çeker.

Belirsiz (İng. ambiguous) anlatımlar da gülmecenin yaygın görünüşlerinden biridir. Pek çok yazar sözcük oyunlarının temel içeriğinin belirsizlik olduğu konusunda hemfikirdir. Suls (1972: 4) dilsel belirsizliğin, gülmecenin uyumsuzluk ve potansiyel çözümünü sağladığı yaygın bir yol olduğunu söyler. Nilsen ve Nilsen (1978: 210) söz oyunları için belirsizliğin önemini vurgular ve söz oyunlarının ancak insan zihninin belirsizliği çözebildiği anda olası olduğunu belirtir. Bununla birlikte, bütün sözcüklerin bağlamdan bağımsız olarak belirsiz ya da bulanık olmaları nedeniyle, belirsizlik sözcük oyununun ortaya çıkması için gerekli bir koşuldur ancak yeterli değildir. Attardo (1994: 133) sözcük oyunlarının belirsiz anlamların eşzamanlı bulunmasına dayalı olduğunu ve anlambilimsel olarak bağdaşmadıkları zaman ortaya çıktığını savunur. Bu anlam bağdaşmazlığını tam olarak neyin oluşturduğu hala tartışılmaktadır (Bkz. Raskin, 1985; Attardo, 1994; Ritchie, 2004; Partington, 2006). Ayrıca, yalnızca anlam bağdaşmazlığı sözcük oyununu tanımlamak için yeterli değildir. Sözcük oyunlarının kasıtlı olarak üretilmeleri gereklidir.

Partington (2006: 114) kişinin belirsizliği kasıtlı olarak üretmesi, en azından dikkati çekmesi gerektiğini söyler. Ritchie (2004: 112-116) bağlamdaki öğelerin metin parçasının ilk okumasından ikinci okumaya doğru değişime olanak verecek şekilde ele alınması gerektiğini belirtir. Ritchie (2004: 116) sözcük oyunlarının temel unsurlarını şu şekilde sıralar: (a) Sesçil açıdan bir dereceye kadar benzer olan iki metin dizisinin arasında örtük bir karşılaştırma vardır. (b) Bu dizilerden bir tanesi sözcenin parçası ya da tamamıdır. (c) Dizilerden en azından bir tanesi bir şekilde bağlamla anlambilimsel olarak bağlantılıdır. Attardo da (1994: 314) sözcük oyunlarının kasıtsız yapılamayacağını söyler ve sözcük oyunlarının kasıtsız ve farkına varılmadan yapıldığı takdirde, tüm belirsiz tümcelerin sözcük oyunu olacağını vurgular. Komedyenler, yaptıkları espriyi izleyicilerinin tekrar düşünmelerini sağlamak ve sunumlarını yavaşlatmak amacıyla genel olarak performansları sırasında belirsizliği kullanma eğilimindedirler. Bu yöntem, bir yandan

izleyenlerden daha güçlü tepki gelmesine katkıda bulunurken, öte yandan komedyene bir sonraki esprisini hazırlaması için zaman kazandırır. Belirsizliğe dayalı sözcük oyunları Komedi Dükkânı'nda özellikle Tolga Çevik'in sıklıkla kullandığı bir gülmece kaynağı olarak karşımıza çıkmaktadır.

4. KOMEDİ DÜKKÂNI'NDAKİ SÖZCÜK OYUNLARI

Bütüncül olarak bakıldığında sözcük oyunları farklı biçimler arasında benzerlikler gösterebilir de, tek tek ele alındıklarında pek çok farklılığın bulunduğu görülmektedir. Bu nedenle, sözcük oyunları, aralarındaki farklılıklar göz önüne alındığında, eşseslilik, eşadlılık, benzerlik, çokanlamlılık ve *eksik kapsamaya* (İng. zeugma) dayalı olarak beş ulamda incelenecektir. Derlemdeki kullanımın hangi sözcük oyunu ulamına girdiğini belirlemek sıklıkla karmaşık bir süreçtir. Bun nedenle, Tablo 1'de görüldüğü gibi her bir ulam için ayrı ölçütler belirlenmiştir.

Tablo 1. Bu çalışmada kullanılan sözcük oyunu ulamları ve ölçütleri

Ulamın adı	Ölçütler
Eşseslilik	Sesletim aynı, yazım farklı
Eşadlılık	Sesletim ve yazım aynı; anlamlar arasındaki ilişki bağlantısız
Benzerlik	Sesletim ve yazım benzer ancak aynı değil
Çokanlamlılık	Sesletim ve yazım aynı; anlamlar arasındaki ilişki bağlantılı
Eksik kapsama	İki ya da daha fazla sözcüğü yönetir ancak anlamlardan yalnızca birini kapsar

Derlemde elde edilen toplam 27259 gülme bağımlı dizininden 706'sını sözcük oyunları oluşturmaktadır. Aşağıda her bir ulamın derlemde gülmeceye kaynak oluşturan örnekleri incelenmiştir. Örneklerde parantez içerisindeki G, gülmeyi, sayılar ise seyircilerin

kaç saniye süreyle güldüklerini göstermektedir. Dolayısıyla ele alınan sözcük oyunları yalnızca seyircilerin gülmesine neden olan sözcük oyunlarıdır.

4.1. EŞESLİLİĞE DAYALI SÖZCÜK OYUNLARI

Eşesli sözcükler iki ya da daha fazla sözcüğün ya da diğer dilsel yapıların sesletimin aynı ancak yazılışının farklı olması şeklinde tanımlanabilir. Attardo (1994: 111) *eşyazımlı* (İng. homographs) ve eşesli sözcüklerin eşadlı sözcüklerin alt sınıfı olduğunu düşünür. Türkçede eşadlı ve çokanlamlı sözcüklerin sesletimleri aynı olduğu için aynı zamanda eşesli sözcük olarak düşünülebilirler. Ancak, bu çalışmada özellikle yazım farklılıklarına (örn. sözcüklerin ayrı ya da bitişik yazılması, farklı dillerdeki sesletimler) dikkat edilerek eşesliliğe dayalı sözcük oyunları ayrı başlık altında ele alınmıştır. (1)'de Tolga Çevik (TÇ) Calamity Jane'i canlandırmaktadır ve sarı bir peruk takmıştır. Yönetmen (Y) sarıkızdan yani inekten süt sağıp getirmesini ister. Tolga Çevik başındaki sarı peruğu göstererek "sarı kız"ın kendisi olduğu söyler. Burada bitişik yazılan *sarıkız* ve ayrı yazılan *sarı kız* kullanımları eşeslilik yaratmaktadır.

(1) TÇ: SÜTÜM KESİK.

TS: (G 4)

Y: Arkadaşım

TS: {Alkışlar}

Y: Arkadaşım sütü sen vermiceksin.

TÇ: Ha.

Y: Sarıkızdan sağıp getireceksin.

TÇ: SARI KIZ BENİM İŞTE! {Peruğu gösterir}

TS: (G 5)

(2)'de ise Heidi çizgi filmini çekmektedirler. Peter'i canlandıran konuk oyuncu Ali Sunal (AS) /'hardi/ şeklinde sesletilen Heidi'ye gönderimde bulunarak "haydi lilili yar" şarkısını söylemeyi teklif eder. Tolga Çevik şarkıda geçen *haydi* ve *lili* sözcüklerini aynı şekilde sesletilen Heidi ve Lily özel adlarına gönderimde bulunarak kullanır.

- (2) AS: İkincisi madem Türkleştircez müziği de şey yapabilir miyiz hazır gündeme de oturmuş haydi lilili hadi yar.
TS: (G 3)
TÇ: Ha o zaman kadro çoğalıyor Heidi, Lily, Peter.
TS: (G 3)

(3)'te Tolga Çevik Rapunzel'i canlandırmaktadır. Annesini canlandıran Makyöz (M) geldiğinde kendisi soran olup olmadığını öğrenmek ister. Bunun üzerine yönetmen "meyilli misin?" diye sorar. Tolga Çevik Türkçedeki *mevil* sözcüğü ile /meil/ şeklinde sesletilen ve posta anlamına gelen İngilizce *mail* sözcüğü arasındaki eşsesliliğe dayanarak sözcük oyunu yapar.

- (3) TÇ: ((kadın sesiyle konuşur)) "Ay sağol, çok tatlısın ya ha, ha, beni hiç soran böyle süvari falan yok mu?"
M: [Çok ilgilenenler var]
Y: [Kestik.] Arkadaşım meyilli misin?
TS: (G 1)
TÇ: Burdan başka türlü iletişim yok bir tek mail atabiliyoruz.
TS: (G 1)

(4)'te ve (5)'te Türkçede ayrı yazılan *dA* artbiçimcesi (İng. enclitic) ile yapılan sözcük oyunları görülmektedir. (4)'te yönetmenin sorduğu *Halide* özel adı ile Tolga Çevik'in *dA* artbiçimcesi ile oluşturduğu *hali de* kullanımı arasında eşsesliliğe dayalı bir sözcük oyunu bulunmaktadır. Aynı türden bir sözcük oyunu da (5)'te *oda* ile *o da* kullanımlarında görülmektedir.

- (4) Y: Halide ile baban arasında ne geçti?
AS: {Duraklar} Bilmem.
TS: (G 3)
TÇ: Babasının hoşuna gitmiş herhalde hali de vakti de yerindeyse.
TS: (G 3)
- (5) Y: Arkadaşım.
TÇ: Efendim.
Y: Oda var mı diyo adam.
TÇ: Var o da var öbürü de var hepsi var hangisinden lazım size?
TS: (G 3)

4.2. EŞADLILIĞA DAYALI SÖZCÜK OYUNLARI

Eşadlılık iki ya da daha fazla dilsel yapının biçimsel olarak aynı olması ancak anlamları arasında bağlantı olmamasıdır (Lyons, 1977). Eşadlı sözcüğün farklı anlamları farklı sözcükler olarak düşünülür ve bu yüzden de farklı sözlüksel birimler ile gösterildiği düşünülür (Klein ve Murphy, 2001). Sözlükbilimde de genel eğilim eşadlı sözcüklerin ayrı sözlük girdileriyle gösterilen farklı sözcükler olduğu yönündedir (Zgusta, 1971). Sözcük oyunlarını sınıflandırırken de eşadlılık sözlüksel birimlerin farklı ve bağlantısız anlamlarıyla kullanılan ölçütlerden bir tanesidir. Örneğin, (6)'da yönetmen Tolga Çevik'ten donup kalmasını istemektedir. Tolga Çevik ise külot anlamındaki *don* sözcüğünü kullanmaktadır. Buradaki sözcük oyunu *don-* eyleminin emir kipindeki kullanımı ile *don* adının birbirinden bağlantısız anlamları ile ortaya çıkmaktadır.

- (6) Y: Arkadaşım don! Don!
TÇ: Gene mi gösteriyim ya ben bıktım artık.
TS: (G 3)
TÇ: İki çekimde bir donunu göster donunu göster. Ben sıkıldım artık bu işten yani.
TS: (G 4)

(7)'de Tolga Çevik ve Salih Kalyon (SK) konuk oyuncu Deniz Arcak'ın (DA) çok ünlü olduğundan söz etmektedirler. Deniz Arcak burada "a gibi, o gibi, ü gibi mi?" diye karşılık verir. Burada *ünlü* sözcüğünün belirsiz anlatımından, bir başka deyişle, eşadlı kullanımından ortaya çıkan bir sözcük oyunu söz konusudur. Tolga Çevik ve Salih Kalyon ünlü sözcüğünü "şöhretli, tanınmış" anlamında kullanırken, Deniz Arcak "dildeki ses sınıflarından biri"ne gönderimde bulunur.

- (7) TÇ: Salih abi buyurun çok ünlü bir konuğumuz.
SK: Çok ünlüsünüz siz.
DA: Gerçekten mi?
TÇ: Evet.
DA: A gibi, o gibi, ü gibi mi?
TS: (G 2)

(8)'deki sözcük oyunu *çal-* eyleminin bağlantısız anlamlarının kullanımıyla yapılmaktadır. Yönetmenin “hırsızlık yapmak” anlamında kullandığı *çal-* eylemini Tolga Çevik “çalgi aleti çalmak” anlamında kullanmaktadır. Bu iki farklı ve bağlantısız anlam aralarındaki eşadlılık ilişkisi ile seyirciyi güldürmektedir.

(8) TÇ: [Ya napıcak işte geldi evi soymaya filan ben tabi tepki gösterdim.]
Böyle bi tuttum enseden yapıştırdım yere falan. Ondan sonra karşı taraftaki komşulara seslendim, onlar hiç bi halta yaramadılar. Ben de sizi aradım hemen o arada kendisi kaçtı gitti.

Y: Ne çalmış?

TÇ: [Valla lisede falan galiba trompet çalmış.]

TS: [(G 3)]

(9)'daki sözcük oyunu ise *sür-* eylemi ile ilgilidir. Yönetmen *sür-* eylemini “bulunduğu yerden ceza olarak başka bir yere göndermek” anlamında kullanırken, Tolga Çevik “bir maddeyi bir yüzey üzerine ince bir tabaka olarak yaymak” olarak anlayarak “Nerenize?” diye sormaktadır. Bu iki anlam *sür-* eyleminin farklı ve bağlantısız anlamlarını göstermektedir.

(9) Y: Senden hiç beklemezdim Muhittin.

TÇ: Zaten ben yapmamışım ki problem yok.

BS: (G 2)

Y: Ve seni sürmek zorunda kaldım.

TÇ: Nerenize?

TS: [(G 9)]

(10)'da Yönetmen Tolga Çevik'ten düşmesini istemektedir. Salih Kalyon ile konuşan Tolga Çevik *düş-* eyleminin emir kipindeki kullanımı ile “rüya” anlamındaki *düş* adı arasındaki eşadlılık ilişkisine dayanarak sözcük oyunu yapmaktadır.

(10) TÇ: Salih abi hatırlar mısın, sen büyüğümsün, eskiden nasıldı iftarlar?

Y: Düş!

TS: [(G 2)]

TÇ: [Düşlerinde iftarları.]

BS: [(G 2)]

(11)'de Salih Kalyon'un "suya hızlı girmek" anlamıyla kullandığı *dal-*eylemine Tolga Çevik "uyumak" anlamıyla kullanmaktadır. *Dal-*eyleminin bu iki bağlantısız anlamı eşadlılığa dayalı bir sözcük oyunu oluşturmaktadır.

(11) SK: Ben böyle nasıl dalıcam hocam?

TÇ: Bilmiyorum. {Seyircilerden birini gösterir} Bey amcaya sorarsan o çok güzel daldı şu an.

TS: (G 3)

4.3. BENZERLİĞE DAYALI SÖZCÜK OYUNLARI

Benzerlik sözcük oyunlarında kullanılan diğer bir ulamdır. Benzerlik, sesletim ya da yazım bakımından aynı olmayan ancak biçimsel olarak benzerlik gösteren dilsel yapılar arasındaki ilişkidir (Attardo, 1994: 110-111). Bu nedenle benzerlik yakın eşseslilik (İng. near homophony) olarak da adlandırılır (Goatly, 2012: 81). Attardo (1994: 148) benzerliğin aslında eşadlıktan çok da farklı olmadığını ve aslında eşadlılığa dayalı olarak oluşturulan sözcük oyunlarının, iki ses dizisi arasındaki sıfır ayırım ile, benzerliğe dayalı oluşturulan sözcük oyunlarının özel bir durumu olduğunu söyler. Uyaklı, yarım uyaklı ya da ses yinelemesi içeren ögeler de çeşitli derecelerde benzerdir denilebilir ve bu nedenle olası sözcük oyunu malzemesidirler (Fried, 1988: 83-84; Schröter, 2005: 210). (12) ve (13)'te uyak içeren benzerliğin örnekleri görülmektedir. (12)'de ilk olarak Tolga Çevik *tarlatan* sözcüğünü *terleten*'e benzeterek, yönetmen ise *şarlattan* sözcüğünü *tarlatan* ile uyaklı olacak biçimde kullanmaktadır. (13)'te ise *adab-ı muaşeret* sözcüğü ile *haşeret* ve *maşeret* kullanımlarının uyaklı olduğu görülmektedir.

(12) Y: Kaldırma eteğini!

TÇ: Oturamam tarlatan var içimde.

Y: Ne var?

TÇ: Çok tarlatan bir kumaş var.

Y: Ya bana ne şarlatandan otur!

TS: [(G 1)]

- (13) S1: O zaman adab-ı muaşeret biliyo musun?
 TÇ: Bö bö böcek ilacı falan şey.
 TS: (G 1)
 TÇ: Haşeret kısmını anladım ama-
 TS: [(G 1)]
 Y: [Adab-ı maşeret.]
 TÇ: Maşeret ?
 S1: Maşeret.
 TÇ: Ha cehennemde geçen bir şey.
 TS: (G 1)

(14)'teki benzerlik yönetmenin “kesintisiz bunu almamız lazım” sözcüğü ile Tolga Çevik'in “kesintisiz bunalmamız lazım” sözcüğü arasında görülmektedir. Bu örnekte, yönetmenin vakit darlığı nedeniyle Tolga Çevik ve Salih Kalyon'u (SK) uyarması ve verdiği direktiflerle iki oyuncuyu zorlaması nedeniyle Tolga Çevik'in içinde buldukları ruh durumunu yönetmenin sözcüğüne sesletim açısından benzetmesi söz konusudur. Bu benzetme /u/ sesinin düşmesiyle oluşturulmuştur.

- (14) Y: [Evet, çok az vaktimiz kaldı, son 5 dakamız. Kesintisiz bunu almamız lazım.]
 [TÇ: [Ne mutlu, ne mutlu]
 SK: [Çok az vaktimiz, son 5 dakika.]]
 TÇ: [Kesintisiz bunalmamız lazım?]
 TS: [(G 2)]

(15)'te Tolga Çevik'in yönetmenin yapmasını istediği şeye karşılık olarak “yoga artık” demesi *yok artık!* ünlemine benzemektedir. Bu benzerlik /k/ sesinin /g/'ye dönüşmesi ve /a/ sesinin eklenmesi ile oluşturulmuş ve *yoga* sözcüğünün kullanılması ile sözcük oyunu yapılmıştır. (16)'da ise yönetmenin Tolga Çevik'e *talk show*'un ne olduğunu sorması üzerine Tolga Çevik /k/ sesini /g/ sesine dönüştürmüş ve kendi ismine benzeterak “Tolg show” sözcük oyununu yapmıştır.

- (15) Y: ((kadın gibi konuşur)) “Muhittin hoş! Muhittin yukardan cd'yi al!”
 TÇ: ((sarhoş gibi konuşur)) “Neyi al:m?”
 Y: Arkadaşım kadın doğuma giderken en sevdiği cd var. Ona şey

yoga dersinde vermişler. O cd'yi al gel!

TÇ: Yoga artık!

TS: (G 2)

(16) Y: [Talk showu çok iyi yapacağını mı] düşünüyorsunuz?

TÇ: (D 5) Ya o kafamda kurmuştum yani.

Y: Peki. Talk show ne demek?

TÇ: Yani şimdi ben Tolgayım ya Tolg show.

TS: (G 5)

4.4. ÇOKANLAMLILIĞA DAYALI SÖZCÜK OYUNLARI

Çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunları, eşadlılığa dayalı sözcük oyunlarında olduğu gibi, farklı anlamlara sahip ancak sesletim ve yazım açısından aynı yapılarıdır. Ancak, eşadlılık sözlüksel bir birimin rastlantısal olarak iki ya da daha fazla ayrı ve bağlantısız anlam taşımalarıdır. Çokanlamlılık ise tek bir sözlüksel birimin pek çok farklı ancak birbiriyle bağlantılı anlamının olmasıdır (Lyons, 1977; Nerlich, 2003; Panman, 1982; Ravin ve Leacock, 2000; Riemer, 2005; Taylor, 1995). Dolayısıyla bu çalışmada yer alan çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunları, sözcük oyununu oluşturan öğeler arasındaki anlambilimsel bağlantının, ayrıca bir açıklamaya gerek duyulmadan, kolaylıkla kurulduğu örneklerdir. Örneğin, (17)'de yönetmenin Tolga Çevik'ten atmasını istediği *simit* “can simidi”dir; ancak, Tolga Çevik bunu “susamlı çörek” anlamında kullanmaktadır.

(17) Y: Arkadaşım.

TÇ: Hıı.

Y: Yukardan seslen ona. Sana bir simit atıyorum.

TÇ: [Sana simit atıyorum.] Orda (B) bulursanız, [en azından bastırır yani.]

TS: [(GA 9)]

(18), (19) ve (20)'de de sırasıyla *kök*, *ayrıl-* ve *köpürt-* sözcüklerinin çokanlamlılığına dayalı olarak oluşturulan sözcük oyunları görülmektedir. (18)'de *kök* sözcüğünün “bitki bölümü” ve “kaynak, köken” anlamları, (19)'da *ayrıl-* eyleminin “uzaklaşmak” ve “birlikteliği sonlandırmak” anlamları, (20)'de ise *köpürt-* eyleminin

“köpürmesini sağlamak” ve “abartmak” anlamları çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunu oluşturmak için kullanılmıştır.

- (18) Y: [Tamam. Bak şimdi köklere,] kökleri incele.
TÇ: [Yalnız yanlış tarlaya gelmişim.] {Aşağıyı süzer}
Y: Napiyosun?
TÇ: Güzel köklere bakıyorum.
Y: Arkadaşım kök nerde?
TÇ: Çok eskilere dayanır bunun kökleri ya.
TS: [(G 1)]
- (19) TÇ: [Peki sendeki bu kıllık nedir Osman? Mahmut muydu?]
TS: [(G 2)]
Y: [Arkadaşım cevap ver de ayrıl çocuktan.]
TÇ: [Ayrılıyorum senle artık ilişkimiz yürümü-]
TS: [(G2)]
- (20) Y: Beyefendi köpük sürmeden olur mu?
SK: Ha pardon.
...
Y: Şu meyveyi, yiyecekleri biraz sola doğru alın. Evet, çünkü sizi köpürtecek şimdi.
TÇ: Biz bu olayı daha fazla köpürtmesek diyorum ben.
TS: (G 3)

4.5. EKSİK KAPSAMAYA DAYALI SÖZCÜK OYUNLARI

Bir sözcüğün bağımsız anlamlarının eşzamanlı olarak kullanılmasına eksik kapsama adı verilir (Cruse, 1986: 73). Eksik kapsama genellikle sözcük oyunu ve güldürü amacıyla kullanılır ve böylesi kullanımlarda iki sözcük birbirleriyle uygun olmayan bir şekilde birleştirilmiştir (Attardo, 1994: 117; Lascarides ve diğ., 1996: 43). Yani bir sözcük bir tümce içerisinde iki farklı anlamda kullanılmıştır ve bu da komik bir etki yaratır (Evans ve Green, 2006: 288). Kempson'a göre (1977: 82) sözcük oyunu bir tümce ya da sözcüğün belirsiz olduğu kullanımlarda bir seferde yalnızca bir okumanın aktarılabilirdiği bir etkidir. Dolayısıyla eksik kapsama sözcüksel belirsizlik için en geçerli testlerden biridir (Cruse, 1986; Lascarides ve diğ., 1996; Zwicky ve Sadock, 1975). (21) ve (22)'de örnekleri görülen eksik kapsama

Komedi Dükkânı derleminde az da olsa gülmeye neden olan sözcük oyunlarından. (21)'de *yut-* eyleminin *fitil* ve *hap* adları ile eşzamanlı olarak iki farklı anlamda kullanıldığı görülmektedir. *Fitil* ile kullanılan *yut-* temel anlamını korurken, *hap* ile beraber kullanıldığında “kötü duruma düşmek” anlamındadır. Bu iki anlamın uygun olmayan bir şekilde birleştirilmesi eksik kapsamaya dayalı bir sözcük oyunu oluşturmuş ve seyirciler üzerinde komik etki yaratmıştır.

- (21) TÇ: Kız öyle duruyor havada. Vay vay vay vay! Kız baktılar havada duruyor, ekip de diyor ki yer değiştirin diyor. Böyle kızın etrafında dönüyor kamera.Ekip oraya gidiyor. Öğle yemeği arası falan veriyor.
 TS: (G 4)
 TÇ: Kız hala orada. Bu arada biri fitili yutmuş, diğeri hapy ya çok karışık olaylar.
 TS: (G 3)

(22)'deki eksik kapsama örneği ise *ver-* eyleminin farklı adlarla kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Burada *süt* ve *sandviç ver-* eyleminin doğrudan nesnesi konumundadır. Ancak, *nasihat* adı *ver-* eylemi ile birlikte katkısız eylem yapısı (İng. light verb construction) oluşturmaktadır.

- (22) Y: Kim yaptı?
 TÇ: ((Ağlamaklı konuşur)) <Ben böyle şey hayatımda görmedim, duymadım. Bakim ne kadar güzel eteğin falan.>
 TS: (G 2)
 AS: A a
 TÇ: İçi de aynı desen mi?
 TS: (G 3)
 AS: Efendim oturuyordum bana süt verdi, sandviç verdi, ıı nasihat verdi.
 TS: (G 4)

4.6. NİCEL BULGULAR

Derlemdeki komik öğelerin (G ve GA) AntConc3.2.3w derlem işleme aracıyla aranması ile toplam 27259 bağımlı dizin bulunmuştur.

Bağımlı dizinler Filemaker programı ile incelenmiş ve gülmeye kaynak oluşturan tüm ulamların tek tek elle işaretlenmesi sonucunda, gülme kaynağı olarak toplam 706 sözcük oyunu bulunmuştur. Sözcük oyunları yukarıda örnekleri incelendiği üzere toplam beş ulamda ele alınmıştır: Eşsesliğe, eşadlılığa, benzerliğe, çokanlamlılığa ve eksik kapsamaya dayalı sözcük oyunları. Tablo 2’de bu sözcük oyunlarının ulamları ve sayısal değerleri verilmiştir. Buna göre 357 örnek ile çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunlarının en yüksek oranda gülme kaynağı olduğu görülmektedir. Onu sırasıyla, 204 örnek ile benzerliğe dayalı sözcük oyunları, 88 örnek ile eşadlılığa dayalı sözcük oyunları ve 53 örnek ile eşsesliliğe dayalı sözcük oyunları izlemektedir. Eksik kapsamaya dayalı sözcük oyunları 4 örnek ile derlemde en az görülen sözcük oyunudur.

Tablo 2. Derlemde görülen sözcük oyunlarının dağılımı

Sözcük Oyunları	Sıklık	%
Eşsesliliğe dayalı sözcük oyunları	53	7,507
Eşadlılığa dayalı sözcük oyunları	88	12,464
Benzerliğe dayalı sözcük oyunları	204	28,891
Çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunları	357	50,566
Eksik kapsamaya dayalı sözcük oyunları	4	0,566
Toplam	706	100

Çokanlamlılığa ve benzerliğe dayalı sözcük oyunlarının daha çok görülmesinin nedeni, bu sözcük oyunlarına neden olan olguların dilde daha yaygın olması olabilir. Çokanlamlılığa dayalı sözcük oyunları ele alındığında, komedyenin biçim açısından benzer iki sözlüksel birim aramak zorunda kalmadığı görülür. Yalnızca, sözcük oyunu yapmak istediği sözlüksel birimin birden fazla anlamı olması yeterlidir. Benzerliğe dayalı sözcük oyunlarında ise doğal dillerin en temel özelliklerinden biri olan çift eklemlilik (İng. double articulation) söz konusudur. Çift eklemlilik, “dilini iki türlü çözümleme sonucu elde edilen, iki aşamalı bir seçim eylemiyle gerçekleşen sözceleri

oluşturma düzeneği”dir (Vardar ve diğ., 1998). Başka bir deyişle, anlamlı birimler anlamsız sesbirimlerine ayrılabilir ve bu sesbirimler birleşerek yeni anlamlı birimler oluşturabilirler. Yani, aslında, herhangi sözlüksel bir birim, benzerliğe dayalı sözcük oyunu oluşturmak üzere, sayısız sözlüksel birim ile benzerdir.

Bu çalışmanın temel savı gülmece ve gülmeye kaynak oluşturan ve doğaçlama olarak kasıtlı bir biçimde üretilen sözcük oyunlarının, stand up ve sit-com komedi gibi diğer gülmece türlerinden farklılaşan Komedi Dükkânı’nda türsel farklılık gösterdiği. Komedi Dükkânı’nın diğer gülmece türlerinden farklı bir yapıya sahip olması nedeniyle, derlemde bulunan sözcük oyunları, her ne kadar sayıca kabalık stratejileri kadar çok olmasa da (bkz. Uçar ve Yıldız, hazırlanıyor), kasıtlı yapılan gülmece kaynağı olması bakımından önemlidir.

5. SONUÇ

Bu çalışmanın temel amaçları sözel gülmecenin özel alanlarından biri olan sözcük oyununu Komedi Dükkânı adlı televizyon programının 64 bölümünün video kayıtlarının çevriyazıya aktarılması ile oluşturulan 713,000 sözcüklük özel amaçlı derlemde elde edilen örnekler üzerinden incelemek ve doğaçlama yapısıyla stand up ve sit-com gibi diğer gülmece türlerinden ayrılan ve kasıtlı olarak üretilen sözcük oyunlarının bu gülmece türünde gösterdiği türsel farklılıkları araştırmaktır. Sözcük oyunları, en genel anlatımla, bir sözcüğün farklı anlamlarını komik ve zeki bir biçimde kullanarak yapılan esprilerdir. Partington (2006, 2009)’un da belirttiği gibi sözcük oyunları iki ses dizisi arasındaki benzerliğe dayalı olarak ortaya çıkar. Bu çalışmada, özel amaçlı derlemde seyircilerin güldüğü ve alkışladığı yerlerin çevriyazı da belirtilmesi (Uçar, baskıda) sayesinde (G) ve (GA)’lar AntConc ile aranmış ve toplam 27259 bağımlı dizin elde edilmiştir. Bu bağımlı dizinlerin 706’sını sözcük oyunu örnekleri oluşturmaktadır. Sözcük oyunu örnekleri, eşseslilik, eşadlılık, benzerlik, çokanlamlılık ve eksik kapsamaya dayalı sözcük oyunları olmak üzere beş ana ulam altında ele alınmıştır. Bu beş ulamın her biri tanımlanmış ve örneklerle incelenmiştir. İncelemenin ilk aşaması, derlemde elde edilen ve

gülmeye kaynak oluşturan toplam 706 sözcük oyununun % 50,566'sının çokanlamlılığa, % 28,891'inin benzerliğe, % 12,464'ünün eşadlılığa, % 7,507'sinin eşesliliğe ve % 0,566'sının da eksik kapsamaya dayalı sözcük oyunları olduğunu göstermiştir. Bu sonuçlara göre, incelenen sözcük oyunları en çok çokanlamlılığa dayalıdır. Bunu benzerliğe ve eşadlılığa dayalı sözcük oyunları izlemektedir. Sonuç olarak, sözcük oyunları altında yatan temel ilke, biçim ve anlam arasındaki birebir örtüşmenin olmamasından kaynaklanan belirsizliktir. Yani, sözlüksel birimin kasıtlı olarak yanlış yorumlanması gülünç bir etki yaratmaktadır.

Sözcük oyunları sözel becerilerini göstermek amacıyla komedyenler tarafından sıklıkla kullanılır. Dilsel yaratıcılık biçimi olarak sözcük oyunları komedyenlerin performanslarını seyircilere beğendirmesi ve bu yolla onları etkilemesine ve güldürmesine olanak sağlar. Attardo'nun da (1994: 311) belirttiği gibi konuşma (durum) esprileri doğaçlamadır ve daha az tahmin edilebilir ve daha az düzenli şekillerde gerçekleşirler. Komedi Dükkânı'nın da doğaçlama yapısı nedeniyle sözcük oyunları anlık olarak ortaya çıkmaktadır. Bir başka deyişle, Komedi Dükkânı'nda üretilen sözcük oyunu örnekleri, günlük konuşmalarda ortaya çıkan ve kendiliğinden gelişen espriler ya da stand-up komedi ve diğer durum komedisi türlerindeki önceden hazırlanmış ya da kalıp espriler değil, komedyenlerin seyircileri güldürmek amacıyla kasıtlı olarak ürettikleri sözcük oyunlarıdır. Komedi Dükkânı, Ortaoyunu'nun çağdaş bir formu olarak düşünüldüğünde (Uçar ve Koca, 2011), sözcük oyunları, komedyenlerin birbirleriyle, Ortaoyunu'ndaki Kavuklu ve Pişekâr gibi, atışmaları sırasında anlık olarak ortaya çıkan dilsel yaratıcılık örnekleridir ve bu anlamda gülmece türü açısından farklılık göstermektedir.

EK

Bu çalışmada kullanılan çevriyazı kuralları Uçar (baskıda)'ya dayanmaktadır ve bu yazıdaki örneklerde kullanılan çevriyazı kuralları aşağıdaki gibidir.

TÇ	Tolga Çevik
Y	Yönetmen
SK	Salih Kalyon
AS	Ali Sunal (konuk oyuncu)
DA	Deniz Arcak (konuk oyuncu)
M	Makyöz
TS	Tüm seyirci
BS	Birkaç seyirci
S1	Seyirci 1
(G 3)	Ayraç içerisindeki G ve sayı gülmeyi ve saniyesini gösterir.
(GA)	Ayraç içerisindeki GA ve sayı gülmeye beraber alkışı ve saniyesini gösterir.
(D 5)	Ayraç içerisindeki D ve sayı konuşmadaki duraksamayı ve saniyesini gösterir.
(B)	Ayraç içerisinde B konuşmada anlaşılmayan bölümleri gösterir.
Ba:k	İki nokta üst üste ses ya da hecenin uzun olduğunu gösterir.
... İŞTE!	Büyük harf konuşmanın çok yüksek olduğu durumları gösterir.
{ }	Kıvrık ayraç bakışlar, hareketler, alkış gibi sözlü olmayan davranışları gösterir.
(())	Çift ayraç konuşmadaki dilüstü görünümünü gösterir.
[]	Köşeli ayraç üst üste konuşmaları gösterir.
< >	Dışa dönük açılı ayraç olağan konuşmadan daha yavaş olan konuşmaları gösterir.
“Neyi ali:m?”	Çift tırnak konuşmacının sesini değiştirdiği (örn. kadın sesi, çocuk sesi) durumları gösterir.

KAYNAKÇA

- Adamczyk, M. (2011). Context-sensitive aspects of Shakespeare's use of puns in comedies: An enquiry into clowns' and pages' punning practices. M. Dynel (Haz.) içinde *The Pragmatics of Humour across Discourse Domains* (105-123). John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.
- Aksoy, C. (1992). Context in humour. C. Aksoy, G. Doğan, A. Kocaman (Haz.) içinde, *20. Yıl Yazıları*, (1-10). Ankara: Karaca Dil Kursu.
- Anthony, L. (2012). AntConc (version 3.3.5w) [Computer software]. Tokyo, Japan: Waseda University.
- Attardo, S. & Chabanne, J. C. (1992). Jokes as a text type. *Humor* 5 (1/2), 165-176.
- Attardo, S. & Raskin, V. (1991). Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. *Humor* 4 (3/4), 293-347.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. New York: Mouton.
- Attardo, S. (2008). A primer for the linguistics of humour. V. Raskin (Haz.) içinde, *The primer of humour research* (101-155). Berlin & New York: Mouton de Gruyter.
- Bergson, H. (1911). *Laughter: An essay on the meaning of the comic*. New York: The Macmillan Comp.
- Bucaria, C. (2004). Lexical and syntactic ambiguity as a source of humor: The case of newspaper headlines. *Humor*, 17(3), 279-309.
- Chiaro, D. (1992). *The language of jokes: Analyzing verbal play*. London: Routledge.
- Çolak, M. (2006). Humour in Turkish: A study on the basic linguistic features of humour language. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Cruse, D. A. (1986). *Lexical semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, D. (1998). *Language play*. Harmondsworth: Penguin.
- Delabastita, D. (1994). Focus on the pun: Wordplay as a special problem in translation studies. *Target: International Journal on Translation Studies*, 6 (2), 223-243.
- Delabastita, D. (2005). Cross-language comedy in Shakespeare. *Humor*, 18 (2), 161-184.
- Díaz-Pérez, F. J. (2008). Wordplay in film titles: Translating English puns into Spanish. *Babel*, 54 (1), 36-58.
- Dienhart, J. M. (1999). A linguistic look at riddles. *Journal of Pragmatics*, 31 (1), 95-125.
- Dynel, M. (2009a). *Humorous garden-paths: A pragmatic-cognitive study*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Dynel, M. (2009b). Beyond a joke: Types of conversational humour. *Language and Linguistics Compass*, 3 (5), 1284-1299.
- Evans, V. & Green, M. (2006). *Cognitive linguistics: An introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fairclough, N. (2003). *Analysing discourse: Textual analysis for social research*. London: Routledge.
- Freud, S. (1960). *Jokes and their relation to the unconscious*, çev. James Strachey. New York: Norton.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle*, çev. James Strachey. New York: Norton.
- Fried, D. (1988). Rhyming puns. J. Culler (Haz.) içinde, *On puns: The foundation of letters*, (83-99). Oxford: Basil Blackwell.
- Fry, W. F. (1963). *Sweet madness: A study of humor*. Palo Alto, CA: Pacific Books.

- Goatly, A. (2012). *Meaning and humor*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goldstein, J. H. (1976). Theoretical notes on humor. *Journal of Communication* 26 (3), 104-112.
- Gruner, C. R. (1978). *Understanding laughter*. Chicago: Nelson-Hall.
- Güncel Türkçe Sözlük (2014). Türk Dil Kurumu. www.tdk.gov.tr
- Kempson, R. M. (1977). *Semantic theory*. London: Cambridge University Press.
- Klein, D. E. & Murphy, G. L. (2001). The representations of polysemous words. *Journal of Memory and Language* 45, 259-282.
- Kotthoff, H. (2007). Oral genres of humor: On the dialectic of genre knowledge and creative authoring. *Pragmatics*, 17 (2), 263-296.
- Lascarides, A., Copestake, A. ve Briscoe, T. (1996). Ambiguity and coherence. *Journal of Semantics* 13 (1), 41-65.
- Lew, R. (1996). An ambiguity-based theory of the linguistic verbal joke in English, A Thesis submitted to the faculty of Adam Mickiewicz University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy.
- Lippman, L. G., Sucharski, I. L. ve Bennington, K. (2001). Contextual connections to puns in fables: Perceived humor. *The Journal of General Psychology*, 128 (2), 157-169.
- Lundmark, C. (2003). Puns and blending: The case of print advertisements. Paper presented at the 8th International Cognitive Linguistics Conference. Logroño: 20 - 25 July 2003. Available at <http://www.ling.arts.kuleuven.ac.be/iclc/Papers/Lundmark.pdf>.
- Lyons, J. (1977). *Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McGhee, P. (1977). A model of the origins and early development of incongruity-based humour. A. J. Chapman ve H. C. Foot (Haz.), *It's a funny thing, humour*, (27-36). Oxford: Pergamon Press.
- Meyer, J. C. (2000). Humor as a double-edged sword: Four functions of humor in communication. *Communication Theory* 10 (3), 310-331.
- Nerlich, B. (2003). Polysemy: Past and present. B. Nerlich, Z. Todd, V. Herman ve D. D. Clarke (Haz.) içinde, *Polysemy: Flexible Patterns of Meaning in Mind and Language* (49-76). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Nilsen, D. L. F. ve Nilsen, A. P. (1978). *Language play: An introduction to linguistics*. Rowley, MA: Newbury House.
- Norrick, N. R. (1989). Intertextuality in humor. *Humor* 2 (2), 117-139.
- Norrick, N. R. (1993a). *Conversational joking*. Bloomington: Indiana University Press.
- Norrick, N. R. (1993b). Repetition in canned jokes and spontaneous conversational joking. *Humor* 6 (4), 385-402.
- Norrick, N. R. (2003). Issues in conversational joking. *Journal of Pragmatics* 35, 1333-1359.
- Norrick, N. R. (2004). Non-verbal humor and joke performance. *Humor* 17 (4), 401-409.
- Norrick, N.R. (2001). On the conversational performance of narrative jokes: Toward an account of timing. *Humor* 14 (3), 255-274.
- Oring, E. (2003). *Engaging humor*. Illinois: Board of Trustees.
- Özünlü, Ü. (1991). Türk gülmececi'sinde duvar ve kaldırım yazıları. *Dilbilim Araştırmaları* 1991, 122-132.
- Özünlü, Ü. (1992). Dil, gülmece, deyiş. C. Aksoy, G. Doğan ve A. Kocaman (Haz.) içinde, *20. Yıl Yazıları*, (191-203). Ankara: Karaca Dil Kursu.
- Özünlü, Ü. (1999). *Gülmececin dilleri*. Ankara: Doruk Yayımcılık.
- Panman, O. (1982). Homonymy and polysemy. *Lingua* 58, 105-136.

- Partington, A. (2006). *The Linguistics of Laughter. A Corpus-Assisted Study of Laughter-Talk*. London: Routledge.
- Partington, A. S. (2009). A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*, 41, 1794–1809.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: Reidel.
- Ravin, Y. & Leacock, C. (2000). Polysemy: An overview. Y. Ravin ve C. Leacock (Haz.) içinde, *Polysemy: Theoretical and computational approaches* (1-29). Oxford: Oxford University Press.
- Riemer, N. (2005). *The semantics of polysemy: Reading meaning in English and Walpiri*. New York: Mouton de Gruyter.
- Ritchie, G. (2004). *The linguistic analysis of jokes*. London, UK: Routledge.
- Sacks, H. (1974). An analysis of the course of a joke's telling in conversation. R. Bauman ve J. Sherzer (Haz.) içinde, *Explorations in the ethnography of speaking* (337-353). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sacks, H. (1978). Some technical considerations of a dirty joke. J. Schenkein (Haz.) içinde, *Studies in the organization of conversational interaction* (249-275). New York: Academic Press.
- Seewoester, S. (2011). The role of syllables and morphemes as mechanisms in humorous pun formation. M. Dynel (Haz.) içinde, *The pragmatics of humour across discourse domains* (71-104). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: an information-processing analysis. J. H. Goldstein ve P. E. McGhee (Haz.) içinde, *The psychology of humor* (81-100). New York: Academic Press.
- Swales, J. (1990). *Genre analysis. English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, J. R. (1995). *Linguistic categorization: Prototypes in linguistic theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Tragesser, S. L. ve Lippman, L. G. (2005). Puns and near puns in fables. *The Journal of General Psychology*, 132 (3), 243-254.
- Tsakona, V. (2013). Parliamentary punning: Is the opposition more humorous than the ruling party? *European Journal of Humor Research*, 1 (2), 101-111.
- Uçar, A. (baskıda). Özel amaçlı derlemi çevriyazmak: Bir çevriyazı modeli. *Dilbilim Araştırmaları* 2014 (1).
- Uçar, A. ve Koca, C. (2011). Gülme düzleminde Komedi Dükkânı ve ortaoyunu arasındaki bağ ve dilsel komik (söz komiği) açısından bir karşılaştırma. *Mersin Üniversitesi Dil ve Edebiyat Dergisi* 8 (2), 39-63.
- Uçar, A. ve Yıldız, İ. (hazırlanıyor). Humor and impoliteness in Turkish: A corpus-based analysis of the television show Komedi Dükkânı 'Comedy Shop'. Ş. Ruhi ve Y. Aksan (Haz.) içinde, *Exploring (im)politeness in specialized and general corpora: Converging methodologies and analytic procedures*. Cambridge Scholars Publishing.
- Vardar, B., Güz, N., Huber, E., Senemoğlu, O. ve Öztokat, E. (1998). *Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü*. İstanbul: ABC Kitabevi.
- Veale, T. (2004). Incongruity in humor: Root cause or epiphenomenon. *International Humor: Journal of Humor Research* 17 (4), 419-428.
- Zgusta, L. (1971). *Manual of lexicography*. The Hague: Mouton.
- Zwicky, A. M. ve Sadock, J. M. (1975). Ambiguity tests and how to fail them. J. Kimball (Haz.) içinde, *Syntax and Semantics* (1-36). New York: Academic Press.