



Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi

Journal of Academic Language and Literature

[Cilt/Volume: 9, Sayı/Issue: 2, Temmuz/July 2025]

Dilek TÜRKYILMAZ

<https://orcid.org/0000-0003-0521-4086>

Doç. Dr.

dturkyilmaz74@gmail.com

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

<https://ror.org/05mskc574>

Edebiyat Fakültesi

Türk Halk Bilimi Bölümü

Sözlü Kültürden Dijital Platformlara Bilmecenin Kültürel Serüveni

*From Oral Culture to Digital Platforms: The Cultural
Journey of Riddles*

Araştırma Makalesi | Research Article

Geliş Tarihi | Date Received: 30.05.2025

Kabul Tarihi | Date Accepted: 01.07.2025

Yayın Tarihi | Date Published: 20.07.2025

Atıf | Citation

Türkyılmaz, D. (2025) Sözlü Kültürden Dijital Platformlara Bilmecelerin Kültürel Serüveni. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 9(2), 794-816. <https://doi.org/10.34083/akaded.1709377>

Türkyılmaz, D. (2025) From Oral Culture to Digital Platforms The Cultural Journey of Riddles, *Journal of Academic Language and Literature*, 9(2), 794-816. <https://doi.org/10.34083/akaded.1709377>

Makale Bilgisi | Article Information

Değerlendirme Review Reports	Çift Taraflı Kör Hakemlik (İki İç Hakem+İki Dış Hakem) Double-blind. (Two External Referees)
Etik Beyan Ethics Statement	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur Ethical principles were followed during the preparation of this study
Etik Kurul Belgesi Ethics Committee Approval	Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir Article does not require an Ethics Committee Approval.
Etik Bildirim Complaints	adeddergi@gmail.com
Çıkar Çatışması Conflicts of Interest	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest
Benzerlik Taraması Similarity Checks	Yapıldı Yes - iThenticate
Telif Hakkı ve Lisans Copyright&License	Yazarlar, dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler. Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası lisansı altında yayımlanır Authors publishing with the journal retain the copyright. This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International

© Dilek TÜRKYILMAZ | Creative Commons [Attribution-NonCommercial 4.0 International](#)



Öz

Bu çalışma, geleneksel sözlü kültürün önemli anlatı türlerinden biri olan bilmecenin, tarihsel süreç içerisinde geçirdiği kültürel dönüşümü ve özellikle dijitalleşme ile birlikte kazandığı yeni biçim ve işlevleri incelemeyi amaçlamaktadır. Bilmeceler, geçmişte sözlü aktarım yoluyla kuşaktan kuşağa aktarılan, eğitici ve eğlendirici niteliğiyle toplumsal hafızanın önemli bir parçasını oluşturan edebi ürünlerdir. Türk halk edebiyatı, Türkçenin estetik gücünü yansıtan, duygu yüklü ve özgün anlatım biçimleriyle zenginleşmiş köklü bir edebî gelenektir. Bu gelenek içerisinde yer alan bilmeceler, hem dilsel yapı hem de zihinsel işlev açısından dikkate değer ürünler arasında yer alır. Bilmeceler, bireyde çağrışımsal ve yaratıcı düşünmeyi teşvik eden, aynı zamanda dilin inceliklerini öğretici nitelikteki özgün halk edebiyatı unsurlarıdır. Günümüzde problem çözme ve eleştirel düşünme gibi zihinsel beceriler modern eğitim sistemlerinde özel olarak geliştirilmeye çalışılmaktadır. Oysa bu düşünme biçimleri, geleneksel Türk toplumunda doğal yollarla, yüzyıllar boyunca bilmeceler aracılığıyla bireylere kazandırılmıştır. Bu yönüyle bilmeceler, sadece kültürel bir miras değil, aynı zamanda pedagojik bir araç olarak da değerlendirilmelidir. Günümüzde ise bu geleneksel form çocuk kitaplarında, çizgi filmlerde, eğitim materyallerinde ve sosyal medya platformlarında yeniden yapılandırılmakta ve yeni nesil kullanıcılar tarafından farklı bağlamlarda kullanılmaktadır. Dijital mecralarda mizah, dikkat geliştirme ve sosyal etkileşim gibi işlevler üstlenen modern bilmeceler, “caps/meme” kültürüyle iç içe geçmiş yeni anlatı formlarına da evrilmiştir. Bu bağlamda çalışmada, geleneksel bilmeceler ile dijital platformlardaki çağdaş örnekler karşılaştırmalı olarak ele alınarak, kültürel süreklilik ve dönüşüm dinamikleri irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilmeceler; Bilmeceler Geleneği; Sözlü Kültür; Dijital Kültür; İcra Ortamı; Kültürel Değişim.

Abstract

This study aims to examine the cultural transformation of riddles, one of the fundamental narrative forms of traditional oral culture, with particular emphasis on the new forms and functions they have acquired in the digital age. Historically, riddles have been transmitted orally across generations, functioning both as educational tools and as a means of entertainment, thereby becoming an integral part of collective memory. Turkish folk literature, enriched by the aesthetic power of the Turkish language and its expressive depth, includes riddles as significant elements in terms of both linguistic structure and cognitive engagement. Riddles enhance associative and creative thinking and have traditionally served pedagogical functions long before such skills became a focus in modern formal education. In today's context, riddles are restructured through children's books, animated content, educational platforms, and digital media. They also take on new narrative forms intertwined with "meme culture," functioning as tools of humor, cognitive stimulation, and social interaction. This paper explores the continuity and transformation of riddles by comparing traditional and modern examples across cultural and media landscapes.

Keywords: Riddle; Riddle Tradition; Oral Culture; Digital Culture; Context of Performance; Cultural Change.

Giriş

Bilmeceler, sözlü kültürün en eski ve en işlevsel anlatı türlerinden biri olarak kuşaktan kuşağa aktarılan, hem eğlendirici hem de eğitici nitelik taşıyan kısa, özgün metindir. Türk halk edebiyatı içinde önemli bir yere sahip olan bilmeceler, yalnızca çocuklara yönelik basit oyunlar değil; toplumsal hafızanın, dilin ve kültürel kimliğin aktarımında da etkili olmuş anlatılardır. Sözlü ortamda yaratılan ve performansla icra edilen bilmeceler, belirli bir bağlam içinde sorulur, cevabın bilinmesi kadar bilmecenin yaratıcı ifadesi de toplumsal beğeni kazanırdı.

Ancak, teknoloji çağının toplumsal yapıyı ve kültürel üretim biçimlerini dönüştürmesiyle birlikte, bilmecelerin hem biçimi hem de icra ortamı değişime uğramıştır. Dijitalleşme ve modern eğitim yaklaşımlarının etkisiyle bilmeceler, artık yalnızca sözlü icra ortamlarında değil; çocuk kitaplarında, çizgi filmlerde, sosyal medya içeriklerinde ve dijital oyunlarda da karşımıza çıkmaktadır. Dijital platformlar, yazılı medya ve animasyon gibi yeni araçlar aracılığıyla bilmece türü, çağdaş bir görünüm kazanmış, bu da beraberinde işlevsel bir dönüşüm getirmiştir. Bu çalışma, geleneksel bilmecelerin yapı ve işlevlerini merkeze alarak, onların modern örneklerle birlikte nasıl evrildiğini ve kültürel sürekliliğini nasıl sürdürdüğünü incelemeyi amaçlamaktadır.

1. Bilmece: Tanım, Terim ve Menşе.

Geleneksel bilmeceler, sözlü kültür geleneği içerisinde doğmuş, kuşaktan kuşağa aktarılmış anonim edebî metinlerdir. Genellikle kısa, özlü ve imgesel anlatımlarla yapılandırılan bilmeceler, hem eğlendirici hem de öğretici işlevler üstlenerek bireylerin zihinsel gelişimine katkı sunar. Benzetme, mecaz ve çağrışım gibi dilsel araçlarla dinleyicinin dikkatini çekerken, aynı zamanda düşünme, anlama ve yorumlama becerilerini harekete geçirir. Halkın gündelik yaşamından, doğa gözlemlerinden, inanç sistemlerinden ve kültürel birikiminden izler taşıyan bu tür, toplumsal hafızanın canlı bir parçası olmayı sürdürmektedir. Bu yönüyle bilmeceler, hem bir iletişim biçimi hem de kültürel kimliği yansıtan estetik bir ifade aracıdır.

Bilmeceler, sözlü halk edebiyatının en yaygın ve zengin türlerinden biri olarak dünya folklorunda olduğu gibi, Türk folklorunda da önemli bir yer tutar. İnsanlık tarihinin en eski sözlü ürünlerinden biri olan bilmece, kavram olarak üzerinde durulmasına rağmen, tanım olarak üzerinde pek durulmayan bir türdür (Türkyılmaz, 2009: 40). Yabancı araştırmacıların bu türle ilgili pek çok tanım yapmış olmalarına karşılık, Türkiye’de araştırmacıların pek çoğu Şükrü Elçin tarafından yapılan “Bilmeceler tabiat unsurlarıyla bu unsurlara bağlı hadiseleri; insan, hayvan ve bitki gibi canlıları; eşyayı; akıl, zekâ veya güzellik nevinden mücerret dinî konu ve motifleri vb. kapalı bir şekilde, yakın-uzak münasebetler ve çağrışımlarla düşünce, muhakeme ve dikkatimize aksettirerek bulmayı hedef tutan kalıplaşmış sözlerdir” (Elçin, 1989: 1) şeklindeki tanım üzerinde durmuşlardır.

Üzerinde durulan diğer bir tanım Boratav ve Başgöz'ün yaptıkları bilmece tanımıdır: “Bilmece çözüm bekleyen küçük bir sorunun, kalıplaşmış şiirsel bir şekilde ifadesinden meydana gelen bir sözlü edebiyat türüdür” (Boratav-Başgöz 1974: 2).

Çelebioğlu ve Öksüz ise bilmeceyi şöyle tanımlarlar: “Mücerred, müşahhas hemen her mevzu’u, karakteristik bir veya birkaç yönüyle içine alan daha çok manzûm ve sûal mâhiyetinde, söyleyeni mechul, tarihimizin karanlık devirlerinden günümüze kadar süregelen halk mahsûlleridir.” (Çelebioğlu-Öksüz, 1979: 6)

Türk dünyası sözlü kültür çalışmaları içinde de bilmece hakkında pek çok tanım yapılmıştır. Bu tanımlar içerisinde en yetkin olanlarından biri Azeri araştırmacı Paşa Efendiyev’in, sözlü edebiyat geleneğinin türlerini incelediği çalışmasında bilmece için yaptığı “Tapmaca, halg edebiyatının en geniş yayılmış janrlarından biridir. Tapmaca bu veya diğer eşya, hadise ve mefhum hakkında yaranır. Hemin eşya ve hadisenin bir elameti, bir keyfiyeti dolayı yolla söylenilir, başga cehetleri ise gizli sahlanılır... Tapmaca insanların düşüncesini yohlamag megsed ile düzeldilen bu veya diğer hedise ve eşyanın poetik tesviridir” (Efendiyev 1981: 103-104) şeklindeki tanımdır.

Bilmece türüne dair literatürde yer alan tanımların sentezinden oluşturulmuş bir çerçeve tanım ise şu şekildedir: Bilmece, her türlü nesne, kavram ya da olguyla ilgili olarak, geleneksel bağlamlarda belirli zaman ve mekânlarda sorulan, manzum ya da mensur biçimde yapılandırılmış, muhatabın dikkat ve muhakeme yetisini harekete geçirmeyi amaçlayan, çoğu zaman soru cümlesi biçiminde olmayan, ancak geleneksel bağlamı bilen kişilerce soru olduğu anlaşılan; şiirsel bir dile, kalıplaşmış yapılarla ve kültürel kodlara sahip ve cevapları ise genellikle tek kelimeden oluşan ve toplumun ortak kabulleriyle örtüşen anlamlar içeren geleneksel sorulardır. Bilmece, bu yönüyle hem bilişsel bir uyarıcı hem de kültürel bir aktarım aracıdır (Türkyılmaz, 2007: 22)

Diğer anonim türler gibi bilmece türünün de izleri eski zamanlara kadar sürülebilir. Yazılı edebiyatımızda bilmecelerle ilgili ilk kayıtlara Divânü Lûgatî’t Türk’t rastlanmaktadır. XI. yüzyılda Arapça olarak yazılan, örnek metinlerin Türkçe olarak verildiği ve Türk kültür tarihinin en eski ve değerli yazılı kaynağı olan bu eserde hiçbir bilmece metni, örnek olarak gösterilmediği için o devrin bilmeceleri hakkında bilgi sahibi olunamamaktadır. Ancak Divân’da taP- [buL-] fiil kökünden türetilen tabuzg, tabuzgu neng (Atalay, 1992, I, s.489), tabuzguk (Atalay, 1992, I: .502), tabzug (Atalay, 1992, I: 462), tabzuguk, tabuzdum (Atalay, 1992, I: 462), tabuzguk, tabızdı (Atalay, 1992, II: 164) gibi birtakım kelimeler tespit edilmiştir. Hiçbir örnek metin olmasa da Divân’da “tabuzdı” kelimesinin “ol manğa söz tabuzdı” (o bana bilmece sordu) şeklinde izah edilmesinden bilmecenin Türkler arasında XI. yüzyıl eğlenceleri arasında yer aldığını söylemek mümkündür. Ayrıca “tabzug” kelimesinin “halkın birbirini sınamaya çektikleri bilmece” biçimindeki izahından da, bilmecelerin bugün olduğu gibi çocuklar arasında söylenegelen bir ürün olmadığını, halkın birbirini bilmecelerle sınamaya çektiğini anlıyoruz. Abdülkadir İnan’ın (1987: 354) bir tespitine göre, derlemeye dayalı ilk Türk bilmecelerini ihtiva eden, Kıpçak dil sahasının ürünü Codex Cumanicus’taki, Tap tap tamızık/ Tamadırgan tamızık/ Kölegesi bar/ Köye dırgan tamızık şeklindeki birinci

bilmecenin ilk dizesindeki “tamızık” kelimesi de bilmece anlamına gelmektedir.

Bütün Türk dünyasında yaygın ve sevilen bir tür olan bilmeceler için Türklerin kullandıkları terimler de, temel de “taP- ve biL- gibi birkaç köke bağlı (Sakaoğlu, 1979-1983: 230) olmakla beraber oldukça farklılıklar göstermektedir. Türk dünyasında bilmece kelimesinin karşılığı olarak tabıskak, tabışkak, tabkak, taptıruv, tavısak, bilmaca, tapmaca, tabışmak, yomak, yumak, elbergen comak, jumbak, matal, tıvızık, taabırın, tepışmak gibi çok çeşitli terimler kullanılmaktadır. Bunların dışında Türk dünyasının bazı bölgelerinde commok, cumak, gomak, gombak, zomak gibi terimlerde bilmece karşılığında kullanılmaktadır. Anadolu sahasında ise en yaygın olarak kullanılan terim ise biL- fiil kökünden bilmece terimi olmakla birlikte, başka terimlerin kullanıldığına da rastlanmıştır. Asal, asal sorma, askı, atlı hekat, atlı mesel, bağlama, bilmaca, bilmece söyleşme, bilmeli matal oyunu, bulmaca, düğün, düzmece, elçim, fıçık, gazelleme, hikâye, masal, mat, mesel, mesel vurma, metal, metel söyleşme, tanıtmaca, tanıtımalı hekat, atmaca, bunlardan bazılarıdır.

Bilmeceler, şekil ve içerik açısından basit ve sade bir yapıya sahip olmalarına rağmen, oldukça eski bir geçmişe sahiptir. Araştırmacılar, bilmecelerin bir kısmının, toplumların gelişiminin ilkel aşamalarında oluşmuş mit, efsane ve ritüellerle ilişkili olduğunu belirtmişlerdir. Mitoloji okulunun üyelerinin çoğu, bilmecelerin mitlerle bağlantılı olduğunu savunmuşlardır. Örneğin, A. N. Afanasyev, bilmeceleri eski Slav mit ve efsaneleriyle ilişkilendirmiştir. O. F. Miller de benzer bir görüşü paylaşmıştır (Seyidov, 1973: 145). Rus folklorist M. A. Rıbnikova, bilmeceleri “herhangi bir şeyin nasıl meydana geldiğinin, neye yaradığının hayattaki göstergesi” olarak tanımlamıştır (Şahin, 1995: 99). Bu tanım, bilmecelerin mitlerle olan yakın ilişkisini düşündürmektedir.

Bilmecelerin mitolojiyle ilişkisini inceleyen araştırmacılarından biri de Tietze'dir. Tietze (1981: 75-91) “Dağda deliman / Suda Süleyman” mısralarıyla başlayan ve genellikle dört mısralı olan bir bilmeceyi İslami döneme ait olarak değerlendirmiştir. Ancak, aynı bilmecenin Müslüman olmayan Hakas, Yakut, Tuva ve Altay toplulukları arasında da varyantlarının bulunduğunu tespit etmiştir. Bu ve benzeri gözlemler, bilmecelerin mitolojik kökenlere dayandığını ve farklı kültürlerde benzer temaların işlendiğini göstermektedir.

2. Sözlü Kültür Geleneği İçinde Bilmece

İnsanlık tarihinin en kadim ve en sürekli iletişim yolu hiç kuşkusuz “dil”dir. Dil, yalnızca bir araç değil, aynı zamanda kültürel belleğin taşıyıcısı ve düşüncenin şekillendiricisidir. Her ne kadar yazı ya da işaret dili gibi farklı biçimlerde ifade edilse de dilin temelini ses oluşturur ve bu yönüyle dil esasen sözlü bir yapıya sahiptir (Ong, 1999:18). Bu temel özellik, insanlık tarihinin büyük bölümünü kapsayan sözlü kültür ortamının da zeminini oluşturur. Her kültür kendi içinde şekillenen dinamikler doğrultusunda, bu sözlü yapı içerisinde çeşitli anlatım türleri ve edebî formlar üretmiştir. Yazı, matbaa ve dijital teknolojilerin ortaya çıkışından önce insanlar arasında kurulan iletişim; doğrudan, yüz yüze ve sese dayalı bir nitelik taşır. Bu tanım çerçevesinde, sözlü kültür ortamı yalnızca

bir iletişim biçimi değil, aynı zamanda kültürel üretimin ve aktarımın temel sahnesidir. Türk kültüründe bu ortamın ürünlerinden biri olan bilmeceler de, bu bağlamda hem sözlü gelenek içinde şekillenmiş hem de kuşaktan kuşağa aktarılmıştır.

Bilmeceler üzerine yapılan birçok çalışmada ortak bir tanım geliştirmenin güç olduğu dile getirilse de, bu türün temel özelliklerinden biri; çağrışım, sembol ve dolaylı anlatım yoluyla zihin yürütmeye yönelten kapalı sorulardan oluşmasıdır. Şükrü Elçin'in bilmecayı mealen; insan, doğa ve eşyaya dair unsurları, dolaylı anlam ilişkileri kurarak zihinsel çözümlemeye açan kalıplaşmış sözler şeklinde tanımlamasından hareketle, bilmecelerin soru-cevap esasına dayanan, kültürel kodlar ve yerel deneyimlerle şekillenen bir anlam dünyasına sahip olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Sözlü kültürün çok sesli ve geçirgen yapısı, anlatı türleri arasında doğal bir etkileşimi mümkün kılar. Bu bağlamda bilmece, yalnızca bağımsız bir tür olarak değil, aynı zamanda masal, halk hikâyesi ve âşık atışmaları gibi sözlü anlatılar içerisinde de yer alarak türler arası geçişliliğin karakteristik bir örneğini oluşturur. Bilmecenin bu çok yönlü yapısı, halk anlatıları içerisinde türler arası geçişliliğe olanak tanımıştır. Bilmeceli masallar ya da bilmeceli oyun kurguları içinde yer alan bilmeceler, bu türün sözlü kültür içerisinde farklı işlevsel alanlarda da kullanıldığını gösterir (Alptekin, 2006:334; Boratav, 1992:109).

3. Sözlü Kültür Geleneğinde Bilmecenin İşlevleri

Geleneksel bilmeceler, sadece bir eğlence unsuru olmanın ötesinde, çok katmanlı işlevlere sahip sözlü kültür ürünleridir. Geçmişte bilmeceler, yalnızca eğlencelik metinler olmayıp; zekâyı sınama, toplumsal hiyerarşi kurma, bireyler arası iletişimi düzenleme gibi önemli sosyal işlevler de yüklenmiştir (Başgöz, 1986:251; Boratav, 1997:113-115). Bilmeceler öncelikle, bireyin zihinsel gelişimini destekleyen pedagojik bir araç olarak işlev görür, soyut düşünme, benzetme, çağrışım kurma ve problem çözme becerilerini teşvik eder. Aynı zamanda dilin estetik olanaklarını kullanan bilmeceler, kültürel aktarımın önemli bir taşıyıcısıdır, toplumsal değerleri, inançları, yaşam tarzlarını ve gündelik yaşamdaki nesne ve olguları metaforik anlatımlarla gelecek kuşaklara taşır. Eğlence ve sosyalleşme ortamlarında sözlü etkileşimi teşvik etmesiyle de topluluk içinde iletişimsel bir rol üstlenir. Ayrıca ritüel ve geçiş dönemleriyle bağlantılı olarak bazı bilmecelerin sembolik ve törensel işlevlere sahip olduğu da gözlemlenmektedir. Bu bağlamda bilmeceler, hem bireysel hem de kolektif düzeyde kültürel hafızayı inşa eden çok yönlü halk edebiyatı ürünleri arasında yer almaktadır.

Bilmecelerin tarihine ilişkin çeşitli araştırmalar da bu anlatı türünün yalnızca eğlence amacıyla ortaya çıkmadığını, aksine kökeninde ciddi toplumsal işlevler taşıdığını ortaya koymaktadır. Bilmece sorma ve yanıtlama pratiklerinin, geçmişte ritüelistik ya da sınavı birer eylem olarak toplum yaşamında özel bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Nitekim, bazı anlatılarda bilmecayı çözemeyenin soruya karşılık bir şehir armağan etmesi veya “ya bunu bileceksin ya bu gece öleceksin” şeklindeki tehditkâr formüllerin kullanılması, bilmecelerin yalnızca eğlendirici değil, aynı zamanda kader belirleyici bir araç olarak da kurgulandığına işaret eder. Masallarda padişahın sorduğu bilmecelere

doğru cevap veremeyenlerin yaşamlarıyla cezalandırılması gibi örnekler de, bilmecelerin tarihsel süreçte üstlendiği sembolik ve işlevsel rollerin ciddiyetine dair önemli göstergeler arasında yer almaktadır.

Masallarda yer alan bilmeceler, yalnızca bireysel bir eğlence unsuru olmanın ötesinde, kimi zaman devletler arası ilişkilerde belirleyici bir rol üstlenmiştir. Seyidov (1971: 10), tarihî kaynaklara dayanarak bazı toplumlarda savaş kararlarının bile bilmeceler yoluyla alındığını ifade etmektedir. Ona göre, bir millet diğerine savaş öncesinde bilmece gönderir, karşı taraf bu bilmeceleri çözemezse bu durum savaş ilanı için yeterli bir gerekçe kabul edilirdi. Benzer şekilde, Sokolov da Rus yıllıklarına dayanarak bilmecelerin erken dönemlerde diplomatik bir iletişim aracı, adeta gizli bir diplomasi dili olarak işlev gördüğünü belirtir.

Öte yandan, bilmecelerin bireysel ilişkilerde de sosyal belirleyiciliği bulunmaktadır. Özellikle evlilik ritüellerinde, genç kızların erkeklere karmaşık bilmeceler yönelterek onların zekâsını ve bilgeliğini sınamaları yaygın bir gelenektir. Bilmeceyi doğru yanıtlayan erkek, kızın rızasını ve evlenme hakkını elde ederdi. Bu uygulama, halk anlatılarında sıkça karşılaşılan bir motif olarak günümüze kadar ulaşmıştır (Şahin, 1995: 8).

Başgöz (1986: 248) de, bilmecelerin çeşitli halklar nezdinde sahip olduğu toplumsal işlevlere dikkat çeker. Antik dönemlerde kâhinlerin birbirleriyle bilmeceler yoluyla iletişim kurduklarını, Estonya'da ölüm mahkûmlarının zor bir bilmeceyi çözmeleri halinde affedildiklerini, borçluların bilmeceleri yanıtlayarak borçlarından kurtulduklarını ve bazı toplumlarda bilmeceyi çözemeyenlerin sosyal ayrıcalıklardan (örneğin bir gelinin yanına oturma hakkı gibi) mahrum bırakıldığını aktarır. Bu örnekler, bilmecelerin tarihsel süreçte hem bireysel hem de toplumsal ölçekte işlevsel roller üstlendiğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu tespitlerden hareketle günümüzde bilmecelerin işlevleri şöyle tasniflendirilebilir:

Eğitsel ve Bilişsel İşlevleri:

Bilmeceler, çocukların ve genç bireylerin düşünme yetilerini geliştirmeye yönelik önemli bir halk edebiyatı ürünüdür. Özellikle soyutlama, ilişkilendirme, mecazları tanıma ve çağrışım kurma gibi bilişsel becerileri geliştirmede işlevseldir. Cevabı düşünme sürecine dayalı yapısıyla, bireyin zihinsel reflekslerini güçlendirir. Bu yönüyle bilmeceler, geleneksel toplumlarda formal eğitimin olmadığı dönemlerde, dolaylı bir öğrenme biçimi olarak işlev görmüştür.

Kültürel Aktarım ve Kimlik İnşasındaki Rolü:

Geleneksel bilmeceler, toplumun kültürel birikimini ve ortak belleğini gelecek kuşaklara aktaran önemli bir anlatı formudur. Gündelik yaşamda kullanılan eşyalardan doğa olaylarına, inançlardan toplumsal normlara kadar pek çok unsur, bilmeceler aracılığıyla sembolik bir dille ifade edilmiştir. Bu anlamda bilmeceler, sadece dilsel yaratıcılığı değil, aynı zamanda bir toplumun dünyayı algılama biçimini de yansıtır. Kültürel kimliğin oluşmasında ve korunmasında bu ürünlerin rolü büyüktür.

Toplumsal Etkileşim ve Eğlence İşlevi:

Bilmeceler, sözlü kültür ortamında etkileşim temelli bir iletişim aracıdır. Bilmeceler sorma ve cevaplama geleneği, özellikle çocuk oyunlarında, sohbetlerde ve eğlence meclislerinde sosyalleştirici bir rol üstlenir. Anlatıcı ve dinleyici arasında kurulan bu ilişki, hem kültürel aktarımı canlı tutar hem de eğlendirici bir yön taşır. Topluluğun bir araya geldiği zamanlarda sözlü oyun olarak icra edilen bilmeceler, sözlü anlatım geleneğinin ritmik ve dinamik yönünü de ortaya koyar.

Ritüel ve Sembolik İşlevi:

Bazı geleneksel bilmecelerin ritüel ya da geçiş dönemi uygulamalarıyla bağlantılı olarak kullanıldığı bilinmektedir. Düğün, sünnet ya da doğum gibi toplumsal önem taşıyan olaylar sırasında sorulan bilmeceler, bu olaylara sembolik anlamlar yükler. Ayrıca bazı bilmecelerin doğrudan kehanet, dilek ya da temenni içerikli olduğu da görülür. Bu bağlamda bilmeceler, sadece bir sözlü oyun değil, aynı zamanda inanç sisteminin parçası haline gelen kültürel bir öğedir.

4. Sözlü Kültür Ortamında Bilmeceler Sorma Geleneği

Bilmeceler sorma geleneği, halk kültürünün tarihsel ve toplumsal birikimiyle şekillenmiş, belirli yapısal özellikler ve kalıplar çerçevesinde kuşaktan kuşağa aktararak günümüze ulaşmış sözlü kültür pratiklerinden biridir. Bu geleneksel anlatım biçimi, yalnızca eğlence amacı taşımakla kalmayıp, aynı zamanda toplumun düşünce dünyasını, ortak estetik algısını ve kültürel değerlerini de yansıtan önemli bir sözlü anlatı formudur. Bilmecelerin soruluş biçimi, genellikle kendine özgü bir usul ve kurallar dizgesi içinde icra edilir; bu yönüyle de sözlü kültürün ritüelistik ve performatif doğasını ortaya koyar.

Bilmeceler, ait oldukları yörenin insanlarına özgü dünya görüşünü, dilsel yaratım gücünü ve sembolik düşünme biçimlerini içerir. Bu yönüyle, hem bireysel hem de kolektif kimliğin inşasında işlevsel bir araç niteliği taşır. Ancak günümüzde, kültürel etkileşimlerin hız kazanması ve geleneksel sözlü kültür unsurlarının icra ortamlarının değişmesiyle birlikte, bilmeceler geleneği de dönüşüme uğramakta, bazı durumlarda işlevsel özelliklerini kaybetmektedir. Bu nedenle, “bilmeceler sorma geleneğinin sistematik biçimde belgelenmesi ve aktarılması, kültürel sürekliliğin sağlanması açısından büyük önem arz etmektedir” (Artun 1997:159).

Bilmecelerin dinî ve sosyal önemlerinin korunduğu dönemlerde bilmeceler sormanın belli bir takvime bağlı olma özelliği söz konusudur. Örneğin eskiden Rus halkı arasında bilmeceler 25 Aralık’tan 5 Ocak’a kadar süren yılbaşı kutlamalarında sorulurdu (Türk Dünyası Ortak Edebiyatı Türk Dünyası Edebiyat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü Cilt 6, 2006:35). Nevruz törenleri sırasında da bilmeceler sormanın uğur getireceğine inanılırdı (a.g.e. cilt 1, 2001:435-436). Sokolov (1975:13) ise Volga yöresi Udmurtları’nın hasat sonunda, ilkbahar başlangıcında, yılbaşında insan, davar ve tarla hakkında bilmeceler sorduklarını kaydetmektedir. Maranda (1976:134) Como Mississippi’de bilmeceler sorma törenine katılanların hepsinin erkek olduğunu, evinde toplanılan adamın karşısında başka kadın bulunmadığını söylemektedir. Standard Dictionary of Folklore Mythology

Legend'de (1972:940) Güney Afrika'daki Bantu kabilesinde yağmur duası sırasında kadınların çıplak bir şekilde dans ettiğini, duanın yapıldığı bu alana erkeklerin girmesinin yasak olduğu, eğer buraya giren erkek olursa kadınların onu döverek bilmece sorulduğundan bahsedilir.

Durbilmez (2006), Kazakistan'daki bilmece sorma geleneğinin, gelişigüzel bir pratik olmanın ötesinde, belirli kültürel bağlamlara ve özel zamanlara bağlı olarak sürdürüldüğünü ifade etmektedir. Bu geleneğin icra edildiği zaman dilimleri; doğum, çocukluk, sünnet, evlilik gibi bireysel geçiş ritüelleri; yolculuk öncesi ve sonrası düzenlenen toplumsal buluşmalar; gençlerin kendi aralarında düzenledikleri oyunlar; tarım ve hayvancılıkla ilişkili belirli dönemler; mevsimsel geçişler ve çeşitli bayram kutlamaları gibi sosyal hayatın farklı anlarına denk düşmektedir. Özellikle toplu eğlence, yemek, oyun ve kutlamaların gerçekleştiği bu tür zamanlarda bilmece sorma, hem sosyalleşme aracı hem de eğlence ögesi olarak işlev kazanmakta; kültürel değerlerin aktarımı bakımından da önemli bir zemin oluşturmaktadır. Durbilmez, bu uygulamaların Kazak halk kültüründe bilmece geleneğinin halen canlı bir unsur olarak varlığını sürdürdüğüne işaret ettiğini vurgulamaktadır.

Sözlü kültürün temel özelliklerinden biri olan ritüel ve kurallara bağlılık, görüldüğü gibi bilmece sorma geleneğinde de belirgin bir şekilde kendini göstermektedir. Bilmeceler, tarihsel süreçte yalnızca eğlencelik unsurlar olmaktan öte, belirli toplumsal normlara ve iletişim biçimlerine dayalı olarak icra edilmiştir. Özellikle kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmadığı dönemlerde, bilmece sorma eylemi, büyükler tarafından belirli bir kaideye bağlı kalarak gerçekleştirilmiş ve yine belli usuller çerçevesinde cevaplandırılmıştır. Anadolu'nun pek çok yöresinde benzer biçimlerde görülen bu uygulama, genellikle iki kişi veya iki grup arasında gerçekleşmiş, taraflar arasında bilmece ustalarının bulunmasına özen gösterilmiştir (Çelebioğlu- Öksüz 1979:8) Sessizlik ve dikkat gibi dış koşullar sağlandıktan sonra, kimi zaman yöresel tekerlemelerle başlatılan bu geleneksel iletişim biçiminde, anlatımı renklendirmek ve dinleyicinin dikkatini çekmek üzere çeşitli jest ve mimiklerden de yararlanılmıştır (Artun 1997:1659. Bilmece sorma sırasında mendil, ip, sopa gibi araçlar kullanılarak çözene ipuçları sunulmuş; yanıt arayışında olan kişi ise evet-hayır sorularıyla nesnenin niteliğini anlamaya çalışmıştır.

Bu geleneğin bir başka dikkat çeken yönü, bilmecenin yanıtlanamaması durumunda ortaya çıkan sembolik pazarlık ve cezalandırma pratikleridir. Cevap veremeyen kişiden sembolik değer taşıyan ödülleri talep edilmesi, ya da karşılığında yerine getirilmesi beklenen davranışsal cezalar (hayvan taklidi yaptırma, sırtına binme vb.) (Kılıç 1989:75), bilmecenin tarihsel işlevlerinin hatırasını yaşatan kültürel kalıntılar olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, bilmece sorma ve cevaplama pratiği, sözlü kültür geleneği içinde kendiliğinden bir eylem değil; belli sosyal normlar, semboller ve dramatik unsurlar eşliğinde gerçekleştirilen kurallı bir iletişim biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.Yazılı Kültür ve Bilmecenin Yazılı Kültürdeki Konumu

Yazının icadı, insanlık tarihinin en büyük zihinsel ve kültürel dönüşüm noktalarından biri olarak kabul edilmektedir. Bu dönüşüm, yalnızca bir iletişim aracı olarak yazının ortaya çıkışıyla sınırlı kalmamış, matbaanın geliştirilmesiyle birlikte daha derin ve kalıcı bir kültürel evreye geçişi mümkün kılmıştır. Ancak günümüz teknolojik algısı, yazıyı çoğu zaman bir “teknoloji” olarak görmemekte onu doğal, sıradan ve içselleştirilmiş bir unsur gibi değerlendirmektedir. Bu algıya karşı çıkan Walter J. Ong (1999: 101), yazının kendisinin de temelde bir teknoloji olduğunu vurgular. Ong’a göre yazı, tıpkı matbaa ve bilgisayar gibi insan zihninin ürünüdür ve özellikle alfabeli yazı biçimi, konuşmaya dayalı kelimeyi görsel bir düzleme taşıyarak köklü bir zihinsel devrim gerçekleştirmiştir. Böylece, matbaa ve bilgisayar gibi ileri teknolojiler de bu devrimin bir devamı niteliğinde değerlendirilebilir.

Yazı, yalnızca bir ifade biçimi değil, aynı zamanda insanın sözlü kültür ortamından yazılı kültür ortamına geçişinde yapısal bir eşik oluşturmuştur. Bu bağlamda yazılı kültür, sözlü kültürle iç içe geçmiş dönemlerde ortaya çıkmış; iletişim, semboller aracılığıyla papirüs, deri, taş ve kâğıt gibi maddi yüzeylerde kalıcı hale getirilmiştir (Koçak 2005: 277). Koçak’ın da işaret ettiği üzere, yazının toplumsal hayatta yer edinmesi aşamalı olarak gerçekleşmiş, el yazmalarıyla başlayan bu süreç, taş baskısı ve matbaa gibi aşamalardan geçerek günümüzde dijital ortama kadar uzanmıştır. Bu evrimsel süreçte yazı, hem bilgi üretiminde hem de kültür aktarımında merkezi bir araç haline gelmiştir.

Yazının insan yaşamındaki bu merkezi rolünü daha kapsamlı bir biçimde değerlendiren Özkul Çobanoğlu (2000: 123-124), yazılı kültür kavramıyla yalnızca yazının sınırlı kullanımı değil, matbaanın yaygınlaşmasıyla birlikte insanın düşünme biçimini ve dünya algısını dönüştüren bir kültürel paradigma kastedildiğini belirtir. Yazılı kültür, bu anlamda, bireyin zihinsel faaliyetlerini düzenleyen ve belleği harici bir mekânda muhafaza edebilen bir sistem olarak ortaya çıkmış; sözlü kültürün sınırlayıcı koşullarını aşarak insan zihninde yeni düşünce biçimlerinin doğmasına zemin hazırlamıştır.

Bu çerçevede yazılı kültür, yalnızca teknik bir araç değil, aynı zamanda düşünce tarihinin, bilgi sistemlerinin ve kültürel aktarım biçimlerinin yapı taşlarından biri olarak değerlendirilmelidir. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş, insanın bilgiyle kurduğu ilişkiyi temelden değiştirmiş; nihayetinde dijital çağın elektronik kültür ortamına ulaşan çok katmanlı bir kültürel serüveni başlatmıştır.

Yazılı kültür bağlamında bilmecelerin durumu ise; icra biçimleri, işlevleri, biçimsel özellikleri, etki alanları açısından sözlü gelenekten farklılıklar gösteren, ancak bu farklılıklar içerisinde süreklilik taşıyan bir dönüşüm olarak değerlendirilebilir. Bu dönüşüm, bilmecelerin sözlü kültürde sahip olduğu bağlamdan, yazılı kültür ortamında edindiği yeni bağlama geçişi ile şekillenmiştir. Sözlü kültürde bilmeceler, icra ortamına göre şekillenir ve toplumsal bağlam içinde canlı bir etkileşimle sorulurdu. Yazılı kültürde ise bu bağlam kaybolmuş, bilmece bireysel okuma materyaline dönüşmüş ve kitap içinde belirli bir temaya hizmet eden içerik olarak sunulmuştur. Sözlü kültürde bilmeceler

doğrudan, yüz yüze iletişimin ve etkileşimin hâkim olduğu, ritüelize edilmiş belli ortamlarda icra edilirken (örneğin imece zamanlarında, kış gecelerinde, düğün ve şenliklerde), yazılı kültürde bu tür doğrudan icra pratiklerinin yerini metin üzerinden karşılıksız sunum almıştır. Bu nedenle yazılı kültürde bilmece soran ve cevaplayan arasında gerçek zamanlı bir iletişim bulunmaz; bunun yerine okuyucu ile metin arasında zihinsel bir etkileşim vardır.

Sözlü kültürde bilmecelerin başlıca işlevleri arasında kültürel kimlik aktarımı, kolektif hafızanın güçlendirilmesi, eğitici-öğretici içerik sunma, sosyal ilişki kurma ve estetik beceri geliştirme yer alırken, yazılı kültürde bu işlevlerin bazıları zayıflamış, bazıları ise yeni biçimlere evrilmiştir. Özellikle modern eğitim araçlarında (okul kitapları, çocuk kitapları, bulmaca dergileri, edebî metinler) bilmeceler daha çok zihinsel becerileri geliştirme, dikkat ve algı yeteneğini artırma, eğlence ve oyun ögesi sunma, dil gelişimini destekleme gibi bilişsel temelli işlevler öne çıkmıştır.

Yazılı kültür bilmecelerin daha geniş kitlelere ulaşmasına imkân tanımıştır. Özellikle okul kitaplarında, çocuk edebiyatı ürünlerinde, dergilerde, bulmaca-bilmece kitaplarında ve akademik dergilerde bir folklor nesnesi olarak yer alan bilmeceler hem eğitimde hem de kültürel içeriklerde araçsallaştırılmıştır. Çevik (2016:116) bu durumu, bilmecenin zamanla bulmaca ve bilgi yarışması formatlarına evrilmesi, özünde bir tür değişimi olmaktan ziyade, kültürel ortamların dönüşümünün bir yansımasıdır. Bu bağlamda, yazılı ve ardından gelişen elektronik kültür ortamları, sözlü kültür geleneğini doğrudan etkilemiş; bu etkileşim sonucunda, sözlü kültüre özgü kimi edebî türlerin işlevlerini yüzeysel düzeyde de olsa üstlenebilecek yeni formlar ve içerikler ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu dönüşüm, doğrudan türsel bir kopuştan çok, kültürel bağlamın değişimine bağlı bir uyarlanma sürecidir, mealinde sözlerle ifade etmektedir.

Yazılı kültürde bilmeceler, biçimsel açıdan da bazı değişim ve dönüşümlere uğramıştır. Sözlü kültür ortamında doğaçlama, anonim, ritmik ve şiirsel yapı içinde kullanılan bilmeceler, yazılı kültüre geçişle birlikte hem içerik hem de sunum biçimi bakımından farklılaşmıştır. Sözlü kültürde kimi zaman mecazlar, yerel imgeler ve tekerlemelerle zenginleştirilen bilmeceler, yazılı kültürde daha kısa, doğrudan ve sade bir yapıya bürünmüştür. Yazılı materyallerde bilmeceler genellikle soru-cevap formatında, ritmik ve sanatlı anlatımdan uzak, daha çok bilgi temelli formlarda yer almaktadır.

Okul kitaplarında yer alan bilmeceler, genellikle eğitsel amaca hizmet edecek şekilde sadeleştirilmiş, ahlakî ya da zihinsel beceri geliştirme hedefiyle düzenlenmiştir. Bu durum, bilmecelerin edebî-estetik yönünü zayıflatırken, didaktik işlevini öne çıkarmıştır. Yazılı kültürde, özellikle çocuk kitaplarında bilmeceler görsellerle desteklenmeye başlamış, metin ile görsel arasında ilişki kurulmuş ve bu durum bilmecenin algılanış biçimini de dönüştürmüştür. Bu görselleştirme, bilmeceyi sadece sözlü düşünce oyunu olmaktan çıkarıp, çoklu duyulara hitap eden bir öğrenme aracına dönüştürmüştür.

Yazılı kültürde bilmeceler genellikle sınıflandırılmış, tematik hale getirilmiş (hayvan bilmeceleri, doğa bilmeceleri vb.) ve kitaplarda bölüm bölüm sunulmuştur. Bu sistematik sunum, türün doğaçlama, akışkan niteliğini sınırlandırmıştır.

Öte yandan yazılı kültüre geçen bilmecelerin tümü, sözlü gelenekteki zenginliğini ve kalıplarını tamamen yitirmiş değildir. Sözlü gelenekten gelen anonim bilmecelere ve kalıplaşmış soru yapılarına yer verildiği sıkça görülmektedir. Bilmecelerin yapısal özelliklerinden biri giriş kısımlarında sıkça tekrarlanan kalıplaşmış ifadelerdir. Sözlü gelenek içerisinde şekillenen bu kalıplar, hem bilmecenin ritmik yapısını destekler hem de dinleyicide merak uyandırarak türün dramatik yönünü besler. Türk halk bilmecelerinde yaygın olarak karşılaşılan bu giriş formülleri arasında şu örnekler öne çıkar: “Benim bir (oğlum/kızım/kuşum) var...”, “Dam üstünde...”, “Dağdan gelir...”, “Uzaktan (karşıdan) baktım...”, “Dal üstünde (ucunda)...”, “Yer altında...”, “Aşağıdan gelir...”, “Altı..., üstü...”, “İçi..., dışı...”, “Yol üstünde...” ve “Bilmece, bildirmece...” gibi kalıplar, bilmecelere hem şiirsel bir ahenk kazandırmakta hem de sözlü aktarımın estetik yönünü vurgulamaktadır (Çelebioğlu- Öksüz, 1979:15). Bu tür kalıplar, halk anlatım geleneğinin izlerini taşıyan dilsel yapı taşları olarak, bilmecenin hem biçim hem de işlev yönünden sözlü kültürle olan bağını açıkça ortaya koyar. Yazılı kültüre aktarılan örneklerde de bu kalıpların çoğu kez korunduğu gözlemlenir. Bu da bilmece türünün biçimsel dönüşüm sürecinin tek yönlü bir sadeleşme ya da yozlaşma olmadığını, aynı zamanda sözlü geleneğin belleğini de yaşatmaya devam ettirdiğini, sözlü ve yazılı kültürün etkileşim içinde olduğunu göstermektedir.

Dolayısıyla yazılı kültürde bilmece türünü değerlendirirken, şu dengeye dikkat edilmelidir. Yazılı kültür ortamında bilmecelerin biçimsel olarak da daha sistematik, sade ve görsel destekli hale geldiğinden; sözlü gelenekteki esneklik ve bağlamsal zenginliğini bir ölçüde yitirdiğinden söz edilebilir. Bununla birlikte, eğitsel, bilişsel ve estetik kazanımlar açısından farklı işlevler kazanarak kültürel sürekliliğini koruma yönünde yeni yollar bulduğu söylenebilir. Yazılı kültür, bilmeceleri sistemleştirip eğitsel ve bireysel okuma materyali haline getirirken, sözlü geleneğin kalıp yapılarından, anonim örneklerinden ve folklorik anlatım tarzından da önemli ölçüde yararlanmışır. Bu durum, bilmece türünün kültürel süreklilik ve dönüşüm sürecini aynı anda taşıyan özgün bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

6. Dijital Kültürde Bilmecenin Yeni Yüzü

İnsanlık tarihi boyunca ekonomik, kültürel, teknolojik ve siyasal alanlarda sürekli bir dönüşüm süreci yaşanmış, bu dönüşüm çeşitli kırılma anları ve gelişmelerle hız kazanarak günümüze kadar kesintisiz biçimde devam etmiştir. Tarihsel süreç incelendiğinde, toplumsal yapıları derinden etkileyen ve dönemin paradigmasını değiştiren sayısız buluş ve yenilikten söz etmek mümkündür. Bu buluşların büyük bir kısmı, bireylerin temel ihtiyaçlarına yanıt vermeleri dolayısıyla hızla benimsenmiş ve ait oldukları çağın belirleyici teknolojileri haline gelmiştir. Özellikle modern çağda teknoloji, yalnızca üretim ve iletişim araçlarıyla sınırlı kalmayıp, toplumsal yapıların dönüşümünde de merkezi bir rol üstlenmiştir. Teknolojinin bireyler üzerindeki sosyal ve psikolojik etkileri dikkate

alındığında, onun yalnızca bir araç değil, aynı zamanda bireyin düşünme biçimini, yaşam tarzını ve kültürel pratiklerini şekillendiren bir yapı belirleyici olduğu açıkça görülmektedir.

Koç (2022: 501)'un ifadeleriyle, matbaanın icadı, insanlık tarihinde iletişim alanında köklü bir dönüşüm yaratarak tipografik kültürün doğuşuna zemin hazırlamıştır. Bu yeni kültürel paradigma, sözlü kültürden farklı olarak bilginin daha sistematik, akıcı ve güvenilir biçimde aktarılmasına olanak sağlamıştır. Tipografik kültür, kısa sürede küresel ölçekte yaygınlaşarak sözlü kültürün sınırlı etki alanını geride bırakmış, bireylerin bilgiye erişimini kolaylaştırmış ve iletişim süreçlerini standartlaştırmıştır. Basılı materyaller sayesinde kültürel aktarım daha düzenli bir biçim almış, bilimsel düşünce yapısının gelişimi ivme kazanarak yeni buluşlara ve teknolojik ilerlemelere olanak tanımıştır. Ancak, 19. yüzyılın ortalarından itibaren iletişim alanında yeni bir dönemin kapıları aralanmış, tipografik kültür yerini elektrik temelli ve sonrasında elektronik medya kültürüne bırakmaya başlamıştır. Telgraf, telsiz, telefon ve fotoğraf gibi yeniliklerin yanı sıra, 20. yüzyılda radyo ve televizyonun yaygınlaşmasıyla bireylerin iletişim biçimleri ve kültürel alışkanlıkları köklü biçimde değişmiştir. 20. yüzyılın son çeyreğinde ise dijital teknolojilerin hızlı gelişimiyle birlikte bilgisayarlar ve internet, iletişim alanında adeta bir devrim yaratmış, bireylerin hem bilgiye ulaşma yollarını hem de gündelik yaşam pratiklerini derinden dönüştürmüştür. Koç'un, Baldini'den aktardığı ifadeyle, bu yeni dijital çağ, "iletişim galaksisinin farklı gezegenlerini birleştiren başlıca güç" olarak tanımlanabilecek bir yapıya kavuşmuştur.

Türkiye'de dijital kültür ortamından önce elektronik kültür ortamının en yaygın ve etkili araçlarından biri olan televizyon, yayın hayatına başladığı andan itibaren Türk toplumunun gündelik yaşamını dönüştürmeye ve yeniden şekillendirmeye başlamıştır (Özdemir 2005: 245). Televizyon her ne kadar elektronik kültürün bir ürünü olarak kabul edilse de, kendinden önceki yazılı ve sözlü kültürel birikimle tümüyle bağlarını koparmış değildir. Nitekim sözlü kültür, yazılı kültürün ortaya çıkışı ve yaygınlaşmasıyla birlikte çeşitli biçimsel ve işlevsel değişimlere uğrasa da, tamamen ortadan kalkmamış aksine, farklı biçimlerde varlığını sürdürmeye devam etmiştir (Yıldırım 1998: 95). Aynı durum, elektronik kültür ortamı için de geçerlidir. Başka bir ifadeyle, sözlü ve yazılı kültür öğeleri, elektronik kültür içerisinde tamamen ortadan kalkmamış; aksine, bu yeni ortamda biçim ve içerik açısından dönüşerek varlıklarını sürdürmüşlerdir. Bu bağlamda, Türk sözlü kültürünün önemli unsurlarından biri olan bilmeceler ile onların yazılı kültürdeki karşılığı sayılabilecek bulmacalar, elektronik kültür ortamında da izlerini sürdürmeye devam etmektedir. Bu izlerin en belirgin yansımalarından biri ise, televizyonda yayımlanan bilgi yarışmalarıdır (Çevik, 2016:116).

Günümüzde ise spor, sanat, müzik, edebiyat, bilim, eğitim ve kültür gibi pek çok alan, artık elektronik kültürün de ötesine geçerek dijital araçlar ve platformlar aracılığıyla yürütülmektedir. Bu durum, yaşamın neredeyse her yönünde dijitalleşmeden söz etmeyi mümkün kılmaktadır. Birleşmiş Milletler İnsani Gelişme Raporları da dijital teknolojilerin hızla benimsenip hayata geçirilmesinin dikkat çekici bir düzeye ulaştığını

ortaya koymaktadır (Koç, 2022: 502). Bugün hızla ilerleyen insanlık, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle büyük bir kültürel dönüşüm yaşamaktadır. İnternetin ortaya çıkışıyla başlayan bu yeni süreç, yepyeni bir “gerçeklik” deneyimini beraberinde getirmiştir. Bu durum, bireylerin yaşam biçimlerinden toplumsal kültürün temel yapı taşlarına kadar birçok alanda değişimlere yol açmakta ve kültür yeniden şekillenmektedir. İşte tam bu aşamada, sosyal bilimlerde yakın zamanda ortaya çıkan ve giderek önem kazanan yeni bir kavram olan “Dijital Kültür” gündeme gelmiştir. Dijital kültür; ‘internet kültürü’, ‘ara yüz kültürü’, ‘bilgisayar kültürü’, ‘e-kültür’, ‘siber kültür’, ‘sanal kültür’, ‘enformasyon kültürü’ gibi farklı isimlerle anılsa da her bir isim özünde bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeye, internetin bireylerin hayatına girmesiyle değişen kültürel ve toplumsal yapıya işaret etmektedir (Koç, 2022: 504- 508).

Çağın temel dönüşüm eksenini dijitalleşmenin, geleneksel kültürel unsurlarını dönüştürerek onları yeniden üretip üretmediği ya da tamamen farklı dinamiklere sahip, başlı başına yeni bir kültürel alan yaratıp yaratmadığı, bugün tartışılması gereken temel meselelerden biridir (Koç 2022:502). Bu bağlamda, dijital kültürün köklerini geçmişle bağ kurarak mı inşa ettiği yoksa kökten bir kopuşla mı var olduğu sorusu, kültürel değişimin yönünü anlamak açısından önem taşır. Öte yandan, dijitalleşmenin bireyler üzerindeki etkisi ve toplumsal kültürün bu süreçte geçirdiği değişim de göz ardı edilemez. Bireylerin iletişim biçimlerinden kimlik inşalarına kadar pek çok alanda yaşanan dönüşüm, kültürün dinamik yapısını dijital çağda yeniden tanımlamayı gerekli kılmaktadır.

Bu bağlamda bilmeceleri ele alacak olursak; günümüzde dijital platformlarda karşımıza çıkan bilmecelerin, geleneksel bilmece kültürünün izlerini taşımakla birlikte, biçim ve bağlam açısından önemli dönüşümler geçirdiğini fark ederiz. Dijital kültürde üretilen bilmeceler; genellikle görsel unsurlar, etkileşimli yapılar ve sosyal medya dinamikleriyle şekillenmekte, dolayısıyla geleneksel bilmecenin sözlü anlatım bağlamından uzaklaşmaktadır. Bu durum, şu soruyu gündeme getirir: Dijital bilmeceler, geleneksel bilmecelerin güncel bir yorumu mudur, yoksa dijital kültüre özgü bambaşka bir anlatı biçiminin ürünü müdür? Bu ayrımı daha sağlıklı yapabilmek için, dijital bilmecelerin günümüz dijital kültürü içinde nasıl konumlandığına bakmak; güncel kültürel işlevlerini daha iyi anlayabilmek için, hangi dijital ortamlarda ve hangi bağlamlarda karşımıza çıktıklarını belirlemek gereklidir.

Dijital bilmeceler artık sadece çocuklara yönelik eğlenceliklerden ibaret değil; kültürel, mizahî ve hatta eleştirel anlatım biçimlerine dönüşerek pek çok platformda yer almaktadır. Bu mecraları sistematik bir biçimde sıralarsak;

Web Siteleri ve Eğitim Platformları

Bilmece/Bulmaca siteleri: Özellikle çocuklara yönelik içerik sunan sitelerde klasik ve modern bilmeceler yer alır. okulöncesitr.com, milliyet.com.tr/cocuk/bilmeceler vb. internet siteleri, internet erişiminin bulunduğu her ortamda erişilebilen dijital platformlar, kullanıcıların mevcut bilmeceleri okuyabildiği, özellikle ödev gibi amaçlarla yeni bilmeceler yazabildiği, yorum yaparak katkı sunduğu ve kendi bilmecelerini

paylaşabildiği etkileşimli alanlar sunmaktadır. Bu tür sanal ortamlar, geleneksel sözlü kültür ürünlerinden biri olan bilmecelerin dijital bağlamda da varlığını sürdürebildiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Ayrıca, bu ortamlar çocukların çevresini daha dikkatli gözlemlemesine, olayları algılama yetisinin gelişmesine, Türkçeyi etkin biçimde kullanma becerilerinin artmasına, düşünme ve zekâ gelişiminin desteklenmesine; aynı zamanda oyun yoluyla öğrenme ve toplumla bütünleşme süreçlerine katkı sunmaktadır. Tüm bu işlevler, dijital çağda da bilmecelere duyulan kültürel ve eğitsel ihtiyacın sürdüğünü ortaya koymaktadır. Töret (2018:32-49), bilmecelerin dijital ortamdaki sunumu ve işlevi üzerine iki internet sitesi üzerinden bir inceleme yapmış ve bu türün özellikle çocuklara yönelik yapısal özellikleri ve kullanıcı etkileşimini değerlendirilmiştir.

Zekâ geliştirme ve eğitim platformları: MentalUP, Morpa Kampüs, EBA gibi eğitim platformları içinde yer alan bulmaca/bilmece modülleri. MentalUP, Morpa Kampüs ve EBA gibi eğitim odaklı dijital platformlarda bilmece ve bulmaca modüllerine yer verilmesi, bilmecelerin sadece kültürel değil aynı zamanda pedagojik bir işlev taşıdığını da ortaya koymaktadır. Bu tür platformlarda bilmecelerin yer alması, onların geleneksel eğlencelik işlevlerinin ötesine geçerek, zihinsel gelişimi destekleyen birer eğitim materyaline dönüştüğünü göstermektedir.

Bilmecelerin bu ortamlarda kullanılması dikkat, mantıksal düşünme, problem çözme ve kavramsal analiz becerilerinin gelişimine katkı sunması açısından son derece işlevseldir. Zekâ geliştirici platformlarda bilmecelerin varlığı, geleneksel sözlü kültür öğelerinin dijitalleşme sürecine entegre olabildiğini ve günümüz eğitim anlayışıyla uyumlu bir şekilde yeniden işlevlendirilebildiğini göstermektedir.

Bu dijital ortamlarda bilmecelere yer verilmesi, çocukların hem eğlenmesini hem de öğrenmesini sağlayan çok katmanlı bir öğrenme deneyimi yaratmaktadır ve böylece bilmece geleneği çağdaş pedagojik yapılarla harmanlanmaktadır. Özellikle EBA gibi kamusal eğitim platformlarında bilmecelere yer verilmesi, bu sözlü kültür öğesinin devlet politikaları düzeyinde de eğitsel bir araç olarak benimsendiğine işaret etmektedir.

Dil öğrenme uygulamaları: Bilmeceler, dil öğretiminde kültürel içerik olarak kullanılır. Örneğin Duolingo veya Memrise gibi uygulamalarda karşılaşılabılır. Dil öğrenme uygulamalarında bilmecelere yer verilmesi, hem hedef dilin yapısal özelliklerini öğretme, hem de kültürel unsurları doğal ve eğlenceli bir biçimde aktarma açısından önemli bir stratejidir. Duolingo, Memrise ve benzeri platformlarda kullanılan bilmeceler, deyimssel ifadeler, mecazlar, sözcük oyunları ve yerel anlatım biçimlerini içerebildiğinden, öğrencinin sadece kelime bilgisini değil, aynı zamanda o dile özgü düşünme biçimlerini de edinmesine katkı sağlar.

Ayrıca, bilmeceler merak uyandıran yapıları sayesinde öğrenciyi öğrenme sürecine aktif biçimde katılmaya teşvik eder; bu yönüyle dil öğrenimini mekanik bir ezber süreci olmaktan çıkarıp, çok boyutlu ve etkileşimli bir deneyime dönüştürür. Kültürel aktarım, bağlamsal öğrenme ve yaratıcı düşünme gibi eğitsel hedeflere hizmet eden bilmeceler,

böylelikle dijital dil öğrenimi platformlarında hem eğlendirici hem öğretici içerikler olarak yer bulmaktadır.

Sosyal Medya Platformları

Sosyal ağlar, bloglar, wikiler, podcastler, forumlar ile içerik toplulukları, sanal oyun ortamları ve mikroblogger gibi farklı ortamlara veya türlere sahip olan sosyal medya, kullanıcıların kendileri ile ilgili kişisel haberleri verebilecekleri, arkadaş edinebilecekleri veya arkadaşları ile etkileşimli bir şekilde iletişim kurabilecekleri, resimlerini, videolarını paylaşabilecekleri, çeşitli etkinlikler düzenleyebilecekleri web sitelerine genel olarak verilen addır (Eldeniz, 2010: 27).

Sosyal medya platformlarında bilmecelere sıklıkla rastlanmasının temelinde hem geleneksel sözlü kültürün dijital ortama adapte olma gücü hem de kullanıcıların hızlı, etkileşimli ve eğlenceli içeriklere duyduğu ilgi yatmaktadır. Instagram, TikTok, X (eski adıyla Twitter) ve Facebook gibi dijital mecralarda paylaşılan bilmeceler, çoğunlukla kısa, düşündürücü ve mizahî yönü güçlü içerikler olarak öne çıkar. Bu durum, sosyal medya kullanıcılarının dikkat süresinin kısa olması ve hızlı tüketilebilir bilgiye yönelmesi ile doğrudan ilişkilidir.

Bilmeceler, doğası gereği etkileşim doğuran metinlerdir. Bir soruya yanıt arama eylemi, kullanıcıları içeriğe katılmaya, tahminde bulunmaya ve yorum yapmaya teşvik eder. Bu yönüyle, sosyal medyada algoritmaların öncelik verdiği etkileşimli içerik türlerinden biri haline gelmektedir. Bir bilmeceye verilen yaratıcı ya da komik yanıtlar, paylaşımların yayılmasını kolaylaştırmakta, bu da kullanıcılar arasında bir çeşit dijital "oyun" ve rekabet ortamı yaratmaktadır.

Ayrıca bilmeceler, kültürel kodları taşıyan ve yeniden üreten yapılarıyla, kullanıcıların ortak bir kültürel hafızada buluşmalarını sağlar. Özellikle yerel söylemlere, güncel olaylara veya popüler kültür öğelerine gönderme yapan bilmeceler, hem mizahî hem de eleştirel bir anlatım biçimi olarak dijital kültür içinde kendine yer bulur. Bu bağlamda, sosyal medyadaki bilmeceler sadece eğlencelik içerikler değil, aynı zamanda toplumsal yansımaları olan kültürel anlatı biçimleri haline gelir.

Sosyal medya platformlarında bilmecelerin yer alması; hem kullanıcıların dikkatini çeken kısa ve yaratıcı içerik üretme ihtiyacına yanıt vermekte, hem de sözlü kültürün dijital çağda geçirdiği dönüşümü gözler önüne sermektedir. Geleneksel bilmecelerin yapısal özelliklerini koruyarak veya onlardan esinlenerek üretilen bu dijital versiyonlar, sosyal medyada hem bireysel ifade biçimi hem de toplumsal mizah ve eleştiri aracı olarak işlev görmektedir.

Günümüzde sosyal medya platformları, dijital kültürün üretim, dolaşım ve dönüşüm süreçlerinde merkezi bir rol üstlenmektedir. Bu mecralar, geleneksel sözlü kültür ürünlerinin dijital biçimlere evrilmesine imkân tanırken, aynı zamanda yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını da teşvik etmektedir. Bu bağlamda, bilmeceler — gelenekselde çocuk oyunları, eğlence, dil gelişimi ve toplumsal aktarım aracı olarak

kullanılan szl trler — dijitalleşme süreciyle birlikte sosyal medya ortamlarında yeni formlar kazanmakta ve çok katmanlı bir iletişim aracına dönüşmektedir.

Sosyal medya platformları bu dönüşümün gözlemlenebileceęi önemli alanlardır. Örneęin, Instagram, yüksek görsellik ve kullanıcı etkileşimine dayalı yapısı sayesinde, görsel olarak kurgulanmış bilmecelerin “hikâye” ve “reels” formatlarında paylaşılmasına olanak tanır. Bu paylaşımlar, hem bireysel kullanıcılar hem de içerik üreticileri tarafından, zekâ oyunları ya da günlük mizah unsurları şeklinde sunularak kültürel dolaşım sağlar.

Benzer şekilde, TikTok, kısa video formatı ve algoritmik yayılma yapısı sayesinde, bilmeceleri interaktif bir hâle getirmekte; kullanıcı yorumları ve cevaplarıyla içerik çok katmanlı bir diyaloga dönüşmektedir. Bu mecrada özellikle mizahi unsurlar, sözck oyunları ve toplumsal göndermelerle harmanlanan bilmeceler öne çıkmaktadır.

Twitter/X, kısa ve özl ifadelere olanak tanıyan yapısıyla, bilmece formuna benzer, düşünmeye sevk eden soruların ya da kelime oyunlarının paylaşıldığı bir alan haline gelmiştir. Buradaki “bilmecemsi” tweet’ler çoęu zaman güncel olaylara gönderme yapan, ironik ya da eleştirel bir ton taşır.

Facebook platformu ise daha kolektif ve paylaşım odaklı bir yapıya sahiptir. “Paylaş ve tahmin et” temalı grup içeriklerinde, bilmeceler interaktif bir oyun aracı olarak sunulur ve kullanıcılar arasında ortak deneyim alanı oluşturur.

YouTube Shorts ise özellikle çocuklara yönelik animasyonlu ya da sesli anlatımlı bilmecelerle dikkat çeker. Bu kısa videolar, çocukların hem eğlenmesini hem de zihinsel gelişimlerini desteklemeyi hedefler. Aynı zamanda geleneksel anlatım biçimlerini dijital ortama uyarlayarak süreklilięini sağlar.

Bu platformlarda paylaşılan bilmeceler kullanıcıların sadece tüketici deęil aynı zamanda üretici rol üstlendikleri dijital kültür ortamlarında nasıl aktif olduklarını da ortaya koyar. Walter Ong’un ikincil szl kültür kavramı ise, dijital ortamlarda yeniden biçimlenen szl anlatım trlerinin, teknolojik araçlar sayesinde farklı işlevlerle yaşatıldığını göstermesi açısından önemli bir teorik zemindir. Yani sosyal medya platformlarında yeniden şekillenen bilmeceler, hem geleneksel kültürel mirasın dijital ortama taşınmasını hem de bu mirasın yeni anlamlar ve işlevlerle güncellenmesini sağlayarak dijital folklorun gelişimine katkıda bulunmaktadır.

Caps’ler

İnternet meme’i (internet meme) kavramı, küresel dijital kültürde oldukça yaygın olmasına karşın, Türkiye’de bu terim yerine genellikle “caps” ifadesi kullanılmaktadır. “Caps” terimi, İngilizce “capture” (yakalama) ve “screenshot” (ekran görüntüsü) kelimelerinden türetilmiş olup, burada özellikle “capture” sözcüğü “el konulan ya da yakalanan görünt” anlamında kullanılmaktadır. Türkçe’de caps olarak adlandırılan bu görsel yapılar, sosyal medya platformlarında sıkça karşılaşılan ve ekran görüntüsü üzerine mizahi ya da eleştirel metinlerin yerleştirilmesiyle oluşturulan içeriklerdir. Her ne kadar bu biçimler, internet meme’lerinin tüm çeşitlilięini tam anlamıyla yansıtmasa da, onların

yerel kültüre özgü bir uyarlaması ve yaygın biçimi olarak değerlendirilebilir. Sosyal medya ortamlarında bir tür dijital görünüme dönüşen caps'ler, genellikle popüler filmlerden, televizyon programlarından, haber görüntülerinden ya da çeşitli fotoğraflardan elde edilen karelerin üzerine mizah yüklü yazıların eklenmesiyle oluşur. Bu görseller, çoğu zaman toplumsal olaylar, güncel gelişmeler, magazin içerikleri ve gençlik kültürüne ait gündelik yaşantılardan ilham alır. Caps'lerin ayırt edici yönlerinden biri, mizahi ya da eleştirel içeriğin, görselin alt kısmında kırmızı bir şerit üzerinde yer alan metinle sunulmasıdır. Bu biçimsel tercih, hem dikkat çekiciliği artırmakta hem de mesajın etkili bir biçimde iletilmesini sağlamaktadır. Bu yönüyle caps'ler, dijital kültürde bireysel ve toplumsal ifade biçimlerinin, mizah yoluyla yeniden üretildiği mecralar olarak önemli bir konumda yer almaktadır (Kırık, 2017: 100-103)

Geleneksel sözlü kültürün önemli anlatı biçimlerinden biri olan bilmece, dijital ortamda yeniden yorumlanarak caps ve meme kültürünün içinde önemli bir yer edinmiştir. Bilmece formu, özellikle ironi ve eleştiriyi güçlendirme aracı olarak işlev görmektedir. Toplumsal sorunların veya güncel olayların “masum” sorular şeklinde sunulması, izleyiciyi hem düşünsel sürece dâhil etmekte hem de eleştirel mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Örneğin “Her yerde var, ama kimse görmüyor. Cevap: Adalet.” şeklinde kurgulanan bir bilmece, sıradan bir eğlence unsuru gibi görünmekle birlikte, toplumsal bir eleştiriyi alttan alta sunar. Bu yaklaşım, bilmeceyi yalnızca bir oyun ya da zekâ testi olmaktan çıkararak, güçlü bir kültürel anlatı aracına dönüştürür. Öncül (2018:334), capslerin yalnızca eğlence amacıyla tüketilen görsel unsurlar olmaktan öte, Başgöz'ün (1996), Bascom'un (2010) folklorun dört temel işlevine ek olarak ortaya koyduğu “protesto işlevi” çerçevesinde de değerlendirilmeye açık olduğundan söz etmektedir. Öncül'ün fıkra ve caps arasındaki ilişkiyi değerlendirirken öne sürdüğü, capslerin yalnızca güldürme amacı taşımadığı; aynı zamanda genç kuşağın sosyal kabullere ve otoriteye yönelik eleştirilerini dile getirdiği protest bir işleve sahip olduğu yönündeki tespit, bilmece formu için de geçerlidir. Dijital ortamda yeniden üretilen bilmeceler, benzer şekilde, sadece eğlencelik unsurlar değil; kimi zaman alaycı, eleştirel ve toplumsal göndermeler içeren yaratıcı anlatılar hâlinde karşımıza çıkmakta ve protesto işlevi üstlenmektedir. Bu yönüyle dijital bilmeceler, gençliğin düşünce dünyasını ve toplumsal eleştirisini yansıtan önemli bir kültürel ifade biçimi olarak değerlendirilebilir. Genç kuşağın sosyal normlara ve kabullere yönelik tutumlarını görünür kılması açısından, capsler yeni medya ortamında ortaya çıkan ve kültürel açıdan dikkate değer bir ifade biçimi olarak ele alınmalıdır.

Bilmece formunun dijital görsellerle birleşerek sunulması da dikkat çekici bir dönüşüm biçimidir. Capslerde, alaycı bir bakış atan bir kedi ya da tanınmış bir karakterle birlikte sunulan bilmece benzeri ifadeler, hem görsel hem metinsel bir bütünlük oluşturarak çok katmanlı bir anlatı yapısı kurar. Bu görsel-metin birlikteliği, bilmeceyi yalnızca sözlü bir ifade olmaktan çıkarıp, etkileşimli ve çoklu duylara hitap eden bir içerik haline getirir.

Bilmecelerin dijital ortamda kullanımı aynı zamanda toplumsal ortak bir dil kurma aracı olarak da değerlendirilebilir. Özellikle “X nedir?” biçiminde kurgulanan ve küresel caps

kültüründe de sıklıkla rastlanan formatlar, hem eğlenceli bir bağ kurar hem de toplumsal kodları harekete geçirir. Bu, kullanıcılar arasında ortak bir kültürel zeminin inşa edilmesine katkı sağlar.

Mobil Oyun ve Uygulamalar

Dijital kültürün gelişimiyle birlikte bilmeceler yalnızca geleneksel ortamlarda değil, dijital oyunlar, yapay zekâ uygulamaları ve çevrim içi etkileşim platformlarında da kendine yer bulmuştur. Özellikle mobil oyunlar arasında Riddle Me That, Brain Out ve What Am I? gibi uygulamalar, bilmece temelli kurguya dayalı yapılarıyla dikkat çekmektedir. Bu tür oyunlar, kullanıcıların hem eğlenmesini hem de bilişsel becerilerini geliştirmesini hedeflemektedir. Öte yandan, Siri, Google Asistan ve ChatGPT gibi yapay zekâ destekli sohbet uygulamaları da kullanıcıların bilmece sorması ve yanıtlaması için kullanılan dijital araçlar arasında yer almakta; bu yönüyle bilmecenin etkileşimli ve katılımcı bir anlatı biçimi olarak yaşatılmasına katkı sunmaktadır. Genç kullanıcı kitlesi arasında oldukça popüler olan Discord gibi sosyal iletişim platformları da bilmece temalı oyunlar ve yarışmalarla bu kültürel formu dijital topluluklar içinde yeniden üretmekte ve paylaşılabılır kılmaktadır. Bu örnekler, bilmecenin dijital çağda yalnızca nostaljik bir unsur değil, aynı zamanda etkileşim temelli güncel bir kültürel pratik hâline geldiğini göstermektedir.

Dijital Kitaplar ve E-kitaplar

Amazon Kindle, Google Books gibi dijital yayın platformlarında bilmece kitaplarına kolayca erişilebilmekte; özellikle çocuklara yönelik e-kitaplarda bilmeceler, görsel öğelerle desteklenerek sunulmaktadır. Bu durum, bilmecelerin dijital ortamlarda da varlığını sürdürdüğünü ve eğitsel, eğlenceli işlevlerinin güncel araçlarla yeniden üretildiğini gösteren diğer araçlardır. Görsel destek, çocukların ilgisini artırırken, bilişsel gelişimlerini de destekleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Eğitim ve Etkileşimli Video İçerikleri

Eğitim ve etkileşim temelli video içerikleri sunan platformlar, örneğin Khan Academy Kids, PBS Kids, TRT Çocuk gibi bilmeceleri, çocukların dikkatini çekmek ve öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağlamak amacıyla sesli ya da görsel biçimlerde sunmaktadır. Bu tür içeriklerde bilmeceler yalnızca eğlencelik unsurlar değil; aynı zamanda pedagojik araçlardır. Özellikle "etkinlik bazlı" içeriklerde bilmeceler, çocuklara hikâyenin akışına yön verme imkânı tanır. Örneğin bir karakter, bir bilmece sorarak çocuğun cevabına göre hikâyede bir yöne sapabilir. Tıpkı masallarda sorulan sorunun cevabını bilen kahramanın bir şekilde ödüllendirilmesi gibi. Bu anlatı biçimi, hem düşünme becerilerini hem de problem çözme yetilerini geliştirirken çocuğun anlatının içinde aktif bir rol üstlenmesini sağlar. Bu yaklaşım, bilmecelerin geleneksel formunun ötesine geçerek dijital ortamda etkileşimli bir öğrenme deneyimine dönüştüğünü ve dijital anlatıların önemli bir parçası hâline geldiğini göstermektedir.

7. Sonuç

Bilmece, kökeni sözlü kültür ortamına dayanan, kuşaktan kuşağa aktarılan önemli bir türdür. Zamanla yazılı kültürde de yer bulmuş; derlemeler, çocuk kitapları ve edebî metinler aracılığıyla farklı mecralarda yaşamını sürdürmüştür. Günümüzde ise dijitalleşmenin etkisiyle bilmece, yeni platformlara taşınarak hem biçimsel hem de işlevsel dönüşümler geçirmiştir.

Yazılı kültür ortamında bilmeceler, artık anonim halk kültürü ürünleri olarak değil, seçilmiş, düzenlenmiş, çoğu zaman pedagojik veya estetik kriterlere göre ayıklanmış metinler haline gelmiştir. Dolayısıyla bilmecelerin sözlü kültürdeki spontane doğası yazılı kültürde kontrollü, yapılandırılmış ve bağlam dışı bir niteliğe bürünmüştür. Her ne kadar işlevsel bağlamları değişse ve sözlü gelenekteki bazı anlam katmanları silinse de bilmeceler, yazılı kültür ortamında da varlığını sürdürebilmiş ender türlerden biridir. Bu da bize bilmecenin biçimsel ve içeriksel olarak esnekliğini, farklı kültürel mecralara uyum yeteneğini gösterir. Geleneksel anlatı türlerinden farklı olarak bilmeceler, kısa yapıları ve zekâyâ dayalı mantığıyla yazılı kültüre daha hızlı adapte olmuş, metinler arası aktarımda etkili olabilmıştır.

İnsanlığın geçirdiği tarihsel dönüşüm süreci, yalnızca iletişim biçimlerini değil, aynı zamanda kültürel ürünlerin biçimini, işlevini ve sunum ortamlarını da derinden etkilemiştir. Binlerce yıllık insanlık mirasını barındıran kültürel aktarım süreçleri, küreselleşmenin yoğun etkisiyle kesintiye uğrama riskiyle karşı karşıyadır. Bu riskin temelinde ise, halk kültürünün beslendiği doğal ortamın dış etkilere sınırsız biçimde açık hale gelmesi yatmaktadır. Bu nedenle halk kültürünün sürdürülebilirliği açısından mevcut durumun doğru analiz edilmesi ve çağın dinamiklerine uygun yeni aktarım stratejilerinin geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır (Delen, 2024:298). Bu bağlamda sözlü kültür ürünlerinden biri olan bilmeceler de dijitalleşen dünyada biçimsel ve işlevsel dönüşümlere uğramıştır. Geleneksel olarak yüz yüze iletişime, topluluk içinde icraya ve belirli söz kalıplarına dayanan bilmece geleneği, günümüzde dijital medya platformları, mobil uygulamalar, eğitim yazılımları ve sosyal medya aracılığıyla farklı mecralara taşınmıştır. Artık bilmeceler, yalnızca sözlü hafızada veya yazılı metinlerde değil; interaktif ekranlarda, sanal sınıflarda, oyunlaştırılmış dijital içeriklerde ve bilgi yarışmalarında da kendine yer bulmaktadır. Bu durum, bilmecelerin geleneksel bağlamından koparak hem daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakta hem de onların eğitsel, eğlendirici ve kültürel işlevlerini yeniden yapılandırmaktadır.

Dijitalleşmenin kültürel anlatı biçimlerini dönüştürdüğü günümüzde, bilmece yalnızca geleneksel sözlü kültürün bir unsuru olmaktan çıkmış; yeni medya ortamlarında yeniden üretilen ve farklı işlevler kazanan bir anlatı biçimi hâline gelmiştir. Sosyal medya platformlarından eğitim uygulamalarına, mobil oyunlardan etkileşimli video içeriklerine kadar uzanan geniş bir dijital yelpazede, bilmece hem eğlence hem de eleştiri, kültürel aktarım hem de pedagojik araç olma işlevleriyle varlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda, dijital bilmeceler sadece geçmişin güncellenmiş birer yansıması değil; aynı zamanda çağın anlatı diliyle şekillenen, mizah, ironi ve toplumsal farkındalık gibi öğeleri içinde

barındıran zgn bir kltrel ifade biimi olarak deęerlendirilebilir. Bilmecelerin dijital ortamlarda anonimlik, oklu medya geleriyle desteklenebilirlik ve hızlı dolaşıma uygunluk gibi zellikleri, onların modern dijital folklorun etkin bir unsuru hline gelmesini saęlamıştır.

Geleneksel bilmece, anonim halk kltrnn bir parası olarak kuşaktan kuşaa sözl aktarım yoluyla yaşıarken, dijital bilmece oęunlukla bireysel retimlere dayanır ve hızlı tketilen ierikler arasında yer alır. Ancak temelde aynı işlevi yani dşnmeye sevk etme, zek ve dil oyunlarıyla eęlendirme srdrmeye devam eder. Dolayısıyla dijital bilmecelerin, bir yandan geleneksel biimin devamı olduęu, dięer yandan ise dijital dnyanın ifade biimlerine uyarlanarak yeniden retildięi sylenebilir. Bu baęlamda, dijital bilmeceler ne tamamen gelenekten kopuktur ne de onu birebir yansıtır; aksine iki kltrel alan arasında bir kpr nitelięi taşıır.

Bilmecelerin anonim, kısa ve kolay paylaşılabılır yapısı, onların dijital kltrde yeniden retilbilirlięini artırmakta ve farklı platformlara hızla uyarlanabilmelerini mmkn kılmaktadır. Bu zellikleri sayesinde bilmeceler, dijital kltrde hem biimsel hem işlevsel aıdan dnşerek varlıęını srdrmektedir. Kimi zaman doęrudan geleneksel formlarıyla, kimi zaman da bu formların mantıęını kullanarak oluşturulan yeni yaratıcı anlatılarla karşıımıza ıkan dijital bilmeceler, aędaş dijital folklorun nemli bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Bu baęlamda, bilmece formu yalnızca eęlence aracı deęil; aynı zamanda kltrel aktarım, toplumsal eleştiri ve kolektif hafızanın yeniden inşası aısından işlevsel bir ara olarak dijital aęın anlatı evreninde yaşımaya devam etmektedir.

Sonuç olarak, bilmece hem gemişı hem de bugn taşıyabilen esnek yapısıyla, dijital kltr iinde de yaşımakta ve dnşerek yeni anlam katmanları kazanmaktadır.

Kaynaklar/References

- Alptekin, A. B. (2006). Türk Masallarında Karşılaştığımız Bilmecemsi Unsurlar, *Prof.Dr.Saim Sakaoglu'na Armağan*, (Yay.Haz.: Ali Berat Alptekin), Kömen Yayınları.
- Artun, E. (1997). Adana'da Bilmece Sorma Geleneği. *Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Eğitimi Bölümü I.Halkbilimi Bilgi Şöleni Bildirileri*, 159-169.
- Atalay, B. (1992). *Divânü lügati't-Türk Tercümesi I-II*, TDK Yayınları.
- Başgöz, İ. (1986) *Folklor Yazıları*, Adam Yayınları.
- Boratav, P.N., Başgöz, İ. (1974). Türk Halk Bilmeceleri, *Folklor Doğru-Bilmece Sayısı*, Sayı:37, 2-13.
- Boratav, P.N. (1992). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Gerçek Yayınevi.
- Çelebioğlu, A., Öksüz, Y. Z. (1979). *Türk Bilmeceler Hazinesi*, Ülker Yayınları.
- Çevik, M. (2016). Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Ortamlarında Bilmecedan Bulmaca ve Bilgi Yarışmasına Dönüşüm, *Folklor/Edebiyat*, Cilt: 22, Sayı: 86, 109-126.
- Çobanoğlu, Ö. (1999). Sözlü Kültürden Yazılı Kültür Ortamına Geçiş Bağlamında Erken Dönem Osmanlı Tarihlerinden Âşıkpaşazâde'nin Epik Karakteri Üzerine Tespitler. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, Osmanlı Devleti'nin Kuruluşunun 700. Yılı Özel Sayısı*, 65-82.
- Delen, M. (2024). Küreselleşme Olgusu Bağlamında Halk Kültürü, *Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi*, Cilt:10, Sayı: 20, 296-305.
- Durbilmez, B. (2006). Kazakistan'da Bilmece Sorma Geleneği ve Manzum Bilmeceler, *VIII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri* (27 Haziran-01 Temmuz 2006) Gaziantep.
- Efendiyev, P. (1981). *Azerbaycan Şifahi Halg Edebiyatı*, Bakü Maarif Neşriyatı.
- Elçin, Ş. (1989). *Türk Bilmeceleri*, Kültür Bakanlığı.
- Eldeniz, L. (2010). *İkinci Medya Çağında İnternet*. Alfa Yayınları.
- İnan, A. (1987). *Makaleler ve İncelemeler I*, Türk Tarih Kurumu.
- Kılıç, A. (1989). *Yozgat (Lök) Köyü Folkloru*, (Yayımlanmamış Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi.
- Kırık, A.M., Saltık, R.(2017). Sosyal Medyanın Dijital Mizahı: İnternet Meme/Caps, *Atatürk İletişim Dergisi*, Sayı:12, 99-117
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen Kültür Ya Da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt:15, Sayı: 38, 500-513.
- Koçak, A. (2005). Sözlü Kültür Ortamından Elektronik Kültür Ortamına Menkıbeler: Mehmed Emin Tokadi Örneği. *Hacı Bektaş Velî*, Sayı 35, 273-284.

- Ong, Walter J. (1999). *Sözlü ve Yazılı Kültür-Sözün Teknolojileşmesi*, Metis Yayınları.
- Öncül, K. (2018). Sözlü Kültürden Elektronik Kültüre, Fıkradan Capsa, 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Cilt: 7, Sayı: 20, 329-338.
- Sakaoğlu, S. (1979-1983). Bilmece Terimi Üzerine Notlar, *Türk Kültürü Araştırmaları*, (17-21)1-2, 226-243.
- Seyidov, N (1971). *Tapmacalar*, Azerbaycan Bakü Elm Neşriyatı.
- Seyidov, N. (1973). Tapmacaların Bazı Hususiyetlerine Dair, *Azerbaycan Şifahi Halk Edebiyatına Dair Tedkikler, Dördüncü Kitab*, Elm Neşriyat.
- Sokolov, M.Y. (1975) Bilmeceler, (Çev: Uğur Sarı), *Folkloru Doğru*, Sayı: 38, 13-16.
- Standard Dictionary of Folklore Mtyhology and Legend* (1984) New York.
- Şahin İ. (1995). *Aliylan Soltanı- Karaçay Halkını El Bergen Comakları*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İnönü Üniversitesi.
- Tietze, A. (1981). Çok Cevaplı Bir Türk Bilmecesinin Tahlili, [Çev.: Dursun Yıldırım], *Türk Folkloru Araştırmaları* (1).
- Töret, A. B. (2018). Bilmecelerin Oluşum ve Aktarımında Yeni Bir Ortam: Bilmece Siteleri, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi Cilt: 11, Sayı: 23, 32-49.
- Türk Dünyası Ortak Edebiyatı Türk Dünyası Edebiyat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü Cilt 6*, (2006), AKM Yayınları.
- Türkyılmaz, D. (2009). Ortak Sır Kalıplarımız: Türk Dünyası Bilmeceleri Üzerine, *Milli Folklor*, Sayı: 81, 40-53.
- Türkyılmaz, D. (2007). *Türk Dünyasında Bilmece* (Yayımlanmamış Doktora Tezi) Hacettepe Üniversitesi.