
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ / ATATÜRK UNIVERSITY

CULTURE AND CIVILIZATION

SANAL ORTAMDA KÜLTÜREL YARATMALAR: DEDE
KORKUT ÖRNEĞİ

Cultural Creations in Virtual Environment: The Example of

Dede Korkut

Mehmet Emin BARS*

Geliş Tarihi/Received	Kabul Tarihi/Accepted	Yayın Tarihi/Published	Tür/ Type
30.11.2021	31.03.2022	28.04.2022	Araştırma

Atıf/Citation: Bars, Mehmet Emin (2022) “Sanal Ortamda Kültürel Yaratmalar: Dede Korkut Örneği”, *Culture and Civilization*, 1 (2), 40-60.

Öz

Her toplumun kendisine özgü bir kültürü vardır. Farklı sosyal dokuya, tarihi koşullara, inanç sistemine sahip toplumların kültürleri de farklıdır. Kültür bir milleti millet yapan, onu farklı kılan, bireylerinin bir arada yaşamasını sağlayan en önemli unsurdur. Kültür toplumların değişimine bağlı olarak sürekli kendisini yeniler. Yenilenen kültür, toplumun ihtiyaçlarına göre şekillenir. Toplumların gelişimi farklı kültür ortamları meydana getirir. Aynı zamanda bir kültür bilimi de olan halk biliminin ürünleri üç farklı kültür ortamında oluşmuştur: sözlü kültür ortamı, yazılı kültür ortamı ve elektronik kültür ortamı. Her yeni kültür ortamı bir öncekinden etkilenir. Kendisini yenileyen her kültür unsuru, kaynağını bir önceki kültür ortamından alır. Elektronik kültür, halk biliminin günümüzde en etkin kültür yaratım ve yayılım alanlarından birini oluşturmaktadır. Bu çalışmada elektronik kültür ortamlarından internette halk kültürünün değişim/dönüşümleri ve yeniden yaratımları incelenmiştir. İnceleme yapılırken Türk kültürünün bilgisi Dede Korkut ve anlattığı hikâyeler örneğinden hareket edilmiştir. İnceleme sonucunda sanal âlemde Dede Korkut paylaşımlarının yoğun biçimde kullanıldığı görülmüştür. Ancak sanal âlemde Dede Korkut, sözlü ve yazılı gelenekteki görünümünden zaman zaman farklılaşmış, yeni bir Dede Korkut profili meydana getirilmiştir. Sanal âlemin yeni teknolojisi Dede Korkut ve hikâyelerini yeniden biçimlendirmiştir. İnternet, folklorun her geçen gün daha da önemli hale

* Doç. Dr., Bingöl Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı, Bingöl/TÜRKİYE, mebars@bingol.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6972-6860.

gelen derleme alanlarından biridir. Günümüzün halk bilimi arařtırmacısı, dijital folkloru da inceleme alanına dahil etmelidir.

Anahtar Kelimeler: Kùltür, internet, halk bilimi, Dede Korkut, deęişim.

Abstract

Every society has its own unique culture. The cultures of societies with different social texture, historical conditions and belief systems are also different. Culture is the most important element that makes a nation a nation, makes it different, and enables its individuals to live together. Culture constantly renews itself depending on the change of societies. The renewed culture is shaped according to the needs of the society. The development of societies creates different cultural environments. The products of folklore, which is also a cultural science, were formed in three different cultural environments: oral culture environment, written culture environment and electronic culture environment. Each new culture environment is affected by the previous one. Every cultural element that renews itself takes its source from the previous cultural environment. Electronic culture constitutes one of the most effective areas of culture creation and dissemination of folklore today. In this study, the changes/transformations and re-creations of folk culture on the internet, which is one of the electronic cultural environments, are examined. In examination, Dede Korkut, the wise of Turkish culture, and the stories he told were used. As a result of the examination, it has been seen that Dede Korkut shares are used extensively in the virtual world. However, in the virtual world, Dede Korkut differed from its appearance in oral and written tradition from time to time, and a new Dede Korkut profile was created. The new technology of the virtual world has given a new form to Dede Korkut and his stories. The Internet is one of the folklore compilation areas that is becoming more and more important every day. Today's folklorist should also include digital folklore in his field of study.

Keywords: Culture, internet, folklore, Dede Korkut, change.

Giriş

Kùltürün günümüze kadar çok farklı tanımları yapılmıřtır. Dursun Yıldırım “kùltürün oluřtuęu toplulukların yařadığı tabiat ortamında farklı yařayıř tarzlarına, faaliyetler bütününe, dünya görüşüne ve insan anlayıřına, tarihe ve deęerler sistemine” (1998: 37) sahip olduęu için her toplulukta farklı yapılarla karřımıza çıktıđını ifade eder. Buna göre de dünyadaki insan toplulukları sayısınca kùltür ve kùltür tanımları bulunmaktadır. Kùltür bir milletin hayatında milli kimlięi belirler ve genel anlamda taşıyıcıları da sözlü ve yazılı ifade gelenekleridir. Yazılı gelenek unsurları tespit edildikleri anda özelliklerini korurken sözlü gelenekte yařayanlar sürekli deęişim ve gelişim gösterirler. Yıldırım, folklor yerine sözlü kùltür kavramının kullanılmasını teklif eder ve “sözlü gelenekte yer alan tamamen söz ile

kısmen söz ile ve tamamen sözsüz yaratılan; ama sözlü geçiş ve iletişimle fertler arasında dolaşan veya nesilden nesile geçen tüm unsurları, yapı, muhteva, biçim ve fonksiyonları ne olursa olsun” (Yıldırım 1998: 39) sözlü kültürün kapsamına alır. Burada folklor yerine teklif edilen sözlü kültürün dinamik bir yapısının olduğu ve sürekli bir yaratma faaliyetine sahip olduğu da unutulmamalıdır. Tüm bu düşünceler halk bilimi ile kültür arasındaki güçlü bağı göstermesi bakımından önemlidir. Nitekim halk bilimi için önerilen isimlerden biri de kültür bilimidir.

Teknolojik gelişmelerle halk kültürü arasında sıkı ilişkiler bulunmaktadır. Küreselleşme ile beraber kültürün yaratım, aktarım ve tüketim biçimleri büyük dönüşümler geçirmiştir. Şüphesiz kültür, toplum üyelerinin ortak faaliyetlerinin ürünüdür. Ancak bilgi ve teknolojiye baş döndürücü değişme ve gelişmeler özellikle elektronik ortamda bireysel çabalar sonucunda da kültürel unsurların harekete geçirilmesine ve bu anlamda yeni geleneklerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Sanal ortamlarda bir kişi tarafından ortaya konan bir davranış veya söylem tarzı, toplum tarafından benimsenebilmekte, yaygınlaşabilmekte ve hızla geleneksel bir hale gelebilmektedir. Her yenilik toplumsal beğeniye sunulmakta, taraftar bulabilenler hızla yayılmaktadır. Küreselleşme kültür unsurlarını hızla yayarken, tektipleştirme sorununu da beraberinde getirmektedir. Yeni bir kültürel unsur yoktan var edilmemektedir. Her yeni davranış/söylem biçimi var olandan yola çıkılarak, ona yeni bir elbise giydirilerek, bir ihtiyaca cevap verebilecek bir biçime sokularak oluşmaktadır. Her kültür kendisini yeniden üretmekte, yeni anlamlarla donatmaktadır.

Bilgi ve teknoloji, kültürü bir meta haline getirerek kültür ekonomisi kavramını kullanıma sokmuştur. Sözlü, yazılı, görsel, işitsel medya tarafından şekillendirilen kendine özgü kurallara sahip kültür endüstrisi ortaya çıkmıştır. Yerel kültür unsurları, medya tarafından tüm dünyada dolaşıma sokulmaktadır. Yerel kültür evrenselleştirilmekte, geniş kapsamlı kültür tüketici tipleri yaratılmaktadır. M. Öcal Oğuz, günümüzün (internetin başını çektiği) kitle iletişim araçları yoluyla yerel imgeler ve simgelerin, kolaylıkla küresele taşınabildiğine ve küreselleşen bu imgeler etrafında önemli kültür sanayileri oluşabildiğine (2009: 88) dikkat çeker. Halk biliminin yerellikten ulusallığa, ulusallıktan uluslararasılığa (evrenselliğe) geçişini internet kolaylaştırmış, hızlandırmıştır. Bu yayılım sürecinde yerel evrensele yol alırken ihtiyaçlara göre bazı değişimler yaşamıştır. Dönüşümlerle kendisini yenileyen halk kültürü, eski yapıdan kaynağını almaktadır. Gürsel Aytaç’ın ifadesiyle “...her yeni icat bir öncekini yok edememiş, ama insanlık kültürüne bir yenilik eklemiştir” (2005: 11). Her yenilik eskinin varlığını sürdürmesini, kendisini yeniye uyarlayarak kolaylaştırmıştır.

Halk kültürü sosyokültürel gelişmelerle beraber sürekli bir değişim ve dönüşüm yaşamaktadır. “Halk kültürü değişmelerini kültür değişmelerinden ve toplumsal

değişmelerden bağımsız bir olgu olarak düşünmek imkânsızdır” (Düzgün 2019a: 67). Son yıllarda baş döndürücü bir hızla yaşanan teknolojik gelişmeler toplumsal yapıyı derinden etkilemekte, halk kültürünü de yeniden biçimlendirmektedir. Ortaya çıkan her teknolojik gelişme insan düşünce ve davranışlarını da değiştirmektedir. Örneğin “Tarım ve hayvancılıkta modern alet ve makinelerin kullanılması neticesinde bu alet ve makinelerin kullanımı ile ilgili yeni bilgilerin kazanılması (traktör kullanmayı öğrenme, sürücü belgesi alma vs.) biçimindeki değişiklikler, insan gücüne dayalı ortaklıkların, ırgatlık, imece, maraba uygulamalarının azalması, bu uygulamalar esnasında gerçekleştirilen ziyafet, karşılıklı sözlü kültür ürünleri aktarımı ve halk hukuku kapsamında değerlendirilebilecek bazı uygulamaların azalması veya ortadan kalkması biçiminde bir halk kültürü değişmesine yol açar” (Düzgün 2019a: 67). Buna göre sosyal ve kültürel yaşamda meydana gelen her türlü gelişmenin halk kültürünü yeniden biçimlendirmesi kaçınılmazdır.

Bu çalışmada halk biliminin temel araştırma alanını oluşturan halk kültürü unsurlarının elektronik kültür ortamlarından internette üretimi, geçirdiği değişimler ve dönüşümler incelenecektir. Öncelikle halk biliminin internet teknolojisiyle ilişkisine değinilecek, ardından Dede Korkut örneğinden yola çıkılarak bu değişimlerin şekli ve boyutları değerlendirilecektir. Böyle bir değerlendirme Türk halk biliminin sanal âlemdeki mevcudiyeti hakkında bazı bilgilere ulaşmamızı da sağlayacaktır.

1. Halk Biliminin İnternette Kullanımı: Netlore

Russel Frank, “günümüz efsanelerinin, folklorun diğer türlerinin ve newslore¹’un teknolojik iletişim yoluyla günümüzde görsel ve işitsel olarak anlatılmasının içeriğini değiştirmediğini bilakis folklorun yepyeni bir dalını oluşturduğunu” (Frank’ten akt. De Vos 2018: 11) iddia eder ve bu yeni dalı “netlore” olarak adlandırır. Frank’e göre her yeni iletişim aracı folklorun iletilmesi için yeni bir yoldur. Bilgisayarlar folklorun iletişimine aracı olarak katkı sağlamanın ötesinde yeni biçimlerini üretir ve aktarırlar (Frank’ten akt. De Vos 2018: 11). Gail Arlene De Vos, Frank tarafından ilk defa ortaya atılan netlore’u “sözlü olmayan, yüz yüze iletilmeyen ve kuşaktan kuşağa aktarılmayan” (2018: 11) folklor şeklinde tanımlar. Netlore, internette üretilen bir folklor türüdür. De Vos’a göre internet ve diğer ilgili teknolojik yenilikler, tüm folklor türlerinin iletilmesi için inanılmaz bir imkân sağlamaktadır (2018: 9).

TDK sözlüğünde internet kelimesinin anlamı için “genel ağ” sözcüğüne yönlendirilmiş; genel ağ kelimesinin anlamı da “Bilgisayar ağlarının birbirine bağlanması

¹ “Güncel olayları yorumlayan ve bu yüzden bunlarla ilgili bilgiye sahip olmadan anlaşılması imkânsız olan folklor” (Frank’ten akt. De Vos 2018: 11).

sonucu ortaya çıkan, herhangi bir sınırlaması ve yöneticisi olmayan uluslararası bilgi iletişim ağı, internet.” (URL-1) şeklinde açıklanmıştır. İnternet, sosyal ve kültürel bir olgudur. Temeli 1969’da Amerika Birleşik Devletleri’nde atılan, 1983’ten sonra sivilleşen, 1992 yılında sonra da piyasaya sürülen, ağ kaynaklarına ulaşım kolaylığı sağlayan “www” (World Wide Web) ile yaygınlaşan internet (Özdemir 2012: 387), tüm dünyayı olduğu gibi Türk sosyokültürel hayatını da derinden etkileyen, onu dönüştüren uluslararası bilgi iletişim ağıdır. “İnternet kullanımı ve kullanıma duyulan gereksinimin bugün geldiği nokta ya da bir başka deyişle geldiği boyut, hem büyüleyici ve inanılmaz hem de şaşırtıcı ve ürkütücü hatta korkutucudur” (Zeybek 2012: 278). İnternet ile birlikte her geçen gün artış gösteren bilgi ve belgeler, kolayca saklanmış ve dolaşıma sokularak yaygınlaşmıştır. Halk kültürü, sanal ortama aktarılarak yeni bir kültür mekânı yaratılmıştır. Kendisinden önceki iletişim araçlarını bünyesinde barındıran internet, dünyanın çehresini değiştirmiştir. İnternetle birlikte halk kültürü ağ toplumuna dolayısıyla sanal kültüre geçmiştir.

XX. yüzyılın sonlarına kadar halk bilimi ürünlerini yaratan ve yayan araçlara bir yenisi daha eklenmiştir. Matbaanın Johann Gutenberg tarafından icadıyla basılı iletişim için kullanılan “Gutenberg Galaksisi” terimi, “küresel köy” terimini kavramsallaştıran iletişim kuramcısı Marshall McLuhan’a ithafen “McLuhan Galaksisi”ne dönüşmüştür. Günümüzde ise kitle medyası kültürü tüm hayatımıza yerleşmiş ve sanal kültür meydana gelmiştir. “İnternet, her çeşit dijital verinin ve bilginin büyük bir deposunun olmasının dışında, folklor ürünlerini dijital hale dönüştüren, basılı çalışmalar ve kültürel eser koleksiyonu ve sözlü gelenekte güçlendirilen unsurlarda olduğu gibi folkloru genişletip güçlendiren yeni bir çoğaltma teknolojisidir” (Maria vd. 2018: 16). Bu anlamda folklorun araştırma sahası genişlemiştir. Sözlü gelenekte derleme için sahaya inmenin yanı sıra internet de folklorun yeni sanal derleme sahasıdır. Folklorun sanal sahası da geleneksel sahada olduğu gibi hem folklorun geleneklerinin aktarıldığı hem de yeni ürünlerin yaratıldığı bir alandır. İnternet insanların eğlence anlayışlarını değiştirmiş, toplumsal yaşamlarını yeniden yapılandırmıştır.

İnternet, yeni kültürel biçimlerin yaratıldığı, eski kültürel formların kendini yenilediği, yeni kültür gruplarının oluşturulduğu bir mekândır. İnternet yarattığı yeni imgelerle halkın modern dünyaya bakışını değiştirmektedir. İnternet üzerinde yeni halk grupları oluşturulmakta, bu halkların kendisini tanımlayan yeni kültürel olgular meydana gelmektedir. İnternet, bir taraftan eski kültürel unsurları yeniden biçimlendirirken diğer taraftan yeni gelenekler yaratmaktadır. İnternet, yarattığı yeni geleneklerle halkın tercihlerini şekillendirmektedir. İnternet dünyasında yaratılan sanal kültür, geleneksel ve millî kültürden ilham almakla beraber ondan farklılaşmaktadır. “Dünya üzerindeki siyasal sınırları kaldıran internet, kültürün başka kültürlerle etkileşime girmesi ve yayılması yolunda önemli bir vasıta olmuştur” (Güvenç 2014: 33). Ticaretten bilgilendirmeye, iletişimden eğlendirmeye kadar

birçok işleve sahip olan internet, halk kültürünün de yaratım ve paylaşım mekânıdır. “İnternetin hem göze hem de kulağa hitap etmesi folklor ürünlerinin görsel ve işitsel formlara dönüşmesine neden olmuştur” (Güvenç 2014: 44).

Geleneksel kültür ile internet folklorunun da içinde yer aldığı medya kültürü arasında çeşitli farklılıklar vardır. Geleneksel kültür belli bir sürekliliğe sahip, uzun zaman dilimine yayılmış, törensel bir nitelikte kuşaktan kuşağa aktarılırken; medya kültürü yenilikçi, sürekli yaratıma dayalı, eski imgelerin üzerine inşa edilen kültür türüdür (Özdemir 2012: 13). Medya kültürü bu anlamda değişime daha açık görünmektedir. Ancak unutulmamalıdır ki hiçbir kültür türü statik bir yapıya sahip değildir. Kültür sürekli değişerek kendisini yeniler, bu yolla varlığını devam ettirir. Medya kültürü, geleneksel kültüre oranla daha hızlı bir değişim yaşamaktadır. Günümüz halk bilimi ürünleri, internet kültüründe kendilerini yeniden şekillendirmektedir.

“Sanayileşme, özellikle tarım ve hayvancılık alanındaki teknolojik gelişmelerle kentleşme, yazılı kültür eğitimi ve göç gibi toplumsal olgular geleneksel bilgi ve deneyim belleği üzerinde farklı türden etkiler bırakmıştır” (Özdemir 2018: 6). Geleneksel bilgi ve deneyimlerdeki değişimler internet teknolojileriyle daha farklı boyutlara ulaşmıştır. Geleneksel bilgi ve deneyimler sadece kırsala ait değildir, kent toplumu da kendine özgü geleneksel bilgi ve deneyimlere sahiptir. Yaşam bütün yerleşim birimlerinde geleneksel bilgiyi beslemeye devam etmektedir. “Gelenek geçmişten beslenmekle birlikte gözü bugünde, aklı ise gelecektedir” (Özdemir 2018: 7-8). Geleneksel bilgi işlevseldir. İşlevsel olmayan bilgi sonraki nesillere aktarılmaz. Bu bilgi sözlü olmanın yanı sıra yazılı/basılı ve elektronik olarak da kaydedilmektedir. Sözlü kültür, yazılı veya elektronik kültürden daha değerli değildir. Başka bir ifadeyle herhangi bir kültür ortamının bilgisi diğerinden daha değersiz değildir. Kültürel dönüşümler, geleneksel dönüşümler doğurur. İnternetin yaygınlaşmasıyla geleneksel bilgi ve deneyimlerin dönüşümü hızlanmıştır. İnternet halk kültürünü ticari bir meta haline getirerek önemli bir pazarlama aracına dönüştürmüştür.

Toplumlar dünya kültür ekonomisinden pay almak için farklı ve özgün yaratılarını internet aracılığıyla paylaşımına sokmaktadır. İnternetin de içinde yer aldığı teknoloji, iletişimin yeni biçimlerini yaratmakta, dinî-tarihî-toplumsal ilişkilerin anlamlarında yenilikler getirmektedir. İnternet geçmişe ait olanı bugüne taşımakta, böylelikle geçmişle bağ kurmaktadır. İnternet sayesinde yeni bilgileri keşfetmenin, yeni bilgilere ulaşmanın ve onları kullanmanın farklı ve etkili bir yolu açılmıştır. “İnternet günlük hayatın bir vazgeçilmezi haline gelmiş, ayrıca içinde geleneklerin olduğu farklı bir alan ya da mekân olarak ayırt edilmektedir” (Bronner 2018: 46). İnternette gelenek ile yaratıcılık, eski ile yeni, söz ile ses, yazı ile resim bir arada bulunmaktadır. Etkinliğini/gücünü de bu birlikteliklerden almaktadır.

Nebi Özdemir (2012: 388), sanal ve dijital kültür çağının aynı zamanda özetlemeler ve kısaltmalar çağı olduğu görüşündedir. Özdemir'e göre hızlanan yaşam içinde ayrıntılı anlatım devrini tamamlamıştır. Anlatım ve gösterim geleneklerinin anlatım boyutu etkisizleşmiştir. Çağdaş ikonlar temelinde hayatın içeriği anlık algılanan, sorgulanmadan yaşanan deneyimlerle doldurulmuştur. Şehir hayatının hızlı temposu zaman ve mekân algısını da değiştirmiştir. Sanal dünya belli bir ürünü zaman ve mekâna dayandırma zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır. Dünyanın büyük bir köy haline dönüşmesiyle yabancılık kalmamış, artık her şey tanıdık gelmeye başlamıştır. Sanallaşma kültür paylaşım ortamlarını farklılaştırmıştır. Yüz yüze kültür yaratım ve paylaşım mekânları olan kahvehane, köy odaları, çay bahçeleri yerlerini sanal odalara bırakmıştır. Gerçek yaşamda kendini yalnızlığa mahkûm eden insan, sanal dünyada tanı(ma)dığı binlerce kişiyle arkadaşlık yapmaya başlamıştır.

İnternet günümüzün etkin kültür belirleyici unsurlarının başında gelmektedir. "Her şey gün geçtikçe medyatikleşmekte, görüntü üzerinden kavranıp yorumlanır olmaktadır" (Aytaç 2005: 69). Türk toplumu olarak bizler de çevremizi, kültürümüzü sanal âlem üzerinden kavrayıp yorumlamaktayız. Bu değişimlere direnmek mümkün değildir, aslında gerekli de değildir. Bu değişime ayak uydurmak, yeni durumdan yararlanmak, yeni kültür ortamını etkin biçimde kullanmak daha doğru olanıdır. Algılamaların endüstrileşmeye başladığı günümüzde, yeni gerçeklikler yaratılmaktadır. "Bir kültür sözlü iletişimden yazıya, basılı yayınlardan televizyon yayınlarına kaydıkça, hakikatle ilgili fikirleri de değişir" (Postman 2018: 37). Her yenilik kendi geleneklerini yaratır. Söz merkezli bir kültürdeki düşünme ile görüntünün (Çoğu zaman bu görüntü söz, müzik gibi unsurlarla desteklenmektedir.) yer aldığı kültürdeki düşünme tarzı farklıdır. Görüntü, sözden daha kalıcıdır. Neil Postman, televizyonun izleyicilerine eğlence malzemesi sunmayı amaç edindiğini ifade eder. Postman'a göre buradaki sorun televizyonun eğlendirici temalar sunması değil, bütün temaların eğlence olarak sunulmasıdır. Eğlence televizyondaki her türlü söylemin üst-ideolojisi (Postman 2018: 112). Postman bu düşünceleri ifade ettiğinde henüz hayatımıza internet teknolojisi tam olarak girmemişti. İnternetin hayatımızın bütün alanlarına nüfuz ettiği günümüzde, eğlencenin sanal dünyanın da en önemli amacı olduğu rahatlıkla söylenebilir.

2. Sanal Ortamda Dede Korkut

Oğuznamelerin en önemli parçalarından birini meydana getiren Dede Korkut hikâyeleri, Türk edebiyatının da temel kaynaklarındandır. Oğuzların ozanları, Yakutların oyunları, Uygurların destançileri, Türkmenlerin bahşıları, Kazakların akınları, Karakalpakların jiravları, Kırgızların jomukçuları, Altayların gayçıları çeşitli destanlarla beraber Dede Korkut'un hikâyelerini de anlatmışlardır. Balkanlardan Sahalara kadar tüm

Türkistan illerinde Dede Korkut/Korkut Ata kutsal olarak görülmüş; onunla ilgili efsaneler yaratılmış; onun hikâyeleri anlatılmıştır. Çok farklı Türk boylarında bu destani hikâyelerden özellikle Bey Böyrek, Tepegöz, Deli Dumrul, Salur Kazan anlatıları masallaşmış, halk şiirine ilhan kaynağı olmuştur. Bu hikâyeler etrafında manzum eserler, romanlar, tiyatro eserleri, çocuk kitapları, çizgi filmler meydana getirilmiştir². Plastik sanatlarda Dede Korkut'un alpları resmedilmiştir. Eskişehir'in Odunpazarı ilçesinde Türk Dünyası Dede Korkut Parkı kurulmuştur.

Bir milletin varlığını sürdürmesinin şartlarından biri kültürel mirasını sonraki kuşaklara aktarabilmektir. Dede Korkut geleneği, Türk kültürel mirasının en önemli parçalarından birini oluşturmaktadır. Dede Korkut ve kahramanları, günümüz toplumuna örnek teşkil edecek söz ve davranış örneklerine sahiptir. Örneğin, Dede Korkut bilge kişinin, Selcan Hatun ile Banu Çiçek cesur ve akıllı kadının, Deli Dumrul'un eşi sadakat ve sevginin, Bamsı Beyrek itaatın, Uruz ile Boğaç iyi evladın örnekleridir. Dede Korkut anlatılarında buna benzer çok sayıda örnek bulunmaktadır. "Bu kültürel unsurları millet hafızasında yaşatabilmek için bunların bilimin, sanatın, eğitimin esin kaynakları arasında yer almasını sağlamak gerekir" (Düzgün-Günay 2020: 103). Millî değerler ancak bu yolla dinamik bir yapıya dönüşüp varlığını sürdürebilir.

Halk bilimi ile iletişim bilimleri arasında yakın ilişki bulunmaktadır. Halk bilimi, iletişim bilimlerinin en önemli malzemelerinden birini oluşturmaktadır. Bilgi akışının büyük ölçüde elektronik ortama kaydığı günümüzde halk bilimi disiplinlerarası çalışmalarıyla iletişim biliminin verilerinden de yararlanmaktadır. Kasım 2021'de sanal ortamda Dede Korkut ile ilgili yapılan taramalarda çevrim içi bilgi dağıtımını sağlayan arama motorlarından google'da üç milyonu aşkın kayıt; merkezi Amerika Birleşik Devletleri'ndeki San Bruno, Kaliforniya şehrinde olan video barındırma web sitesi youtube'da yapılan taramada ise konu ile ilgili binlerce video yer almaktadır. Bu bolluk sadece Dede Korkut ile ilgili bir durum değildir. Sanal dünya, halk edebiyatının hemen tüm alanlarında zengin bir içeriğe sahiptir. Sözlü ve yazılı kültür ürünleri aynen veya çeşitli değişimlere uğrayarak elektronik kültür ortamında yayımlanmaktadır.

Dede Korkut hikâyeleri sözlü ve yazılı kaynaklarda olduğu gibi elektronik ortamda da çok bilinmektedir. Bu hikâyeler, işlevsel ve bağlamsal değişikliklerle sanal ortamda çeşitli dönüşüme uğramıştır. Her ne kadar Dede Korkut temalı sitelerin verdikleri bilgilerin doğruluğu üzerinde soru işaretleri olsa da bu sitelerin Dede Korkut ve hikâyelerinin bilinip yayılmasında önemli katkıları olduğu görülmektedir. Konu ile ilgili bilim insanlarının ve kurumlarının oluşturacakları sanal bilgi bankaları daha doğru ve sağlam kaynaklara

² Dede Korkut hikâyelerinin Türk dünyasındaki farklı anlatımları için bk. Ercilasun 2019.

ulaşılmasını sağlayacaktır. Akademik birimler ile yayınevlerinin siteleri de sanal birer arşiv oluşturmaktadır. Sözlü ve yazılı kültür ortamlarında işitsel ve görsel olarak sunulan Dede Korkut hikâyeleri sanal ortamda yeni ve zengin bir görünüm kazanmıştır.

Dede Korkut hikâyeleri filme çekilerek yeni işlevsel ve anlamsal bağlarla alıcısına sunulmaktadır. Sözlü ve yazılı kültür ortamlarında haberdar olunmayan pek çok konu, sanal ortamda bilinir ve izlenir duruma gelmiştir. Günümüzde herhangi bir eğitim almamış, günlük yaşamında Dede Korkut ismini dahi duymamış nice insanın, sanal dünyada bir şekilde Türk'ün kendisine danışılmadan bir işin yapılmadığı bu bilgesiyle yolları kesişmektedir. Ancak sanal ortamda yer alan halk bilimi ürünlerinin büyük bir bölümü ticari meta olarak sunulmakta, alıcı kitlenin isteklerine göre yeniden biçimlenmektedir. Bu yeniden biçimlendirme çoğu zaman ürünü eski şeklinden çok daha farklı bir forma sokmaktadır. Her ne kadar sözlü ve yazılı kültür ortamlarında da dinleyici ve okuyucu kitlesinin beğenilerine göre her icra veya yazım yeniden belirleniyor olsa da buradaki değişimin boyutları yeni ortama göre daha sınırlıdır. Sanal dünya halk bilimi ürünlerinin pazarlanmasına yönelik çabalarıyla hızlı ve geniş çaplı değişimler oluşturmaktadır. Sözlü kültür ortamında Dede Korkut hikâyelerini dinleyici grubuna anlatan ozan/âşık, yerini bir çizgi veya dizi filmin hazırlanmasında kalabalık bir üretici kadrosuna bırakmıştır. Bu anlamda halk bilimi ürünündeki şahsılık biraz daha azalırken, kolektif yaratımın payı artmıştır. Halk ürünlerinin çoğu sürekli bir değişim yaşamış, her icracı ona yeni bir şekil vermiştir. Tek kişilik icraların bir kısmı, sanal alanda yerini çok sayıda kişinin katkısıyla yeni ürün yaratımına bırakmıştır. Dede Korkut hikâyeleri sinema/çizgi/dizi film yapımcısı, yönetmeni, oyuncular vs. ile ortaya çıkan ortak bir ürüne dönüşmüştür.

İnternette Dede Korkut ile ilgili çok zengin veri bulunmaktadır. Böyle bir çalışmada bu verilerin tümünü incelemek mümkün değildir. Bu bakımdan youtube'dan birkaç örnek üzerinde kısaca durulacaktır. Bu örnekler sanal âlemde Dede Korkut'un varlığı hakkında bir fikir verir niteliktedir. Youtube'da Dede Korkut kelimeleriyle yapılan taramada karşımıza çıkan ürünlerden biri TRT Çocuk tarafından 52 bölüm halinde yayımlanan Dede Korkut çizgi filmidir. Türk kültürünü yeni nesillere öğretmek amacını taşıyan Dede Korkut çizgi filmleri, 2012 yılından itibaren yayımlanmaya başlamıştır. Hikayelerin çocuklara uyarlanarak yeniden düzenlendiği filmler, çeşitli müziklerle desteklenmiştir. Boğaç Han, Uruz, Basat, Bamsı Beyrek gibi Dede Korkut hikâyelerinin kahramanlarının resmedildiği filmlerde en sonunda sahneye Dede Korkut çıkarılır. Çocuklara yönelik olarak hazırlanan bu filmler hikâyelerden yola çıkılarak kurgulanmış 13 dakikalık kısa metrajlı filmlerdir (URL-2). Çizgi film kahramanları hikâyelerden alınmasına rağmen olay örgülerinde değişikliklerin yapıldığı görülmektedir. Dede Korkut hikâyeleri çizgi filme aktarılırken metinlerde korkunç bir varlık

olarak tasvir edilen Tepegöz'ün dahi çocukları korkutmayacak biçimde hatta bazen güldürecek şekilde işlenmesi dikkat çekmektedir.

Walter J. Ong, yazılı ve sözlü kültür ortamlarından söz ederken elektronik araçların basılı kitapları yok etmediğinden, aksine kitap sayısını artırdığından söz eder. Ong'a göre yeni araç, eskinin konumu pekiştirmiş ve değiştirmiştir. Ong elektronik kültürü "ikincil sözlü kültür" olarak adlandırır. İkincil sözlü kültür çağı, telefon, radyo, televizyon, çeşitli ses kayıt araçlarıyla topluluk duygusunu geliştirmiş; yaşanan ana odaklanmayı sağlamış; sözlü kalıpları kullanıma sokmuştur. Bu özellikleriyle birincil sözlü kültüre şaşılacak derecede benzemektedir. İkincil sözlü kültürde de dinleyiciler/izleyiciler arasında güçlü bir grup bilinci oluşmuştur. Ancak bu kitle birincil sözlü kültürden kat kat büyüktür (Ong 2012: 160-161). Böylece sözlü kültür bir taraftan eski konumuna yaklaşırken diğer taraftan değişmiştir. Yani artık eski kültür değildir. Sanal âlemde Dede Korkut sinema filmi veya dizi/çizgi filmini izleyenler kalabalık bir kitle oluşturmaktadır. Alan Dundes'in, halk terimini "en azından ortak bir faktörü paylaşan herhangi bir insan grubu" olduğu, "bu grubu birbirine bağlayan faktörün -ortak bir meslek, dil veya din olabilir- ne olduğu[nun] önemli" olmadığı ve "herhangi bir sebebe bağlı olarak oluşan grubun kendisine ait olduğunu kabul ettiği bazı geleneklere sahip olması" (1998: 143) gerektiği yönündeki yeni tanımı Dede Korkut'u sanal âlemde takip eden kitleyi halk grubu olarak tanımlamamıza da olanak tanımaktadır. Bu bağlamda Dede Korkut çizgi filmini izleyen çocuklar kendi içinde bir halk grubunu oluşturmaktadır.

Barış Manço, âşıklık geleneğini, yaşadığı dönemin zevk ve ihtiyaçlarına göre yeniden şekillendiren sanatçılardan biridir. "Barış Manço, bir yandan âşık tarzının müzik eşliğinde şiir söyleme boyutunu, diğer yandan hikâye anlatma tekniğini, geliştirmeye çalıştığı sanat formunun imkânları içinde eriten ve dinleyicisine sunan bir sanatçıdır" (Düzgün 2009: 47). Barış Manço türküleri, âşık tarzı şiir söyleme geleneğinin XX. yüzyılda farklı enstrümanlarla icra edilmiş yeni biçimleridir. O, "Osman", "Ahmet Bey'in Ceketini" "Süleyman" gibi bazı türkülerinde âdeta pop müziği formunda halk hikâyesi anlatır. Dilaver Düzgün, Barış Manço'nun bazı türkülerinde yer alan halk hikâyesi anlatma geleneğinin izlerinden söz ederken "Dede Korkut Kitabında hikâyeleri koşup düzen, anlatan ve aynı zamanda olayların içinde yer alan, son sözü söyleyen Korkut Ata'nın konumu ile Barış Manço'nun bu hikâyedeki konumu[nun] aynı[lığını]" (2009: 49) vurgular.

Çağdaş ozanlarımızdan biri olarak görülen Barış Manço müzisyenliğinin yanında çocuklar için hazırladığı televizyon programlarıyla da bilinmektedir. Sanal ortamda karşımıza çıkan videolardan birinde Barış Manço, geleneksel Türk kıyafetlerini giyerek iskemlede oturup etrafına topladığı çocuklara Dede Korkut'tan hikâyeler anlatmaktadır. Barış Manço, hikâyeyi çocuklara yönelik anlattığı için masal olarak tanımlar ve masalını da en büyük Türk masalcısı olan Dede Korkut'tan aldığını söyler. Barış Manço hikâyesinin

girişinde Dede Korkut ile ilgili kısa bir bilgi vererek onun XIII-XV. asırlarda yaşamış olduğuna dair rivayetleri aktarır. Bamsı Beyrek hikâyesinde Bamsı Beyrek'in bezirganları kurtarması ve ad alması bölümünü anlatırken bir ozan edasıyla kahramanları dinleyen çocuklarla özdeşleştirir. Bir ozanın destanını anlatırken dinleyicilerin taleplerini dikkate alarak onlara yönelik anlatım edasıyla hikâyesini anlatır. Dede Korkut hikâyelerindeki kalıplaşmış geleneksel ifadeleri kullanması çocukları hikâyenin destansı havasına sokar. Anlatıcı Barış Manço, hikâyesinin burada bitmediğini devamını da anlatacağını söyler. Bu bölüm destanını/hikâyesini bir gecede bitirmeden sonraki gece devam edeceğini belirten destancı/halk hikâyecisini hatırlatır. Barış Manço hikâyesinin sonunda "Nazar Eyle" türküsünü söyler. "Nazar eyle nazar eyle, Gel yanıma pazar eyle" nakaratlı türkünün sözleri anlatılan hikâyenin epik anlatımını tamamlar niteliktedir:

"Yüce hakan sefere gitmiş	Düğün dernek kırk gece sürmüş
Bilge Hatun dokuz doğurmuş	Kırk deve kırk koyun kurban kesilmiş
Dokuz oğlan beş yaşına gelmiş	
Dokuzu birden kılıç kuşanmış	Avucuma bir kuş konmuş
	Biri tutmuş kanadın yolmuş
Sırma saçlı kırk güzel gelmiş	Biri kesmiş öteki yemiş
Levent boylu kırk yiğide varmış	Garip Barış hani bana demiş" (URL-3).

İlk iki dörtlük destan motifleriyle (dokuz doğurmak, kırk güzel, kırk levent, kırk gece düğün dernek yapmak, kırk deve ve kırk koyun kurban etmek) süslenirken son dörtlük çocuklara yönelik masalların bitiş formeli niteliğindedir. Barış Manço'nun hikâyesini bir fon müziği eşliğinde, jest ve mimiklerini etkin biçimde kullanarak geleneksel hikâye kalıplarıyla anlatması onun niçin modern bir ozan olarak kabul edildiğini de göstermektedir. O, Türk kültüründen esinlenerek ortaya koyduğu türkülerini, her yaşta insana hitap eden televizyon programları, Türk kültürünü dış dünyaya tanıtmaya XX. yüzyılın modern ozanıdır.

Dilaver Düzgün, Dede Korkut anlatı geleneğinin Barış Manço üzerindeki etkisini ve onun tarafından kullanımını incelerken bu etkinin iki açıdan meydana geldiğini ifade eder:

"1. Dede Korkut anlatı geleneğinden yararlanarak eserlerini oluşturma

a. Dede Korkut Kitabının tahkiye üslubunu kullanma

b. Dede Korkut'taki kalıp sözleri kullanma

c. Dede Korkut Kitabında yer alan kahramanlara, mekânlara, olaylara telmihte bulunma

2. Dede Korkut hikâyelerini anlatma" (2019b: 234).

Barış Manço, yukarıda verilen örnekte Dede Korkut hikâyelerinden Bamsı Beyrek anlatısının bir bölümünü, hikâyenin tahkiye üslubunu ve kalıp sözlerini kullanarak anlattığı görülmektedir. Barış Manço'nun sadece Bamsı Beyrek hikâyesinde değil, çok sayıda türküsünde de Dede Korkut Kitabı'nın tahkiye unsurları ve kalıp sözleri kullanılmıştır.³ Barış Manço'un bu tür kullanımlarının bilinçli bir biçimde olduğu özellikle vurgulanmalıdır.

Dede Korkut ile ilgili Esat Kabaklı'nın seslendirdiği Dede Korkut isimli türküsü de sanal âlemde karşımıza çıkan ilgi çekici kayıtlardan biridir. Türkünün sözleri şu şekildedir:

“Şol gökleri kaldıranın
Donatarak dolduranın
'Ol!' deyince olduranın
Doksan dokuz adı ile...

Dedem Korkut der ki 'Evet
Vardır düğün, dernek, davet
Fakat Oğuzlarda devlet
Olmaz dedikodu ile!

Dayadım sana belimi
Kudretinle tut elimi
Yoğuram ana dilimi
Anamın ak sütü ile...

Pis sularda kir arınmaz,
Sisli günde yol görünmez
Düşman üstüne yürünmez
Casus ile cadı ile!

Tanrım Türk gönlümü yastan
Kılıcımı kirden pastan
Kurtarırsan ben bir destan
Derim ağız tadı ile...

Er odur ki ün salası
Kına girmeye palası
Oğul hey bozkurt balası
Büyütülmez dadı ile!” (URL-4).

Ses vermez Oğuz illeri
Niye susmuş bülbülleri
Koy tutuşsun gönülleri
Ergenekon odu ile...

Kış günleri yaza ersin
Kırk ince kız kilim sersin
Bayındır Han şölen versin
Kırk devenin budu ile...

³ Barış Manço'nun türkülerinde Dede Korkut anlatılarının etkisi için bk. Düzgün 2009; 2019b.

Mehmetçikten Atatürk'e çeşitli görseller eşliğinde söylenen türkü, dinleyenleri Dede Korkut'un dünyasına götürmektedir. Gerek Barış Manço'nun gerekse Esat Kabaklı'nın türkülerinde Dede Korkut isminin hafızalarda kolayca kalmasını sağlayan müziğin etkin gücünden yararlanılmıştır. Ozanlar devrinde kopuz eşliğinde anlatılan destanlarda da benzer bir etki bulunmaktaydı.

Dede Korkut ile ilgili bir türkü yazan ve "Dede" lakabıyla da tanınan Musa Eroğlu, 2007'de "Dedem Korkut" adlı albüm çıkarır. Mehmet Çevik'in ifadesiyle "Eroğlu, bu albüme adını da veren, sözü ve bestesi kendisine ait Dedem Korkut türküsüyle birlikte türkünün tarihsel ve kültürel boyutunu daha görünür bir şekilde öne çıkarmaya başlar" (URL-5). Musa Eroğlu'nun plağına da adını veren Dedem Korkut türküsü, sözleri ve müziğiyle dinleyenleri Dede Korkut'un elinde kopuzuyla soyladığı soylamalara götürmektedir:

"Yüce dağdan bir yel esti
Bulutları sildi gitti
Dedem Korkut kıımız içti
Kopuzunu çaldı gitti

Hem bey idi hem böğrekti
Sevgiye çatal yürekti
Size söylemem gerekti Söz yerini buldu gitti"
(URL-6).

Soy soyladı boy boyladı
Dağlar yerinden oynadı
Koşum tarihin ardından
Aklım burda kaldı gitti

Sanal medya halk bilimi ürünlerinin anlatıldığı bir hikâye anlatıcısıdır. Özkul Çobanoğlu, destan anlatımı veya bir destancının anlattığı destanların dinlenmesini sosyalleşme vesilesi olarak görür. Destan anlatımı, içinde yaşanan kültürün temel değerlerini aktaran dilin ve kültürün özümsemesini ve toplumsal istendik davranışların bir kahraman etrafında verilerek kültürleşme hadisesini sağlamaktadır. Ortak değerler manzumesinin kazandırdığı biz kabulü, uçsuz bucaksız bozkırlara yayılmış toplumsal bir varoluşun aracıdır (Çobanoğlu 2007: 23). Bu anlamda sanal âlemden tüketicilerinin beğenisine sunulan Dede Korkut hikâyeleri modern çağda sanal bir sosyalleşme aracıdır. Toplumsal kültürel değerler artık sadece sözlü ve yazılı biçimde değil, çok boyutlu şekilde yaşanmakta ve aktarılmaktadır. Dede Korkut sanal âlemlerle bir zamana ve mekâna bağlılıktan kurtulmuş, artık her zaman ve her yerdedir. Dede Korkut'u dinlemek için kışın uzun gecelerinde toplu bir meclise gitmeye veya bir ozanı obasında misafir etmeye gerek kalmamış, Dede Korkut onu dinlemek isteyen her evin misafiri olmuştur. Dede Korkut bireye

bir klavyenin tuşları kadar uzaktadır. Yüzyıllar öncesinin ozanının anlattığı ideal ve model, modern mesajlarla yüklenmiş; eğitim ve sosyalleşmeyi sanal âleme taşımıştır.

TRT yapımı “Salur Kazan”, “Bamsı Beyrek”, “Uruz Tutsak Düşünce”, “Deli Dumrul”, “Salur Kazan Tutsak Düşer” ve “Bamsı Beyrek Neden Öldürüldü?” dizi filmleri, Dede Korkut hikâyelerinin halk tarafından tanınmasını sağlayan önemli yapıtlardır (URL-7). Bu dizilerden “Bamsı Beyrek” ile “Bamsı Beyrek Neden Öldürüldü?” yapıtlarının yönetmenliğini Cem Sürücü, diğerlerininkini Attila Candemir yapmıştır. Fuad Poladuv’un Korkut Ata’yı canlandığı yapıtlarda Dede Korkut hikâyeleri olay örgülerine uygun biçimde ekrana aktarılmıştır. Yapıtlarda ana metinlere öykünülmüştür. Dizilerin müziği de Dede Korkut metninden bazı değişikliklerle alınmıştır:

“Serin serin tan yelleri esince
Sakallı boz çayır kuşu ötünce
Bedevi atlar sahibini görüp kişneyince
Sakalı uzun yabancı bağırınca
Ak karalı seçildiği sırada
Kalabalık Oğuz’un gelini kızı süslendiği sırada
Göğsü güzel kaba dağlara gün değince
Beğ yiğitler kahramanlar birbirine karıştığı sırada...”

Dizilerin sonunda de benzer biçimde Dede Korkut’un dualarıyla soylamalar bitirilir:

“Hani dediğim beğ erenler
Dünya benim diyenler
Ecel aldı yer gizledi
Fani dünya kime kaldı
Gelimli gidimli dünya
Ahir ucu ölümlü dünya...”

Dizilerde, hikâyelerde geçen klişe ifadeler tekrar edilmektedir. Örneğin Salur Kazan tasvir edilirken onunla ilgili tüm epitetler yazılı metinden alınmıştır:

“Ulaş oğlu, tülü kuşun yavrusu, beze miskin umudu, Amıt suyunun aslanı, Karaçuk’un kaplanı, konur atın iyisi, Han Uruz’un ağası, Bayındır Han’ın güvegisi, kalın

Oğuz'un devleti, kalmış yiğit arkası Salur Kazan..." Dizilerde Korkut Ata dört yüz yaşındadır ve başta Han Bayındır olmak üzere herkes tarafından büyük saygı duyulan bir bilgedir.

Bu yapıtların yanı sıra Dede Korkut hikâyelerine büyük müdahalelerin yapıldığı, destan yapıtının biçiminin değiştirilerek ekrana taşındığı yapıtlar da bulunmaktadır. Yönetmenliği Burak Aksak tarafından yapılan, Uraz Kaygıaroğlu'nun Bamsı Beyrek, Deniz Baysal'ın Banu Çiçek rolüyle yer aldığı "Dede Korkut Bamsı Beyrek" (URL-8) adlı sinema filmi "Kam Püre'nin Oğlu Bamsı Beyrek" (Ergin 1997: 116-153) hikâyesinin alaycı dönüştürüm örneğidir. Bamsı Beyrek hikâyesinin konu veya içeriğinde yapılan çeşitli değişikliklerle destani hikâyeler eğlendirici bir yapıta dönüştürülmüştür. Soylu bir metnin eğlendirmek amacıyla yeniden üretildiği filmde, destan kahramanları gözden düşürülmüştür; Dede Korkut'tan Bamsı Beyrek'e kadar kahramanlar sıradan kişiliklere dönüştürülmüştür.

Youtube'da karşımıza çıkan videolardan biri de Dede Korkut hikâyelerinin sesli kitabıdır. "Youtube Bizim Kütüphane" tarafından hazırlanan ve Merve Arslan tarafından seslendirilen sesli kitap, beş saat yirmi yedi dakikalık kayıttan oluşmaktadır (URL-9). Okuma yazma bilmeyenler veya okuma zahmetine girmeyenler için büyük kolaylıklar sağlayan sesli kitap, modern bir ozanın işlevini üstlenmiştir. Hikâyeler, Muharrem Ergin tarafından hazırlanan "Dede Korkut Kitabı 1" (1997) adlı eserin günümüz Türkçesine aktararak anlatımıdır. Dede Korkut hikâyelerinin anlatıldığı başka sesli kitaplar da vardır. Başka bir videoda üç saat on altı dakika süren hikâyeler, Merve Yılmaz tarafından seslendirilmiştir. Hikâyeler, Millî Eğitim Bakanlığının 100 Temel Eser serisinde tavsiye ettiği eserlerden biri olan Dede Korkut Hikâyeleri adlı kitabın seslendirmesidir (URL-10).

Televizyon dizilerinde Dede Korkut'tan çok sayıda motif kullanılmaktadır. Youtube'da yer alan videolardan birinde "Alparslan Büyük Selçuklu" dizisinin alplarından Hasan'ın şehit edilmesi sonrasında Dede Korkut'un meşhur duası okunmaktadır:

"Yom vereyim hânım:

Yerli kara dağların yıkılmasın!

Gölgelice kaba ağacın kesilmesin!

Kan gibi akan görklü suyun kurumamasın!

Kanatlarının ucu kırılmasın!

Kadir seni namerde muhtaç etmesin!" (URL-11).

Benzer biçimde "Eşkîya Dünyaya Hükümdar Olmaz" dizisinde bilge tipiyle karşımıza çıkan Şahin Ağa'nın anlattığı bazı hikâyelerden, verdiği nasihatlerden sonra Hızır'ın

“Konuştu yine Dedem Korkut!” söylemi Türk kültür kodlarının teknolojik dünyada kullanıma sokulmasından başka bir şey değildir.

Sanal ortamda Dede Korkut’un güncellenmesini inceleyen İsmail Abalı “... gelenekte boy boylayıp soy soylayan, geçmişten hikâyeler anlatan Dede Korkut, sanal kültür ortamlarında da aynı özelliğini korumakta ve sosyal medya kullanıcılarının zihninde hikâye anlatma fonksiyonunu muhafaza etmektedir” (2018: 2439) sonucuna varır. Ancak çalışmada ele alınan paylaşımlar incelendiğinde aslından çok farklı bir Dede Korkut portresi de ortaya çıkmaktadır. Paylaşımlarda Dede Korkut’un bilgeliği mizaha alınırken hikâye anlatıcılığı özelliği korunmuştur. “Medyatik hikâyeciler hem geçmişle hem de güncel konularla ilgili hikâyeleri anlatırken hiçbir hikâyeyi bilindiği şekliyle anlatma[mış], olayları usta biçimde yeniden kurgulanarak izleyicilere/dinleyicilere sun[muşlardır]” (Bars 2021: 20). Dede Korkut da günümüzün medyatik hikâyecilerinden biridir.

Kültür, özellikle sanal dünyada, kitlesel ekonomik ve endüstriyel bir alana dönüşmüştür. Bireyler bir hikâyeyi sözlü gelenekteki şekliyle dinlemeyi; yazılı kültür ortamında okumayı bırakarak elektronik kültür ortamında çok boyutlu olarak tüketmeyi tercih etmektedir. Bu durum genelde halk kültürü ürünlerini özelde de Dede Korkut gibi hikâyeleri müzeleşme tehlikesinden korumakta, güncelliğini sağlamaktadır. İnternet aynı zamanda e-kitaplarla yazılı/basılı ürünleri de sanallaştırmaktadır.

Işıl Zeybek (2012: 280), iletişim eyleminin toplumsallaşma, güdüleme, tartışma, eğitim, eğlence ve uyum işlevlerinden söz eder. İletişimin yukarıda belirtilen işlevleri ile W. R. Bascom tarafından ortaya konulan folklorun işlevleri arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. Bascom “Folklorun Dört İşlevi” adlı çalışmasında bu işlevleri şöyle sıralar: a. Eğlence, b. Kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanması. c. Eğitim d. Kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme işlevi (2010: 78-81). Bu bağlamda sanal âlemde kullanıma sokulan Dede Korkut ürünleri belirtilen işlevleri yerine getirmektedir. Bascom’un folklorun en önemli işlevlerinden biri olarak gördüğü eğlence bu anlatılarda öne çıkmaktadır. Sanal dünyada yer alan Dede Korkut paylaşımları eski Türk inanç sistemini, düşünce yapısını hatırlatarak geleneği güçlendirmektedir. Birey yaşadığı toplumun üyesidir. Dede Korkut paylaşımları, takipçilerinin kendilerini bir gruba ait olmasını sağlamaktadır. Bir gruba ait olma hissi toplumsal uyum için de ayrıca önem taşımaktadır.

Bir araba çeşidine Kızılderili kabilesi adı olan Cherokee adının verilmesi, ulusal bir futbol takımının Redskins⁴ adını kullanması, tişörtlerin üzerine karikatürize edilmiş

⁴ Kızılderililer.

Kızılderililerin basılmasına (A. Oğuz 2009: 16) benzer biçimde Türk dünyasında Dede Korkut ve kahramanlarına ait folklorik ürünler internette kullanıma sokularak kültür ekonomisine katkı sağlanabilir. Profesyonel bir halk bilimci, karşısına çıkan fırsatları değerlendiren, değişim/dönüşümleri takip eden, diyaloga ve her türlü iş birliğine açık, liderlik yapabilen, çağın gerektirdiği bilgiye sahip, iletişim yöntemlerini etkin biçimde kullanan bir kişi olmalıdır (Özdemir 2001: 113). Dolayısıyla günümüzün halk bilimcisi, etkin halk bilimi alanlarından biri durumuna gelen sanal âlem folklorundan haberdar olmak için, interneti kullanma ve bu mecradaki folklorik ürünleri takip edebilme becerisine sahip olmalıdır.

3. Sonuç ve Öneriler

Dede Korkut hikâyeleri ile ilgili internette çok sayıda görsel ve işitsel veri bulunmaktadır. Bu kayıtların büyük bir bölümü videolardan oluşmaktadır. Elektronik ortamdaki bu videoların hiçbirinin Dede Korkut hikâyelerinin bire bir aynısı olmadığı, hepsinde büyük veya küçük çaplı değişikliklerle sanal âlemde yerlerini aldıkları görülmektedir. Geleneksel anlatılar kendisini yeni kültür ortamına adapte etmekte, varlıklarını sürdürmenin tek yolu olan güncellemeye uğramaktadır. Müzeleşmenin önüne geçmenin yolu da güncellemedir. Elektronik kültür ortamında da karşımıza çıkan Dede Korkut, sözlü ve yazılı kültür ortamlarındaki vasıflarını (töre ve ayinlerin idarecisi, bilge, duası da bedduası da makbul kişi, müşkülleri halleden, ak sakal) büyük ölçüde korumaktadır. Mevcut vasıflar, içinde yaşanılan döneme göre bazı değişimler geçirse de o, hâlâ Oğuz'un bilicisidir.

Sanal dünyada kullanıma sokulan Dede Korkut hikâyeleri halk biliminin başta eğlence olmak üzere eğitim, kültürün onaylanması, kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme, protesto, sosyalleşme gibi birçok işlevini sürdürmeye devam etmektedir. Dede Korkut ve kahramanlarının da içinde yer aldığı çeşitli folklorik ürünlerin internette kullanıma sokulması, kültür ekonomisine katkı sağlayıcı bir şekilde değerlendirilmelidir. Ayrıca profesyonel bir halk bilimci, günümüzün etkin inceleme alanlarından biri haline gelen interneti kullanma ve burada bulunan halk kültürü ürünlerini takip edebilme becerisine sahip olmalıdır.

İnternet kültür unsurlarını değiştirmekte, yeniden biçimlendirmektedir. Bu değişimlerin görmezden gelinemeyeceği günümüzde yeni gerçekliklerin yaratılması doğru biçimde yönlendirilmelidir. Halk kültürü ürünleri sanal dünyada yeni gerçekler şeklinde tekrar üretilirken yeni ürünlerin toplumsal beraberliği sağlayıcı biçimde yönlendirilmesi toplumun faydasıdır. Sanal âlemin gerçekliği, yaşanılan hayatın gerçekliğinden farklıdır. Sanal âlem toplumsal yönlendirmelerin yapıldığı bir mecradır. Bu ürünler temel olarak eğlendirme işleviyle ön plana çıkarken arka planda toplumu belli yönlere manipüle

etmektedir. Gerçek bağlamlarından koparılarak ve anlam bütünlüğü parçalanarak video görüntüsü üzerinden yapılan tüm manipülasyonlara karşı tedbirler alınmalıdır.

İnternet, folklorun yeni derleme alanıdır. Sözlü gelenekte kaynak kişilerden malzeme derlemek için bazı yöntem ve tekniklerin bilinmesi gerekmektedir. Derlemenin planlanması, alana çıkmadan önce yapılması gerekenler, kullanılan derleme yöntemleri, derleme çalışmasından sonra yapılması gerekenler geleneksel derleme çalışmasında⁵ izlenen temel aşamalarıdır. Benzer biçimde sanal alanda yapılacak çalışmalar için folklor araştırmacılarının, internet uzmanlarından da yararlanarak, bu alanda yapılacak çalışmaların ilke ve yöntemlerini belirlemesi önemlidir. İnternet, folklor araştırmacılarının dikkatlerini çekmeleri gereken bir alandır. Uzman halk bilimciler, bilimsel çalışmalarını dijital çağa yönlendirmelidir. İnternetin halk bilimi için tehlike olduğunu düşünmenin aksine bu alandaki çalışmalar desteklenmelidir.

İnternet günümüz hayatının bir yansımasıdır. Geçmişte geleneksel kültürün halk arasında yaşamış olmasına benzer biçimde internet de günümüz geleneklerinin bir bölümünün yaşandığı alandır. Teknolojinin halk bilimini yok etmediği, ancak bu ürünlerde değişiklikler yaratıp çağa uygun hale getirip yaşanılır kıldığı, yeni ürünler yaratıp halk bilimini zenginleştirdiği görülmelidir. İnternet günümüzün en büyük halk bilimi arşivlerinden biri haline gelmiştir. Bu arşiv sürekli yeni bilgilerle büyümektedir. İnternet yerelliği aşamayan çok sayıda halk bilimi ürününü uluslararası niteliğe kavuşturmuştur. Geçmişte dar bir halk kitlesi tarafından bilinen çok sayıda geleneksel uygulama, halk anlatıları internetle beraber geniş kullanım imkânına kavuşmuştur. İnternet folkloruyla halk bilimi alanında yeni terimlere de ihtiyaç duyulmaktadır. “Netlore” olarak da adlandırılacak folklorun bu yeni araştırma alanına ait terminoloji oluşturmak gerekmektedir.

Kaynakça

Abalı, İsmail (2018) “Sanal Kültür Ortamında Yeniden Yaratılan Geleneksel Türk Anlatı Kahramanları”, *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7/4, 2430-2451.

Altunay, Alper (2012) “Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Saat Yüzeyi Olarak Ekran”, *Yeni Medya ve...*, (ed. Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi, 13-41.

Aytaç, Gürsel (2005) *Edebiyat ve Medya*, Ankara: Hece Yayınları.

⁵ Sahada derlemede ayrıntılı bilgi için bkz. Ekici, 2015.

- Bars, Mehmet Emin (2021) “Kültürel Dönüşümün Etkin Aracı Medya: Televizyon ‘Öldüren Eğlence’ Midir?”, *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7/1, 1-26.
- Bascom, William R. (2010) “Folklorun Dört İşlevi”, (çev. Ferya Çalış), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*, (yay. hzl. M. Öcal Oğuz-Selcan Gürçayır), Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 71-86.
- Bronner, Simon J. (2018) “Halk Biliminin Dijitalleştirilmesi ve Sanallaştırılması”, (çev. Şafak Yılmaz-Zehra Bayır), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netrografi*, (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.), Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 45-94.
- Çobanoğlu, Özkul (2007) *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- De Vos, Gail Arlene (2018) “Folklor ve İnternet: Netlore”, (çev. Nurulhude Baykal), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netrografi*, (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.), Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 9-14.
- Dundes, Alan (1998) “Halk Kimdir?”, (çev. Metin Ekici), *Millî Folklor*, 37, 139-153.
- Düzgün, Dilaver (2009) “Âşıklık Geleneğinin Değişim ve Dönüşüm Sürecinde Barış Manço Olgusu”, *Millî Folklor*, 84, 42-50.
- Düzgün, Dilaver (2019a) “Halk Kültürü Değişimleri ve Bir Alan Araştırması”, *Millî Folklor*, 124, 62-74.
- Düzgün, Dilaver (2019b) “Dede Korkut Anlatı Geleneği ve Barış Manço”, *Dünya Kültür Mirası Dede Korkut Uluslararası Sempozyumu (25-27 Nisan 2019/ Bayburt) Bildiri Kitabı*, (ed. Ferdi Güzel-Tugay Kabak), Bayburt: Bayburt Üniversitesi Yayınları, 231-239.
- Düzgün, Dilaver; Rumeysa Meliha Günay (2020) “Kültürel Miras Aktarımında Tiyatro Sanatından Yararlanmanın Örneği Olarak ‘Bir Nefes Dede Korkut’ Oyunu”, *Millî Folklor*, 127, 101-112.
- Ekici, Metin (2015) *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Ercilasun, Ahmet Bican (2019) *Nehir Destan Oğuzname (Oğuz Bitig)*, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Ergin, Muharrem (1997) *Dede Korkut Kitabı 1 Giriş-Metin-Faksimile*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Güvenç, Ahmet Özgür (2014) “İnternet Folkloru Üzerine Önerilen Bir Terim: E-Folklor”, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (2), 31-46.

Maria, Gasouka vd. (2018) “Folklor Araştırması ve Yeni Zorlukları: Etnografiden Netnografiye”, (çev. Zeynep Safiye Baki Nalcıoğlu), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*, (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.), Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 15-24.

Oğuz, Arzu (2009) “Fikri Mülkiyet Hakları ve Geleneksel (Yerel) Bilgi ve Folklorun Hukuki Korunması”, *FMR (Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi)*, 9/3, 9-52.

Oğuz, M. Öcal (2009) *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*, Ankara: Geleneksel Yayınları.

Ong, Walter J. (2012) *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözü'nün Teknolojileşmesi*, (çev. Sema Postacıoğlu Banon), İstanbul: Metis Yayınları.

Özdemir, Nebi (2001) “Türkiye’de Halkbilimi/Kültürbilimi-Medya İlişkisi”, *Türkbilig*, 2, 110-117.

Özdemir, Nebi (2012) *Medya, Kültür ve Edebiyat*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Özdemir, Nebi (2018) “Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi”, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18/1, 1-28.

Postman, Neil (2018) *Televizyon: Öldüren Eğlence Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, (çev. Osman Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Yıldırım, Dursun (1998) “Sözlü Kültür ve Folklor Kavramları Üzerine Düşünceler”, *Türk Bitiği*, Ankara: Akçağ Yayınları, 37-42.

Zeybek, Işıl (2012) “İnternet Mucizesi Olarak Yaşam Alanı Bulan Sanal Benliklerin Önenemez Yükselişi!”, *Yeni Medya ve...*, (ed. Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi, 276-290.

URL-1: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

URL-2: <https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=32s> (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

URL-3: <https://www.youtube.com/watch?v=XNkEQVLMj-E&t=125s> (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

URL-4: <https://www.youtube.com/watch?v=7wrVLxpE6CA> (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

URL-5: <http://teis.yesevi.edu.tr/madde-detay/musa-eroglu> (Erişim Tarihi: 16.11.2021).

URL-6: <https://www.youtube.com/watch?v=IWUD2OUpneA> (Erişim Tarihi: 16.11.2021).

URL-7: <https://www.youtube.com/watch?v=iDBF-vnOoIE&list=PLB3BC9E21D5A074C4&index=3> (Eriřim Tarihi: 15.11.2021).

URL-8: <https://www.youtube.com/watch?v=kdI-wAKBrbw&t=2009s> (Eriřim Tarihi: 16.11.2021).

URL-9: <https://www.youtube.com/watch?v=vO9T6afdIrg&t=2563s> (Eriřim Tarihi: 16.11.2021).

URL-10: <https://www.youtube.com/watch?v=T4z0bMHMb2k> (Eriřim Tarihi: 16.11.2021).

URL-11: <https://www.youtube.com/watch?v=wRWgY4l9N5Y> (Eriřim Tarihi: 16.11.2021).