



## ELEKTRONİK KÜLTÜR ORTAMINDA HALK HİKÂYELERİNİN YENİDEN KEŞFİ: KARİKATÜRİZE HALK HİKÂYELERİ<sup>1</sup>

### Rediscovery of Folk Tales in the Electronic Culture Environment: Cartoonized Folk Tales

Gizem ÇELİK\*

Öz

Halkbilimi ürünleri yıllar boyunca birincil sözlü kültür ortamında icra edilmiştir. Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak kitle iletişim araçları yaygınlık kazanmış ve halk biliminin yüz yüze olan geleneksel ortamına önce yazılı sonra elektronik kültür ortamı da eklenmiştir. Walter Ong, halk biliminin yeni icra mekânı olan elektronik kültür ortamını “ikincil sözlü kültür ortamı” olarak adlandırmaktadır. İkincil sözlü kültür ortamında gelişen folklor ise netlore, internet folkloru gibi isimler verilmektedir. İkincil sözlü kültür ortamında masal, efsane, halk hikâyeleri, halk inanışları, halk mutfağı gibi birçok ögenin kendine yer bulduğu görülmektedir. Selçuk Erdem, M. K. Perker, Umut Sarıkaya, Murat Yılmaz Emirhan Perker, Javad Gaffar gibi karikatür sanatçıları tarafından hazırlanan karikatürlerin internet ortamında yayıldığı ve her sosyal paylaşım sitesinde bu karikatürlerin güldürü unsuru olarak kendine yer bulduğu dikkat çekmektedir. Bu çalışmada ise halk hikâyelerinin karikatürize hâline gelmiş yeni biçimleri Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, katılımcı sözlükler vb. sosyal paylaşım sitelerinden tespit edilmiştir. Çalışma konusuna uygun düşen karikatürlerden hareketle “Leyla ile Mecnun”, “Kerem ile Aslı”, “Ferhat ile Şirin” ve “Köroğlu” hikâyeleri incelenmiş, bu hikâyelerin geleneksel ortamdaki şekli ile ikincil sözlü kültür ortamındaki mizahla harmanlanmış şekli karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak; internet folklorunda karşılaşılan halk hikâyelerine göndermede bulunan karikatürlerde geleneksel ortamdaki hikâye kahramanının başından geçen olayın esas alındığı ve bu olayın mizah ve yergi ile harmanlanarak günümüzdeki yozlaşmaların eleştirisinin yapıldığı görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Halk Hikâyeleri, Elektronik Kültür Ortamı, İkincil Sözlü Kültür Ortamı, Karikatür, Mizah.

#### Abstract

Folklore products have been performed in the primary oral culture environment for years. Depending on the development of technology, mass media became widespread and written then the electronic culture environment was added to the traditional face-to-face environment of folklore. Walter Ong calls the electronic culture environment, which is the new performance space of folklore, "secondary oral culture environment". The folklore developed in the secondary oral culture environment is called as netlore and internet folklore. It is seen that many elements such as fairy tales, legends, folk stories, folk beliefs, folk cuisine have found a place in the secondary oral culture environment. It is noteworthy that the cartoons prepared by cartoon artists such as Selçuk Erdem, M. K. Perker, Umut Sarıkaya, Murat Yılmaz Emirhan Perker, Javad Gaffar are spread on the internet and these cartoons find a place as an element of laughter in every social networking site. In this study, new forms of caricaturized folk tales were identified from social networking sites such as Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, participatory dictionaries, etc. Based on the cartoons suitable for the subject of the study, the stories of "Leyla and Mecnun", "Kerem and Aslı", "Ferhat and Şirin" and "Köroğlu" were examined, and the form of these

<sup>1</sup> Bu makale, Kocaeli Üniversitesi, I. Lisansüstü Sosyal Bilimler Sempozyumu'nda “Elektronik Kültür Ortamında Halk Hikâyelerinin Yeniden Keşfi” başlığıyla sözlü olarak sunulan ve özet kitabı olarak yayımlanan bildirinin geliştirilmiş hâlidir.

\* Bilim uzmanı, Mersin Üniversitesi, gizemc12@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-5133-2334.

stories in the traditional environment and the form blended with humor in the secondary oral culture environment were compared. As a result, it was observed that the cartoons referring to the folk tales encountered in the internet folklore are based on the event that happened to the story hero in the traditional environment and that this event is blended with humor and satire to criticize the corruption of today.

**Keywords:** Folk Tales, Electronic Culture Media, Secondary Oral Culture Media, Cartoon, Humor.

## Giriş

Halk edebiyatının anlatı türleri, yüzyıllarca usta anlatıcılar tarafından “sözlü kültür” adı verilen dinleyici ve anlatıcının yüz yüze etkileşim hâlinde olduğu ortamlarda anlatılmıştır. Önemli anlatı türlerinden biri olan halk hikâyeleri; 16. yüzyıldan itibaren kahvehaneler, kervansaraylar, salon programları vb. mekânlarda usta âşıklarca anlatılmış, dinleyiciler tarafından her daim önemsenmiş ve halk hikâyesi dinlemek toplumun nadir eğlence zamanlarından biri olmuştur.

Halk hikâyeleri, göçebelikten yerleşik hayata geçişin ilk mahsullerinden olup aşk, kahramanlık gibi konuları işleyen, kaynağını Türk, Arap-İslam ve Hint-İran bölgelerinden alan, âşıklar ve meddahlar tarafından anlatılan nazım-nesir karşımı anlatılardır (Alptekin, 2019: 18). Halk hikâyeleri konusu itibariyle genel olarak aşk, kahramanlık, aşk ve kahramanlığın bir arada işlendiği hikâyeler olarak üç gruba ayrılır. Aşk konulu hikâyeler içinde “Kerem ile Aslı”, “Arzu ile Kamber” vb. anlatılar yer alır. Kahramanlık konulu hikâyelerde en çok göze çarpan “Köroğlu” anlatıdır. Aşk-kahramanlık konulu anlatıların en bariz örnekleri ise “Şah İsmail” ve “Elif ile Mahmut” anlatıdır (Aça vd., 2019: 287-288).

Yazılı metin hâline gelmeden önce halk hikâyeleri, belirli bir gelenek takip edilerek anlatılmaktadır. İcra sırasında âşıklar, belirli kurallara uymak zorundadır. Buna göre hikâyelerinin icra düzenini fasıl, döşeme, asıl hikâye ve duvak kapama şekilde sıralamak mümkündür (Aça vd., 2019: 285- 287). Âşıklar ve meddahların kahvehane, kervansaray, salon programları, köy odaları vb. mekânlarda halk hikâyesi anlatırken bu dört aşamayı takip etmesi beklenir. Yüz yüze iletişimin hâkim olduğu birincil sözlü kültür ortamında halk hikâyeleri bu bölümler takip edilerek anlatılır ve anlatıcılar bu usule göre yetiştirilir. Dahası geleneği bilen dinleyici, âşıkların bu kurallara uymasını da bekler.

Zamanın değişmesine bağlı olarak “sözlü kültür” adı verilen geleneksel ortam değişmiş ve yerini artık elektronik araçların hâkimi olduğu ortamlara bırakmıştır. Bu elektronik ortam Walter Ong’un deyiimiyle “ikincil sözlü kültür” ortamıdır (2018: 161). Bu ortamda iletişim, yüz yüze olmaktan ziyade bilgisayar, televizyon, tablet ve telefon gibi teknolojik aletlerle yürütülmektedir. Günümüzde birçok halk bilim unsurunun teknolojik aletler ve sosyal paylaşım siteleri sayesinde yeniden üretildiği ve yayıldığı göze çarpmaktadır.

Netlore, internet folkloru, computerlore, computer folklore, virtual folklore vb. adlandırmalara sahip olan bu yeni icra ortamının, araştırmacıların dikkatini çektiği görülmektedir. Halk bilimi araştırmacılarının yüzyıllardır geleneksel ortamında ele aldığı halk bilgisi ürünleri, yeni araştırma yöntemleri ile incelenmek üzere yerini internetin hayatımıza kattığı Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, katılımcı sözlükler gibi soysal paylaşım sitelerine bırakmıştır. Yapılan incelemeler sonucunda elektronik sözlü kültür ortamında halk hikâyelerinin karikatürize edilerek birer mizah ve eleştiri malzemesi olarak kullanıldığı göze çarpmaktadır. Elektronik kültür ortamındaki halk hikâyesi odaklı karikatürlere bakıldığı zaman çoğunlukla “Leyla ile Mecnun”, “Kerem ile Aslı”, “Ferhat ile Şirin” ve “Köroğlu” halk hikâyelerinin karikatürize edildiği, geleneksel ortamdaki kahramanların başından geçen olayların mizah ile harmanlanarak karikatür hâline getirildiği görülmektedir. Bu sebeple çalışmada bahsi geçen bu dört halk hikâyesinin birincil sözlü kültür ortamında ve elektronik kültür ortamında nasıl karşımıza çıktığı, biçim ve içerik özelliklerindeki değişimleri ve bu

anlatıların hangi işlevlere sahip olduğu her iki ortamın da kendine has özellikleri göz önüne alınarak karşılaştırılacak, benzer ve farklı yönleri ortaya konulacaktır.

### 1. Gülme, Mizah ve Karikatür

Gülme, insanın kendinde uyandırdığı hisler bağlamında bir duruma, olaya, nesneye gösterdiği eylemdir. İnsana ait olan gülme eylemi geçmişten günümüze birçok araştırmacının merakını cezbetmiştir. Aristoteles'e göre tüm canlılar içinde gülme sadece insana verilmiştir. Gülme, diğer yaratıkların sahip olmadığı, ulaşamadığı, insanın en yüksek tinsel ayrıcalığıdır (Bakhtin, 2001: 89). Bununla birlikte Aristoteles gülünç olanın aslında bir kusur olduğunu da vurgulamaktadır. Komediyayı tanımlarken; “komedyaya, daha önce de söylendiği gibi, ortalamadan daha aşağı olan karakterlerin taklididir; bununla birlikte komedyaya, her kötü olan şeyi de taklit etmez; tersine, gülünç olanı taklit eder; bu da soylu olmayanın bir kısmıdır çünkü gülünç olanın özü, soylu olmayışa ve kusura dayanır” (1987: 20) der. Gülmenin insana ait bir eylem olduğu konusunda Henri Bergson da Aristoteles gibi düşünmektedir. Bergson'a göre içinde insan olmayan bir şey komik değildir. Bir manzara iyi veya kötü çeşitli hisler uyandırabilir lakin komik değildir, bir hayvana sadece insana ait bir davranış sergilediğinde gülünür, bir nesneye ise insanın ona verdiği biçimden ötürü gülünür (2020: 12). Bu iki düşünceye göre gülebilmek tüm canlılar içinde sadece insana bahşedilmiş bir davranış olarak ayrıcalıklı, soylu olmayan ve kusurlu bir davranışın sebebi olarak da aşağılık bir durumdur.

Gülmenin en büyük düşmanı duygulardır. İnsanda acıma ve şefkat uyandıran birine gülmek zordur, gülebilmek için bir süreliğine de olsa acıma ve şefkat duygularını bir kenara bırakmak gerekir. Kırılgan ruhlar gülmeyi ne anlayabilir ne de tanımlayabilir (Bergson, 2020: 13). Buna göre gülebilmek için empati duygusundan yoksun olmak gerekmektedir. Gülünç veya üzücü bir durum içinde olan insanla kurulan duygudaşlık gülmeye engel olmaktadır.

Arapça *mizah* kelimesinden Türkiye Türkçesine geçen mizah, kelime anlamı itibariyle kırıcı olmamak şartıyla siyasi, politik, sosyal ve günlük olaylarla ilgili yapılan şakalardır. Mizah, ince bir hiciv sanatıdır, küçük düşürücü harekete kaçmadan zarıfçe alay etmektir (Çıblak, 2008: 5). Gülme ile mizah birbirinden farklı iki kavramdır. Gülme, bir iletişim aracı olarak bedensel bir boşalma, mizah ise kişideki anlama ve kavrama yetileridir. Bu iki kavram birbirine neden sonuç ilişkisiyle bağlanmaktadır (Uygur, 2017: 177). Mizahı yaratan durumun zihinde kavranmasıyla bedensel bir tepki oluşur ve gülme eylemi meydana gelir.

Mizahı yaratan temel dinamikler mevcuttur ve bunlar “mizah teorileri” olarak açıklanmaktadır. Mizahı yaratan en önemli faktörlerden biri uyumsuzluktur. Morreall'e göre bir şeyin uyumsuz olması demek kişinin kafasında şeylerin nasıl olduğuna dair kalıbı bozmak demektir. Uyumsuzluk teorisi, uygunsuz, mantıksız ve umulmadık eylem veya duruma gösterilen zihinsel bir tepkidir (Morreall, 1997: 24-90). Kişiler, nesnelere veya olaylar çeşitli özellikleri itibarı ile zihinde kodlanmıştır. Kişilerin, nesnelere ya da olayların bu kodların oluşturduğu kurallara uygun olması beklenir. Zihindeki kalıpların dışına çıkma, beklenmedik veya olağandışı bir durum gülmeye neden olmaktadır (Kırmızı, 2022: 9).

Mizahı yaratan diğer bir faktör ise üstünlüktür. Üstünlük teorisi; bir insanın diğer insanın kusurlarıyla, aksak yönleriyle alay etmesi ve kendini yüceltmesi olarak tanımlanabilir (Tarhan, 2020: 35-36). Aristoteles'in “gülünç olanın özü, soylu olmayışa ve kusura dayanır” (1987: 20) sözüyle bu teorinin gülünç duruma düşen ile gülme eylemini gerçekleştiren kişi arasındaki ayrımı netleştirmektedir. Gülen kişi kendini gülünç olandan üstün görerek gülme eylemini gerçekleştirmektedir.

Mizahta rahatlama teorisi ise yasaklar doğrultusunda bastırılmış isteklerden kaynaklanan sinirin serbest bırakılmasıyla ilgilidir. Rahatlama teorisine göre kişi ya serbest

kalan sinirsel enerjiyle ya da gülme eyleminin kendisi sinirsel enerjisinin birikmesine sebep olabilir ve gülmenin kaynağını oluşturabilir (Morreall, 1997: 33-34). Freud'a göre şakalar, baskı altında tutulan yasaklanmış düşüncelerin dışavurumudur. Şaka yapmak istem dışı gelişmektedir ve bastırılmış istekler sonucunda görülen rüyalara benzemektedir (Morreall, 1997: 44). Özellikle Anadolu mizahına baktığımız zaman fiziksel ve sosyal çevrenin insan ve toplum üzerindeki çeşitli baskılardan bazılarının ortadan kalkmasıyla rahatlama duygusu ortaya çıkmaktadır ve gülme eylemi gerçekleştirilmektedir (Türkmen, 1996: 2).

“İnsan neye güler” sorusunun birden fazla cevabı vardır, gülme eylemi birçok etmene bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Örneğin bir çocuk ile yetişkinin mizah anlayışı farklıdır. Çocuğun mizah anlayışı henüz tam gelişmediği için basit bir şaşkınlık veya tuhaflığa karşı gülebilir. Yetişkinler ise hem edindikleri deneyimler hem de soyut kavramları algılayabilmeleri neticesinde daha karmaşık mizahi durumları anlayıp gülebilirler. Yetişkinler uyumsuzluklara, ait olmadıkları toplumların tuhaf buldukları geleneklerine, fiziksel bozukluklara, cahillik ve aptallık olarak nitelenen birtakım sözler ve hareketlere, başarısız işlere, el şakalarına ve taklitlere gülebilmektedir. Bununla birlikte insanın yaşam boyunca gülme nesnesi veya anlayışı değişebilir. Eğitim seviyesi, bulunduğu ortamlar, mesleği, sosyal yaşantısı mizah anlayışını değiştiren unsurlardır. Komik olan bireyseldir, her bireyin bakış açısına göre komik bulunduğu şeyler farklıdır (Morreall, 1997: 89-99).

Yüzyıllar boyunca güldürme amaçlı sözlü, yazılı, fiziki ve görsel birtakım mizahi sanatsal yöntemler kullanılmıştır. Sözlü kültürden derlenen fıkralar, hiciv metinleri, özellikle Türk halk tiyatrosunun jest ve mimikleriyle bedenen performans sergileyen karakterleri ve görsel olarak karikatürler, insanı güldürme amacına hizmet etmektedir.

Güldürmenin görsel boyutlarından biri olan karikatürler, insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 2011: 1090). Türk kültür tarihinde ilk basılı karikatürü 1870'de Teodor Kasap'ın yayımladığı ilk mizah dergisi olan Diyojen'de görmekteyiz. 24 Kasım 1870 tarihini taşıyan bu karikatür isimli olarak yayımlanmıştır. Bu tarihten sonra da aralıklı olarak karikatürler yayımlanmıştır lakin kimin tarafından çizildiği bilinmemektedir. Karikatür sanatının ülkemizde bu denli geç kalışının nedenleri pek çoktur. Osmanlı İmparatorluğunda dinsel etkilerle konulan resim yasağı, ilk ve en önemli nedendir. Yasak nedeniyle sanatçılar, figürün dışındaki çizgi sanatlarına; yazı, tezhip, çini, tahta oymacılık, maden süslemeleri, mermer işçiliğine yönelmişlerdir (Balcıoğlu ve Öngören, 1976: 5). Türk kültür tarihinde birçok dergi karikatürleriyle ün salmıştır. Jön Türkler tarafından çıkartılan “Hayal”, “İstikbal”, “Beberuhi”, “Dolap”, “Pinti”, “Davul”, “Hamidiye” ve “Tokmak” gibi dergilerde de karikatür örnekleri mevcuttur. Cumhuriyet'in ilk yıllarında, “Karagöz”, “Akbaba”, “Papağan”, “Cem”, “Karikatür”, “Şaka”, “Amcabey”, “Mizah” gibi mizah dergileri yayın hayatına atılmıştır. 1980'li yıllarda ve sonrasında ise Türkiye'deki mizah yayıncılığı, büyük ölçüde “Gırgır” dergisinden yetişen isimler tarafından yürütülmüştür. “Fırt”, “Çarşaf”, “Limon”, “Hıbrı”, “HBR Maymun”, “Ustura”, “Dıgıl”, “Deli”, “Pişmiş Kelle”, “Avni”, “Leman”, “Karikatür”, dönemin dergilerine örnek verilebilir. 2002 yılında kurulan “Penguen” dergisi ve 2007 yılında kurulan “Uykusuz” dergileri, 2000'li yılların en önemli mizah yayımlarındandır (Yılmaz, 2022: 367-368).

Karikatürler hem resim hem de edebiyat sanatından yararlanarak sözleri çizgilerle birleştiren ve gücünü mizahtan alan ifade türüdür (Uygur ve Altıntop Taş, 2020: 620). Karikatürler hem görsel hem de edebi olana yaslandığı için tesir alanı oldukça geniştir. Karikatürler çoğu zaman mizah ve hicvin birleştiği sanatsal ifadedir.

## 2. Elektronik Kültür Ortamında Karikatürize Halk Hikâyeleri

Birincil sözlü kültür ortamı, anlatıcının ve dinleyicinin yüz yüze olduğu, internetin ve internet aracılığıyla hayatımıza giren sosyal medyanın olmadığı, insanların nadir eğlence zamanlarında öyküler dinleyerek hoşça vakit geçirdiği ortam olarak nitelenebilir. Zaman içinde yaşam değişmiş, teknolojik gelişmelerde bir hayli yol gidilmiş ve şu anki “sanal âlem”in yani teknolojinin ve internetin hüküm sürdüğü çağa gelinmiştir. Bu değişimden halk biliminin geleneksel ortamı da etkilenmiştir. Bu geleneksel ortamın yerini Instagram, Facebook, Twitter, Pinterest, katılımcı sözlükler vb. sosyal mecralar almıştır. Masal, halk hikâyesi, halk inançları, halk mutfağı vb. halk bilim unsurları değişim ve dönüşüm geçirerek yeni ortamında yerini almıştır. Walter Ong, bu yeni ortama “ikincil sözlü kültür” adını vermektedir. Elektronik teknoloji, telefon, radyo, televizyon vb. araçlar bizi “ikincil sözlü kültür çağı”na sokmuştur. Katılımcı gizemi, topluluk duygusunun geliştirilmesi, yaşanan anı odaklayışı, hatta sözlü kalıpları kullanışıyla, bu ikincil sözlü kültür, “birincil sözlü kültür”e oldukça benzemektedir (2018: 161). Her iki ortamın da kendine has özellikleri olmakla birlikte; topluluğa hitap etmeleri, güncel olayları yakalamaya çalışmaları, geleneksel öğelerden beslenmeleri vb. özellikler her iki kültür ortamını ortak paydada birleştirmektedir.

İkincil sözlü kültür ortamı, “internet folkloru, ağ folkloru, sanal folklor, internetlore, netlore, computerlore, computer folklore, virtual folklore, cyberlore, e-folklor, digital folklore gibi adlandırmalara sahiptir (Bars, 2018: 164-165). Netlore/internet folkloru, sözlü olmayan, folklorik öğelerin yüz yüze iletilmediği ve kuşaktan kuşağa aktarılmayan folklorlardır. Netlore ortamında folklor ürünleri parodileştirilir, üzerinde çeşitli yorumlamalar yapılır (De Avos, 2018: 11). İnternet folkloru, Gail Arlene De Avos’un “netlore sözlü değildir” tanımlamasının aksine netlore sözlüdür lakin bu sözler geleneksel ortamdaki gibi fiziksel olarak yan yana iken aktarılmaz; kamera, mikrofon, telefon, bilgisayar gibi hem ses hem görüntüyü karşı tarafa iletebilecek teknolojik aletlerle sağlanır. Bununla birlikte internet folklorunda kuşaktan kuşağa aktarılma amacı yoktur. İnternet folkloru, anında üretilen ve anında tüketilen yani kısa bir süre sonra unutulup yerini yeni bir mizah, eleştiri malzemesine bırakan halk bilim ürünlerine sahiptir.

İkincil sözlü kültür ortamının; post paylaşmak (fotoğraf, metin, video gibi paylaşımlar), trend olmak/viral olmak (paylaşılan gönderinin geniş kitlelere ulaşması), entry girmek (katılımcı sözlüklerde açılan başlığa üyelerin yorum yapması), like atmak (paylaşılan gönderiyi beğenmek) gibi kendine has birtakım terimleri olduğu dikkat çekmektedir. Bu durum ikincil sözlü kültür ortamıyla birincil sözlü kültür ortamının benzeştiği başka bir noktadır. Nitekim geleneksel ortamın da kendine has terimleri mevcuttur.

Birincil sözlü kültür ortamı ile ikincil sözlü kültür ortamının benzeştiği diğer bir nokta ise “anonimleşme” meselesidir. Birincil sözlü kültür ortamında ortaya konulan edebi ürünün bir süre sonra asıl sahibi unutulup anonimleştiği görülmektedir. Bu durum ikincil sözlü kültür ortamında da görülmektedir. Nitekim çalışmada kullanılan karikatürlerin Selçuk Erdem, M. K. Perker, Umut Sarıkaya, Murat Yılmaz, Emirhan Perker, Javad Gaffar gibi karikatür sanatçıları tarafından üretildiği; başlangıçta Penguen Dergisi, Hürriyet Gazetesi, Naber Dergisi, Kirpi.info gibi internet siteleri, dergi ve gazetelerde yayımlandığı fakat daha sonra her sosyal paylaşım sitesinde güldürü unsuru olarak paylaşıldığı için zamanla bu karikatürlerin asıl sahibinin unutulduğu dikkat çekmektedir.

Instagram, Facebook, Twitter ve Pinterest, katılımcı sözlükler gibi sosyal mecralar Ong’un bahsettiği gibi yaşanan anın konusu neyse ona göre malzeme üretmektedir. Güncel

bir olay hakkında çeşitli gönderiler paylaşılmaktadır ve bu gönderilerde yergi ve mizah unsurları yer almaktadır. Bu mecraları kullanan insanların âdeta birincil sözlü kültürdeki gibi topluluk bilincine sahip olduğu gözlemlenmektedir. Beğenilmeyen bir paylaşım anında eleştirilerin odağı olur ve paylaşılan kişi bu gönderiyi silmek mecburiyetinde kalır ya da gönderi çok beğenilir ve paylaşılan kişinin bu ortamdaki popülerliğinin artar. Birçok kere bu gönderilerin gelenekten beslendiğini görmek mümkündür. Gönderilerdeki mesajın içine atasözü, masal, halk hikâyesi, fıkra tipleri yerleştirilerek geleneksel havanın yakalanmaya çalışıldığı ve gönderinin daha etkileyici kılınmak istendiği göze çarpmaktadır.

İnternet folkloru birçok eleştiriyi de beraberinde getirmiştir. Araştırmacılar internet üzerinden yapılan araştırma bulgularının sorgulanabilirliği üzerinde endişe duymaktadır. İnternet kullanıcıları cinsiyetleri üzerinden bile yalan söyleyebilmektedir. Ayrıca internet ortamında e-posta ile elde edilen bilgilerin ne kadar yasal olup olmadığı üzerinde birtakım endişeler mevcuttur (Gasouka-Zoi, 2018: 19). İnternette elde edilen bilgilerin doğruluğu, kaynak kişilerin kimlikleri hakkında duyulan şüphelerin haricinde internet folklorunu riskli kılan bir diğer konu ise bilgilerin kalıcılığıdır. Misal olarak Facebook sayfasından alınan bir bilginin, Facebook sayfasının kapatılması veya engellenmesi durumunda yok olacağı malumdur. Bu durum, internet folkloru çalışmak için yola koyulan araştırmacının çalışmasının ilerleyen zamanlarda kanıtlanabilirliğini, erişilebilirliğini sekteye uğratmaktadır.

Geleneksel folklor ortamında “mekân” ve “anlatıcı-aktarıcı” önemle üzerinde durulan iki kavramdır. Herhangi bir folklor ürünü rastgele bir mekânda, herhangi bir anlatıcı-aktarıcı tarafından anlatılmaz. Halk hikâyeleri özelinde örnekleyecek olursak; halk hikâyesinin gelenek içinde yetişmiş anlatıcıları vardır, herkesin halk hikâyesi anlatması beklenemez, mekân da özenle seçilir. Fakat internet folklorunda mekân ve anlatıcı-aktarıcı mefhumu ortadan kalkmıştır. En az bir teknolojik alete sahip herkes anlatıcıdır, dünyanın neresinde olunursa olunsun bu teknolojik aletin ürettiği bilgiye ulaşan herkesin de bu mekâna dâhil olduğu kabul edilir. Bu durum internet folklorunun sınırlarını belirlemede zorluk çıkaran durumlardan biridir.

İnternet folkloruna getirilen eleştirilere, çalışmayı zorlaştıran birtakım etkenlere rağmen Alan Dundes’in deyimiyle telefon, radyo, televizyon, fotokopi makinesi gibi teknolojik aletler folklor ürünlerinin daha hızlı ve daha geniş bir kitleye yayılmasına vesile olmuştur ve yeni folklor ürünlerinin oluşumuna da katkı sağlamıştır (1998: 151). İnternet, folklorun yeniden yaratılma özelliğini daha da belirgin hâle getirerek folklor ürünlerinin devinimini ortaya koymuştur.

İletişim teknolojilerinin olanakları yani bahsi geçen sosyal medya platformları içeriklerin çeşitlenmesini sağlamaktadır. Yazılı bir mizahi unsur, görsel bir içerikle birlikte; işitsel-görsel bir içerik, yazıyla yorum veya ifade eklenerek dolaşıma sokulabilmektedir. Sosyal medyada üretilen karikatürlere bakıldığı zaman konunun ne denli çeşitli olduğu dikkat çekmektedir. Türk mizah tarihinde sarsılmaz bir yere sahip olan Nasreddin Hoca ve onun fıkralarının karikatür hâline gelerek sosyal medyada yayıldığı göze çarpmaktadır (Kızıldağ, 2019a: 1976-1977). Âşıklık geleneğinin de karikatürlere konu olduğu görülür. Karacaoğlan, Köroğlu gibi âşıklık geleneğinin önemli temsilcilerinin karikatürlere konu olmasının yanı sıra âşıklık geleneğinin işleyişi de karikatürlerde yerini almıştır. Usta çırak ilişkisi, âşık maşuk ilişkisi bahsi geçen karikatürlerde mizahi bir şekilde işlenmiştir (Kızıldağ ve Kızıldağ, 2019b, 2019). Halk hikâyelerinde sıklıkla sosyal paylaşım sitelerinde kendine yer bulduğu ve internet çağının gerekli değişim ve dönüşümünü yaşayarak yeni bir forma büründüğü görülmektedir. Halk hikâyelerinin artık dinleyicileri değil, okuyucuları vardır. Anlatımı günler süren bu hikâyelerin nazım-nesir karışımı biçimi değişmiş ve karikatürize edilerek birkaç cümlelik, kısa ama etkileyici bir şekilde büründüğü ve çizimlerle mizahın daha da derinleştirildiği dikkat çekmektedir. Bu sosyal mecralardan derlenen gönderilerde çoğunlukla bir eleştirinin mizahla harmanlanması göze çarpmaktadır. Anlatılmak istenen durumun, geleneksel kahraman

kalıbı üzerinden mizah ve yergi ile harmanlanarak karikatür hâlinde internet kullanıcılarına sunulduğu görülmektedir.

İnternet folklorunda halk hikâyelerinin karikatürler aracılığıyla yeni bir forma bürünmesi birincil sözlü kültür ile ikincil sözlü kültür arasındaki ilişkiyi de ifade etmektedir. Metinlerarasılık, “Bütüncül bir yapıya kavuşturulması amacıyla bir edebî metnin dokusuna hem edebiyat alanından hem de başka alanlardan metin parçalarının katılması” (Türkçe Sözlük, 2011: 1667) olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda geleneksel ortamında üretilen halk hikâyeleri, elektronik kültür ortamındaki görsellerin, capslerin ve karikatürlerin içine aktarılarak metinler arası bir ilişkinin varlığını ortaya koymaktadır.

Halkbilimi ürünlerinin sözlü kültür ortamında yaratılmasından ötürü metinlerarasılık kavramı yerine söylemlerarasılık kavramı da kullanılmaktadır. Bununla birlikte masal, efsane, mit gibi anlatıların birçoğu metinleştirilmiştir. Dolayısıyla halk bilim ürünleri de metinler arası alışveriş sürecine dâhil olmaktadır. Halk bilimine ait unsurlar basmakalıp bir özelliğe bürünerek hem belli bir tür içinde sınıflandırılabilir hem de farklı bağlamlarda sürekli olarak yinelenir (Aktulum, 2013: 22-23). Sözlü kültürden derlenen halk hikâyeleri metne aktarılmış ve bu metinler elektronik kültür ortamındaki karikatürlerde kullanılarak metinler arası ilişkiyi oluşturmuştur.

Facebook, Twitter, Instagram, Pintrest, katılımcı sözlüklerden tespit edilen karikatürlerde Leyla ile Mecnun, Ferhat ile Şirin, Köroğlu ve Kerem ile Aslı halk hikâyelerinin daha çok konu edildiği görülmektedir. Bu bağlamda elektronik kültür ortamındaki halk hikâyelerinin karikatürize edilmiş görünümü şu şekildedir:

**Leyla ile Mecnun:** Birincil sözlü kültür ortamında anlatılan Leyla ile Mecnun hikâyesinde; Kays (Mecnun) ile Leyla beraber eğitim gördükleri sırada birbirlerine âşık olmuşlardır. Zamanla ikisi arasındaki aşk herkes tarafından duyulmuş, dilden dile yayılmaya başlamıştır. Bu durumu duyan Leyla'nın annesi, Leyla'yı okuldan alır ve iki aşığın görüşmesi imkânsız hâle gelir. Leyla Kays'ın sevdasından hastalanır, Kays ise sevdası yüzünden çevresindeki itibarını kaybeder, divane olduğuna kanaat getirilerek Mecnun olarak isimlendirilir. Mecnun, Leyla'nın aşkından çöllere düşer. Kader, Leyla ile Mecnun'u bir araya getirir fakat vuslata ermelerine müsaade etmez, Leyla Mecnun'un aşkından ölür. Leyla'nın ölüm haberini alan Mecnun ise Leyla'nın mezarı başında can verir (Kanar, 2011).

Trajik bir şekilde son bulan Leyla ile Mecnun'un hikâyesi, Facebook'tan alınan karikatürde tam tersi bir durumda karşımıza çıkmaktadır:



Görsel 1: Aşkından Vazgeçen Mecnun (URL-1).

Aşkından çöllere düşen ve beşeri aşktan ilahi aşka geçişiyle tanınan Mecnun, sosyal mecrada kendi benliğini ve canını Leyla'dan daha üstün tutmuş ve çölden geri dönmüştür. Günümüz modern ilişkileri bireyi önde tutan, kendinden başka kimseyi üstün görmeyen bir bilince sahiptir. Birincil sözlü kültürde ise âşık, maşuk için canından vazgeçebilir.



Görsel 2: Güzellik Standartlarına Uymayan Leyla (URL-2)

Facebook'tan alınan ikinci karikatürde son dönemlerde popüler olan sosyal mecralardaki ilişkilere bir eleştiri getirilmiştir. Mecnun'a güzel görünmek için hileli resimler paylaşan Leyla'nın gerçek hâli alay konusu olur ve Mecnun'u hezimete uğratmıştır.

Geleneksel hikâyede Mecnun'un beşeri aşktan ilahi aşka geçtiği için Leyla'yı tanımadığı anlatılmaktadır. Komik Karikatürler sitesinde tespit edilen bir karikatürde ise durum şöyledir:





Görsel 3: Leyla'yı Tanımazdan Gelen Mecnun (URL-3).

Yukarıdaki karikatürde Mecnun ilahi aşk mertebesine ulaştığı için değil, Leyla'nın onun aşkından hastalanıp çirkinleştiği için tanımazlıktan geldiği görülmektedir. Güzellik standartlarının altında kalan Leyla'nın, Mecnun tarafından reddedildiği dikkat çekmektedir.

Uludağ Sözlük'ten alınan karikatürde ise Mecnun'un sosyal medyaya iyice uyum sağladığı görülmektedir:



Görsel 4: Çölde Arayan Mecnun'dan Facebook'ta Arayan Mecnun'a (URL-4).

Bu karikatürde ise çölde Leyla'yı arayan Mecnun'dan, Facebook'ta Leyla'nın profilini aratan Mecnun'a olan dönüşüm ve günümüzdeki ikili ilişkilerin seyrinin anlatıldığı göze çarpmaktadır.

**Köroğlu:** Geleneksel anlatıda Bolu Beyi, seyislerinden biri olan Yusuf'tan iki güzel at bulmasını ister. Yusuf'un Bolu Beyi'ne getirdiği atlar zayıf ve çelimsizdir. Bu durum Bolu Beyi'nin hoşuna gitmez ve Yusuf'un gözlerine mil çektirir. Yusuf'un oğlu olan Ruşen Ali o günden sonra Köroğlu diye anılır ve babasının intikamını Bolu Beyi'nden almak için uğraşır (Boratav, 2016).

Karikaturke sitesinden alınan bu karikatürde Köroğlu, geleneksel anlatıdan farklı bir kişilikle karşımıza çıkmaktadır:



Görsel 5: Babasının intikamını almayan Koroğlu (URL-5).

Kolektif bilinçle geleneksel ortamında üretilen halk bilimi ürünlerinde “ben” değil, “biz” anlayışı vardır. Dolayısıyla kahramanlık konulu halk hikâyelerinde ana karakterin kolektif adına cesurca adımlar atması beklenmektedir. Geleneksel ortamında Koroğlu ideal kahraman kalıbı içinde ele alınan, babasının intikamını almak için mücadele eden biriyken, elektronik kültür ortamında benmerkezci olarak ele alınır. Karikatüre göre Koroğlu, intikam almaktan vazgeçmiştir. Radyoda çalan şarkı ise Koroğlu’nun babasının acısını hatırlatacak cinstendir.

Pinterest’ten alınan bu karikatürde ise Bolu Beyi’nin şu konuşması dikkat çeker:



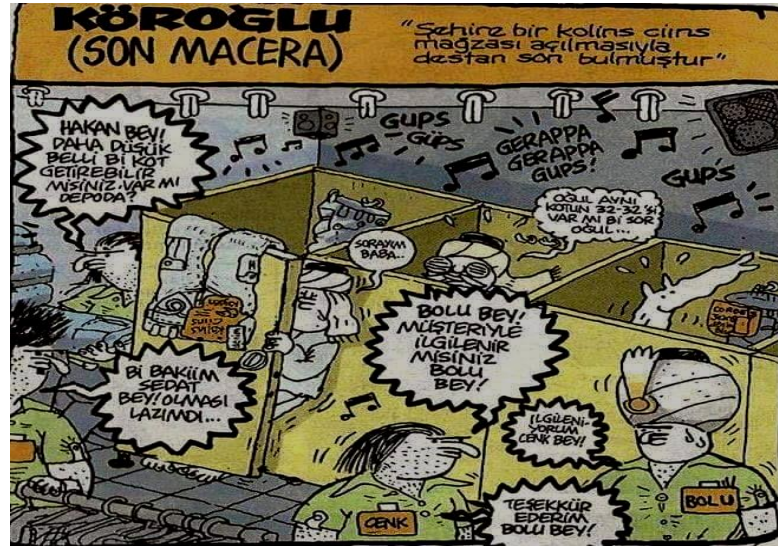
Görsel 6: Yeni Bir Yere Atanan Bolu Beyi (URL-6).

Koroğlu’nun birincil sözlü kültür ortamında Bolu Beyi’ne hitaben söylediği meşhur koçaklamanın sözlerinin bir kısmı şu şekildedir:

*Benden selam olsun Bolu Beyi’ne  
Çıkıp şu dağlara yaslanmalıdır  
Ok gıcirtısından kalkan sesinden  
Dağlar sada verip seslenmelidir (Artun, 2013: 108).*

Bu koçaklamada Koroğlu, Bolu Beyi’ne intikam için geleceğini haber vermektedir. Elektronik kültür ortamında ise Bolu Beyi’nin mevkii değişmiş, Bursa’da emniyet müdürü olmuş ve koçaklamanın güncellenmesini talep etmektedir.

Pinterest’ten alınan diğer bir karikatürde ise:



Görsel 7: Satış Danışmanı Bolu Beyi (URL-7).

Bolu Beyi toplum düzeninin değişmesine ayak uydurmuş ve bir kıyafet mağazasında satış temsilcisi olarak çalışmaya başlamıştır. Eski yaşam tarzından birinin günümüzdeki yaşam standartlarına uydurularak mizah yaratılmıştır.

**Ferhat ile Şirin:** Geleneksel anlatıda ünlü bir nakkaş olan Ferhat, Sultan Mehmene Banu'nun sarayının süslemelerini yapmakla görevlendirilir. Ferhat, Sultan Mehmene'nin kardeşi Şirin'e âşık olur ve gel zaman git zaman Şirin de bu aşka karşılık verir. Sultan Mehmene Banu bu aşka razı olmaz ve Ferhat'ı vazgeçirmek için Elma Dağı'nı delmesini, su getirmesini akabinde de Şirin'e kavuşabileceğini söyler. Ferhat bu zorlu vazifeyi yerine getirmek üzere Elma Dağı'na gider ve kazmaya başlar. Aşkından vazgeçmeyeceğini anlayan Sultan Mehmene Banu, Ferhat'a Şirin'in öldüğüne dair yalan bir haber gönderir. Ferhat Elma Dağ'da can verir, onu bulma ümidiyle giden Şirin ise dağdan aşağı yuvarlanarak can verir (Özarslan, 2006).

Eski Kitaplarım internet sitesinde ise şu karikatür öne çıkmaktadır:



Görsel 8: Yasakları Delen Ferhat (URL-8).

2019 yılının sonuna doğru Çin'in Wuhan kentinde ortaya çıkan Covid-19, kısa sürede tüm dünyaya yayılmıştır. Hastalığın yayılmasını engellemek amacıyla tüm dünyada birtakım önlemler almıştır. Yukarıdaki gönderide ise bu önlemlerden biri olan sokağa çıkma yasağını Ferhat Şirin için delmiş, onun için hastalığı göze almıştır.

Flickr sitesinden alınan bir başka karikatürde ise Ferhat ile Şirin'in aşkının günümüzdeki ilişki modellerine uyum sağladığı görülmektedir:



Görsel 9: Şirin'e Yaranamayan Ferhat (URL-9).

Ferhat, Şirin'in aşkı uğruna dağları delmeye çalışırken, Şirin'in kıskançlık yapması ve mesaj atarak sürekli olarak Ferhat'ı sorgulaması günümüz ilişkilerinin eleştirisi niteliğindedir.

Twitter'dan alınan örneklerden biri de şudur:



Görsel 10: Şirin'i aldatan Ferhat (URL-10).

Sosyal medyadan alınan bu karikatürde görüldüğü üzere dağın defalarca delinmiş olduğu dikkat çekmektedir. Şirin de Ferhat'ın kendini aldattığını düşünmektedir. Çünkü Ferhat, Şirin uğruna dağı delmiş, dağdaki diğer delikler de Ferhat'ın başka kızlar için giriştiği mücadeleyi göstermektedir.

**Kerem ile Aslı:** Kerem bir Müslüman şahın oğlu, Aslı ise bir keşişin kızıdır. Din farklılığı kavuşmalarına engel olmaktadır. Tam kavuşacakları sırada Aslı'nın babası hile yapar, Aslı için sihirli bir gömlek diktirir. Gömlek, açıldıktan hemen sonra kendi kendine tekrar iliklenir. Bu gömlek Aslı ile Kerem'in kavuşmasına engel olur. Çektiği ah ile Kerem tutuşur yanar, kırk bir gün sonra Kerem'in küllerini toplarken Aslı'nın da saçları tutuşur ve yanar (Elçin, 2017).

Ferhat'ın aşk maceralarını anlatan ve Facebook'tan alınan karikatürlerden biri de şudur:



**Görsel 11:** Ferhat'ın aşk maceraları (URL-11).

Karikatürde görüldüğü üzere Şirin, Ferhat'ın tek aşkı olduğunu duymak istemektedir. Ferhat, Şirin'in tek aşkı olduğunu söylediği hâlde arkadaki dağların delik olması bu durumun tam tersi olduğunu göstermektedir.

Karikatür Alanı sitesinden alınan şu karikatür dikkat çekmektedir:



**Görsel 12:** Aşıkları Karıştıran Anlatıcı (URL-12).

İnternet ortamında ise anlatıcı kahramanları karıştırır. Kerem ile Mecnun'un akıbeti neredeyse karışacaktır. Mecnun'un kaderini daha kötü bulan ya da zaten müşkül durumda olan Kerem'in daha fazla acı çekmek gibi bir niyeti yoktur.

İnternet folklorunda paylaşılan birçok gönderinin temel amacı güldürmektir, bu bağlamda birçok anonim hesap, paylaştığı komik video ve görsellerle geniş kitlelere ulaşmaktadır ve her durumun mizah malzemesi olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir (bkz. cezmikalorifer, içkilyidibilmemne, losadanas vb.). Instagram, Facebook, Twitter, Pinterest, katılımcı sözlükler gibi paylaşım sitelerinde halk hikâyelerinin karikatürize edilerek geleneksel ortamında çoğu zaman dramatik olan bu metinlerin artık gülünecek bir forma kavuştuğu görülmektedir.

Karikatürlere bakıldığı zaman uyumsuzluk teorisinin oldukça belirgin bir şekilde mizahı yaratan etmen olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Mecnun, Leyla, Ferhat, Şirin, Kerem,

Aslı, Köroğlu, Bolu Beyi zihnimizde kodlanan kahraman kalıbından farklı olarak karşımıza çıkararak mizahı oluşturmaktadır. Mecnun'un Leyla'yı Facebook'ta aratması (URL-4), Köroğlu'nun bir giyim mağazasında satış danışmanı olması (URL-7), Ferhat'ın Şirin'e mesaj yazmak uğruna dağı delememesi (URL-9) uyumsuzluğu yaratan, zihnimizdeki kahraman imajına ters düşen bir etmen olarak mizahı oluşturmaktadır.

Geleneksel ortamdaki halk hikâyelerinin kahramanlarının ikincil sözlü kültür ortamında karikatürize edilmiş hâllerine gülmek üstünlük teorisiyle de açıklanabilir. Bahsi geçen halk hikâyelerinde kahramanların tümü mücadeleci ve trajik sona sahip akıbetleri ile bilinmektedir. Günümüzde Mecnun gibi çöle düşmek, Ferhat gibi dağı delip su getirmek, Kerem ve Aslı gibi yanıp ölmek ve Köroğlu gibi babasının intikamını almaya çalışmak mümkün görünmeyen ve hatta küçümsenen davranışlar olarak alay edilmenin, gülücün temelini oluşturarak mizahta üstünlüğü yaratmaktadır.

Karikatürize edilmiş halk hikâyelerine gülünmesinin temel bir diğer nedeni de rahatlamadır. Geleneksel ortamında günlük işlerden arta kalan zamanda insanların halk hikâyesi dinleyerek rahatlamaya, zihnini boşaltmaya çalıştığı bilinmektedir. Bu durum günümüzdeki teknolojiyi ve teknolojinin kazandırdığı birtakım sosyal paylaşım sitesi, eğlence platformlarını kullanan insanlar içinde geçerlidir. Günlük koşuşturmalardan arta kalan zamanda telefon, tablet veya bilgisayardan sosyal mecraya giriş yapan insanların bu karikatürlere bakarak gülmeye ve rahatlamaya çalıştığı görülmektedir.

Halk hikâyelerinin karikatürize edilmiş ve internet kullanıcılarına sunulmuş şekline bakıldığı zaman siyasi, sosyal, dini ve ahlaki vb. birçok konunun yozlaşmış, artık toplumun büyük bir kısmı tarafından eleştirilen yönlerinin ele alındığı görülmektedir. Eleştirilmek istenen konu doğrudan söylenmez, mizahi bir dille anlatılır. Öfke duyulan (yergi) ile gülünç (mizah) olanın birleştirildiği görülmektedir. Bu iki uç nokta bir arada verilerek alegorik bir şekle büründürülür, aynı zamanda toplumun sinir uçlarına dokunmadan, hakikatin korkutuculuğu ile insanları baş başa bırakmadan eleştirilmek istenen konu mizah ile yumuşatılır. Derlenen karikatürlere bakıldığı zaman sanal âlemde yaşanan aşkların, değişen güzellik standartlarının, bireyselleşmeye çalışan kahramanların mizahi eleştirisi, eski dönem insanının günümüzün yaşam alanlarının yerleştirilerek nasıl bir hâle geleceklerinin komedisi yapılmaktadır.

### **3. Geleneksel Sözlü Kültür Ortamı ile Elektronik Kültür Ortamındaki Halk Hikâyelerinin Yapı ve İçerik Karşılaştırılması**

Yüzyıllarca geleneksel ortamında varlığını sürdüren halk hikâyeleri, teknolojik gelişmelerin etkisiyle elektronik kültür ortamında yaşamına devam etmektedir. Her iki ortamın da kendine has birtakım özellikleri, benzer ve farklı yönleri bulunmaktadır. Benzerlikler ve farklılıklar şu şekilde sıralanabilir:

1. Her iki ortamda da kahramanlar ve başlarından geçen ana olay aynıdır. Örneğin Mecnun'un çöle düşmesi, Ferhat'ın dağı delmesi gibi kahramanla özdeşleşmiş olayların internet ortamında aynı şekilde karşımıza görülmektedir.

2. Her iki ortamda da mevcut anlatıya dinleyici müdahale edebilir. Âşıklar tarafından anlatılan hikâyelerde dinleyici, anlatının sonunda sevdalıları kavuşturmasını isteyerek olaylara müdahale edebilir. Elektronik kültür ortamında da beğenilmeyen gönderilerin altına yapılan yorumlarla gönderilerin silinmesi sağlanır.

3. Birincil sözlü kültür ortamında halk hikâyelerinin anlatımı günlerce sürebilmektedir. Yazılı ortamda da hacimli sayılan bu anlatılar, elektronik kültür ortamındaki karikatürlerde fıkra kadar kısa, mizahi, eleştirel ve ders veren bir niteliğe bürünmüştür.

4. Birincil sözlü kültür ortamında halk hikâyeleri usta bir âşık tarafından anlatılıp ilgili halk tarafından dinlenmektedir. İkincil sözlü kültür ortamında ise anlatıcı, sanal âlemde paylaşımı yapan kişi, dinleyici ise bu sosyal ağları kullanan kimselerdir.

5. Her iki ortamda da bu anlatılar aynı işlevlere sahiptir. Mizahi yönüyle eğlendirme ve kişisel-toplumsal baskılardan kurtulma, eleştiri yönüyle protesto, geleneksel anlatıların ve motiflerin kullanılması yönüyle kültürün devamı ve geçerliliğini sağlama işlevleri vardır.

Görüldüğü üzere elektronik kültürdeki halk hikâyelerinde hem biçim hem de içerik değişmiştir. Biçimsel olarak nazım-nesir karşımı yapı yok olmuş, diyalog veya birkaç cümlelik karikatürlere dönüşmüştür. Hikâyelerin kahramanları aşkları veya davaları uğruna savaşmayı bırakmış, kendi yaşamlarının önemini ön plana çıkarmıştır. Ayrıca günümüzde kullanılan *ulan, lan, mal, manyak* vb. gibi birçok argo kelimenin gönderilerde sıklıkla güldürü unsuru olarak kullanıldığı tespit edilmiştir.

### Sonuç

Yüzyıllarca birincil sözlü kültür ortamında varlığını sürdürmüş olan halk hikâyeleri, teknolojik gelişmelerin değişim ve dönüşümüne karşı koyamayarak ortamını değiştirmiş ve Walter Ong tarafından “ikincil sözlü kültür ortamı” adı verilen sanal âlemde varlığını sürdürmektedir. Bu ortamdaki halk hikâyelerinin birtakım yeniliklerle karşımıza çıktığı görülmektedir. Geleneksel ortamında oldukça uzun anlatılar olan bu halk hikâyeleri, internet folklorunda birkaç cümleye sığdırıldığı ve karikatürize edildiği görülmektedir, ayrıca nazım-nesir biçimi de kaybolmuştur. Geleneksel olan öğelere sırtını dayayan bu hikâyeler, günümüzün yenilikçi düşünce yapısını da bünyesinde barındırır. Geleneksel kahramanlar Kerem, Ferhat, Mecnun, Köroğlu eskisi kadar sevdaları ve davaları uğruna savaşan kişiler değil, aksine kendini ön plana çıkararak, benmerkezci kişiler olmuşlardır.

İnternet ortamındaki halk hikâyeleri ve geleneksel ortamdaki halk hikâyeleri anonimleşme meselesi doğrultusunda ortak bir paydada bulunduğu görülmektedir. Selçuk Erdem, M. K. Perker, Umut Sarıkaya, Murat Yılmaz Emirhan Perker, Javad Gaffar gibi karikatür sanatçıları tarafından hazırlanan bu karikatürlerin birçok sosyal paylaşım sitesinde paylaşıldığı, bu paylaşımlarda bir süre sonra karikatür sahibinin unutulduğu dikkat çekmektedir. Nitekim bu çalışmada verilen karikatürlerin bazılarının sanatçılarına erişilmemesi internet ortamındaki halk bilimi ürünlerinin de anonimleştiğini göstermektedir.

Sosyal mecralarda yer alan karikatürlerde günümüz insanının estetik anlayışını, yaşam biçimini ve bilincini ortaya koyarak hem mizah hem de hiciv yapılmaktadır. Mecnun’un Leyla’yı profil resminden tanıyıp beğenmesi yüz yüze gelince ise sandığı kadar güzel olmadığını fark etmesi, yine Mecnun’un Leyla’yı Facebook’ta aratması, Köroğlu’nun intikam duygunun körelmesi günümüz insanının durumunu özetlemektedir.

İnternet folkloru; güvenilirlik, daha sonraki dönemlerde yapılan çalışmaya erişebilirliğin kesin olmaması, araştırma alanının ve katılımcıların sınırının olmaması gibi birçok eleştirinin de odağındadır. Buna rağmen internetin halk bilimi ürünlerinin yeniden üretildiği alan olarak oldukça önem arz ettiği ve araştırmacıların odağı olduğu görülmektedir. Bununla birlikte birincil sözlü kültür ortamıyla ikincil sözlü kültür ortamındaki metinler arası ilişki de halk hikâyelerinin yeni görünümünü ortaya çıkarmaktadır.

Karikatürize halk hikâyelerinin mizahın üstünlük, uyumsuzluk ve rahatlama teorisiyle açıklandığı görülmektedir. Karikatürlerin genel kahraman kalıbını günümüze uyarlayarak uyumsuzluk teorisine, kahramanların aksak yönleriyle alay edilerek üstünlük teorisine ve

baskılardan kurtulmak amacıyla gülme amaçlı karikatürlerin oluşturulmasıyla rahatlama teorisine uyum sağladığı dikkat çekmektedir.

Sözlü gelenekteki işlevlerin tümünü bu elektronik kültür çağındaki karikatürize halk hikâyelerinde de görmek mümkündür. Eğlence ve hoşça vakit geçirme işlevi, kültüre geçerlilik kazandırmak, kültürün törenlerini ve kurumlarını yaşatmak, eğitim işlevi, toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi, protesto işlevi bu gönderilerde karşımıza çıkmaktadır.

### Kaynakça

- AÇA, Mustafa vd. (2019). “Anonim Halk Edebiyatı”, *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, (ed. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Grafiker Yayınları.
- AKTULUM, Kubilay (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- ALPTEKİN, Ali Berat (2019). *Halk Hikâyelerinin Motif Yapısı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Aristoteles (1987). *Poetika*, (çev. İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- ARTUN, Erman (2013). *Âşık Edebiyatı Metin Tahlilleri*. Adana: Karahan Kitabevi.
- BAKHTİN, Mihail (2001). *Karnavaldan Romana*, (çev. Cem. Soydemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BALCIOĞLU, Semih ve Ferit Öngören (1976). *50 Yılın Türk Mizah ve Karikatürü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- BARS, Mehmet Emin (2018). “İnternet Folkloru: Netlore”. *TÜRÜK Uluslararası Dil Edebiyat ve Halk Bilimi Araştırmaları Dergisi*. S. 1 (15), s. 160-179.
- BERGSON, Henri (2020). *Gülme Komiğin Anlamı Üzerine Deneme*. (çev. Umut Can Gökduman). İstanbul: Zeplin Kitap.
- BORATAV, Pertev Naili (2016). *Köroğlu Destanı*. İstanbul: BilgeSu Yayıncılık.
- BORATAV, Pertev Naili (2018). *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: BilgeSu Yayıncılık.
- ÇELİK, Gizem (2021). “Elektronik Kültür Ortamında Halk Hikâyelerinin Yeniden Keşfi”, *I. Lisansüstü Sosyal Bilimler Sempozyumu*. Kocaeli, Özet Kitabı, s. 185-188.
- ÇIBLAK, Nilgün (2008). *Âşık Şiirinde Taşlamalar*. Ankara: Ürün Yayınları.
- DE VOS, Gail Arlene (2018). “Folklor ve İnternet: Netlore”, (çev. Nurulhude Baykal), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (ed. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- DUNDES, Alan (1998). “Halk Kimdir?”, (çev. Metin Ekici). *Millî Folklor*, S.37, s. 139-153.
- ELÇİN, Şükrü (2017). Kerem ile Aslı Hikâyesi. Ankara: Akçağ Yayınları.
- GASOUKA, Maria vd. (2018). “Folklor Araştırması ve Yeni Zorlukları: Etnografiden Netnografiye”, (çev. Zeynep Safiye Baki Nalcıoğlu). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*, (ed. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- KANAR, Mehmet (2011). *Leyla ile Mecnun*. İstanbul: Say Yayınları.
- KIRMIZI, Ömer (2022). “Dijital Kültür Ortamında Mizahın Yeni Bir Mecrası: Twitter'daki Anonim Hesaplar”, *Kültür Araştırmaları Dergisi*, S. 12, s. 1-17.
- KIZILDAĞ, Hasan. (2019a). “Geleneğin İcadı Bağlamında Nasrettin Hoca Karikatürleri”, *Turkish Studies*, S. 14 (4), s. 1971-1988.
- KIZILDAĞ, Hasan ve KIZILDAĞ, Feride. (2019b). “İcradan Karikatüre: Âşıklık Geleneği”. *Kesit Akademi Dergisi*, S. 21, s. 274-288.
- MORREALL, John (1997). *Gülmeyi Ciddiye Almak*, (çev. Kubilay Aysevener ve Şenay Soyer). İstanbul: İris Yayıncılık.
- ONG, Walter J. (2018). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojileşmesi*, (çev. Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları.
- ÖZARSLAN, Metin (2006). *Ferhat ile Şirin Mukayeseli Bir Araştırma*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- TARHAN, Esra (2020). “Adana’da anlatılan fıkraların mizah teorileri, bağlam, işlev ve yapı açısından incelenmesi”. Doktora Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi.
- Türkçe Sözlük* (2011). (ed. Haluk Şükrü Akalın vd.). Ankara: TDK Yayınları.
- TÜRKMEN, Fikret. (1996). “Anadolu Mizahında Bazı İran ve Arap Kökenli Mizah Tipleri”, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, S. I, s. 1-7.
- UYGUR, Hatice Kübra (2017). “Mizah Anlayışının Fıkra Türü Bağlamında Elektronik Ortamda Dönüşümü”, *Türk Fıkra Kültürü: Tanım, Tahlil, Yöntem*, (ed. Kürşat Öncül ve Songül Çek). Ankara: Akçağ Yayınları.



UYGUR, Hatice Kübra ve Gülten Atıntop Taş (2020). “Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Karikatür Bandının Göstergibilimsel Bir Çözümlemesi”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, S.13 (30), s. 614-635.  
 YILMAZ, Berk. (2022). “Umut Sarıkaya’nın Karikatürlerinde Köroğlu’nun Yeniden Yaratımı”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, S. 15 (38), s. 366-378.

### Elektronik Kaynaklar:

- URL-1: Facebook (E. T.: 24. 05. 2021).  
 URL-2: Murat Yılmaz Karikatürleri | Facebook (E. T.: 24. 05. 2021).  
 URL-3: Komik Karikatürler: Leyla ile Mecnun Komik Karikatür (karikaturkomik.blogspot.com) (E. T.: 06. 05. 2023).  
 URL-4: Leyla ile mecnun u izleyenlerin varoş olması #894979 - uludağ sözlük galeri (uludagsozluk.com) (E.T.: 10.04.2023).  
 URL-5: Köroğlu :) | Karikaturke ( E. T.: 24. 05. 2021).  
 URL-6: Pinterest (E. T.: 24. 05. 2021).  
 URL-7: Pinterest (E. T.: 06. 05. 2023).  
 URL-8: Gazetelerde Günün Karikatürleri - 2021 - Sayfa 16 - Eski Kitaplarım - Eskiden güntümüze kitaplar (eskikitaplarim.com) (E. T.: 24. 05. 2021).  
 URL-9: #ferhat #şirin #dağ #kısa #mesaj #komik #karikatür #resim ... | Flickr (E. T.: 11. 04. 2023).  
 URL-10: [https://twitter.com/emirhan\\_perker/status/1300688761391636482/photo/1](https://twitter.com/emirhan_perker/status/1300688761391636482/photo/1) (E.T.: 18. 08. 2023).  
 URL-11: [https://www.facebook.com/kahkahaportali/posts/5220459458005342/?locale=ms\\_MY](https://www.facebook.com/kahkahaportali/posts/5220459458005342/?locale=ms_MY) (E.T.: 18. 08. 2023).  
 URL-12: kerem-asli-icin-collere-dusmustu – Karikatür Alanı (karikaturalani.com) (E.T.: 24. 05. 2021).

*Çalışmanın yazarı/yazarları “COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki hususları beyan etmiş(ler)dir:*

**Etik Kurul Belgesi:** Bu çalışma için etik kurul belgesi gerekmemektedir.

**Finansman:** Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.

**Destek ve Teşekkür:** Çalışmanın araştırılması ve yazımı esnasında destek veya fikirlerine başvuru herhangi bir kişi bulunmamaktadır.

**Çıkar Çatışması Beyanı:** Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayımlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

**Yazarın Notu:** Bu makale, Kocaeli Üniversitesi, I. Lisansüstü Sosyal Bilimler Sempozyumu’nda “Elektronik Kültür Ortamında Halk Hikâyelerinin Yeniden Keşfi” başlığıyla sözlü olarak sunulan ve özet kitabı olarak yayımlanan bildirinin geliştirilmiş hâlidir.

**Katkı Oranı Beyanı:** Bu makalenin tüm bölümleri tek bir yazar tarafından hazırlanmıştır.

*The author / authors of the study declared the following points within the framework of the “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:*

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval is not required for this study.

**Funding:** No support was received from any institution or organization for this study.

**Support and Acknowledgments:** There is no person whose support or ideas are consulted during the research and writing of the study.

**Declaration of Conflicting Interests:** The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.

**Author’s Note:** This article is a developed version of the paper presented orally at the Kocaeli University, 1st Graduate Social Sciences Symposium under the title "Rediscovery of Folk Stories in the Electronic Cultural Environment" and published as a summary book.

**Author Contributions:** All sections of this article have been prepared by a single author.