



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

|| Sayı/Issue Özel Sayı 1 (Ekim/October 2023), s. 524-536.
|| Geliş Tarihi-Received: 15.09.2023
|| Kabul Tarihi-Accepted: 11.10.2023
|| Araştırma Makalesi-Research Article
|| ISSN: 2687-5675
|| DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1361382

Folklor ve Gelenek Kavramlarına "ChatGPT"nin Yazdığı Masallar Üzerinden Bakmak

A Reading Attempt on Tradition and Folklore Over the Fairy Tales Produced by Chatgpt

Hüseyin AKSOY*

Öz

Bu makale, gelenek kavramı etrafında ChatGPT yapay zekâ programı ve günümüz yapay zekâ teknolojilerini masal türü üzerinden tartışmaya açmaktadır. Bunun için gelenek hakkında yapılmış mevcut tanımlamalar ve geleneği ortaya çıkaran temel özellikler ile yapay zekâ robotlarının çalışma prensipleri karşılaştırılmıştır. Çalışmamızı desteklemek için söz konusu yapay zekâ robotuna çeşitli direktifler verilerek masallar oluşturulmuş ve bu masalların gelenekselliği sorgulanmıştır. Bu sorgulamada özellikle bir halk bilgisi ürününü ortaya çıkaran anlatı ortamı (anlatıcı, dinleyici), işlev açısından değerlendirmelerde bulunulmuş ve akademik camiada çokça tartışılan yapay zekâ motorlarının geleneğin yeni aktarıcısı olup olmadığı hususu tartışmaya açılmıştır. Bu tartışmalar neticesinde, aslında geleneği ve halk bilgisi ürünlerini yaratan sürecin yapay zekâ motorlarında -en azından şimdilik- bulunmadığı tespit edilmiş ve yapay zekâ motorlarının şu an için yalnızca birer metin üreticisi oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın özgün yanı, geleneğin güncellenmesi bağlamında yapay zekâ motorlarının herhangi bir işlevinin olmadığı ya da en azından yapay zekâ motorlarının gelenek taşıyıcısı olamayacağı noktasında kendi içinde tutarlı bir sonuca ulaşmasıdır.

Anahtar kelimeler: Yapay zekâ, ChatGPT, gelenek, masal.

Abstract

This article discusses the ChatGPT artificial intelligence program and today's artificial intelligence technologies through the fairy tale genre, around the concept of "tradition". For this purpose, the existing definitions about tradition, the basic features that reveal the tradition and the working principles of artificial intelligence robots were compared. To support our study, the artificial intelligence robot in question was asked to give various instructions and create fairy tales. Later, the traditionality of these tales was questioned. In this inquiry, evaluations were made especially in terms of the narrative environment (narrator, listener) and function that reveal a folklore product. As a result of these evaluations, the issue of whether artificial intelligence engines, which are widely discussed in the academic community, are the new transmitters of the tradition, has been opened to discussion. As a result, it has been determined that the process that creates tradition and folklore products does not exist in artificial intelligence engines - at least for now - and artificial intelligence engines are currently only text producers. The unique aspect of the study is that it reaches a

* Dr. Öğr. Üyesi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Karaman/Türkiye, e-posta: akshuseyin@gmail.com ORCID: 0000-0002 1002-1302.

consistent conclusion that artificial intelligence engines do not have any function in the context of updating tradition, or at least that artificial intelligence engines cannot be tradition carriers.

Keywords: Artificial Intelligence, ChatGPT, tradition, fairytale.

Giriş

Tarihsel süreçte halkı anlama ve tanımlama girişimleriyle birlikte ortaya atılan halk tanımlarında bir değişim görülmektedir. Şüphesiz ki bu değişimin sondan bir önceki halkasını Alan Dundes'in tanımı meydana getirmektedir. Dundes'a (1998, s. 143) göre halk, en azından bir ortak faktörü paylaşan herhangi bir insan grubunu ifade eder. Bu grubu birbirine bağlayan faktör; ortak bir meslek, dil veya din olabilir, ne olduğu önemli değildir. Bundan daha önemli olan ise herhangi bir sebebe bağlı olarak oluşan grubun kendisine ait olduğunu kabul ettiği bazı geleneklere sahip olmasıdır. Adına ister gelenek isterse kod ya da faktör diyelim, bir halktan bahsedebilmemizi sağlayan şeyin ortak payda olduğu gerçeği değişmeyecektir. Bu ortak paydanın kısa süreli olmaması, belirli bir zaman denenmiş olması, dahası bu deneyimlerin kendiliğinden diğer kuşaklara aktarılmış olması gerekmektedir. Bu durumda aktarılan "şeyin" değişmez bir yapı olduğu düşünülmemelidir. Aksine çevre ve şartlara bağlı olarak her dönemde "özünü" korumak şartıyla gelenek kendini güncellemektedir.

Gelenegin kendini güncellemesi, özellikle halk bilimcilerin üzerinde sıkça durduğu konulardan biri olmuştur. Geçmişte geleneksel olanın değişmeyen unsurları üzerine daha çok odaklanıldığı, günümüzde ise gelenegin ya da geleneksel olanın bu değişimle birlikte ele alınması gerektiği sonucuna varılmıştır. Bu yönüyle bütün geleneksel yapıların çok hızlı bir şekilde değişime ve dezenformasyona maruz kaldığı bir dönemde, bu değişimin yönünü anlayabilmemiz için yeni çalışmalara ihtiyaç doğmuştur.

Gelenekte meydana gelen herhangi bir değişimin etkisi -insanların mekânlara bağlılığından dolayı- geçmişte ancak birkaç kuşak sonra etkisini göstermekteydi. Ancak yirminci yüzyılda başlayan ve yirmi birinci yüzyılda en üst seviyeye ulaşan, adına "dijital çağ" denilen bu çağda teknolojinin yardımıyla insanların iletişim kurarken fiziksel bir mekâna ya da şartlara bağlı kalma zorunluluğu ortadan kalkmıştır.¹ Adına sanal ortam diyebileceğimiz bu yeni mekânda insanlar, iletişim anlamında gündelik ihtiyaçlarını karşılamakta ve bunu da çoğu zaman dile bağımlı olduklarından gelenekten öğrendikleri kodları kullanarak yapmaktadır. Gelenek dediğimiz olgu insanlara ve toplumlara bağımlı bir yapı olduğundan onlarla birlikte gelişip değişir. Bu yönüyle internet çağına doğan yeni neslin "icat ettiği"² yeni gelenekler de pek çok araştırmanın³ konusu olmaktadır.

Bu çalışma, günümüz internet teknolojilerinin ulaştığı imkânlar neticesinde ortaya çıkan yapay zekâ programlarına geleneksel bilgi ve folklor disiplini üzerinden bakmayı amaçlamaktadır. Farklı görevleri yerine getirmek için tasarlanmış pek çok yapay zekâ programı hızlı bir şekilde kullanıcıların imkânına sunulmaktadır. Bu çalışmada yapay

¹ Dijital dünyaya adım atmanın pek çok avantajı olduğu gibi, bilhassa bilgisayar ve internet özelinde pek çok dezavantajı da beraberinde getirdiğini belirten Aykaç'a göre, bu çağda insanların en büyük korkusu *güvenlik endişesidir*. Ayrıca; kaynağı belirsiz olan verilerin bilgi kirliliği yaratması, yanlış bir bilginin kopyala-yapıştır yöntemiyle dolaşıma girdiğinde geri alınamaması, insanların her şeyi ellerindeki yapay bellekte bulabileceklerine inanmaları ve bunun sonucunda dijital talimatları harfiyen uygulayan birer robota dönüşmeleri dijital kültür evresinin olumsuz tarafları arasında öne çıkmaktadır (Aykaç, 2021, s. 155).

² Her ne kadar folklor disiplini "icat edilmiş" gelenek kavramı hoş karşılanmasa da konuyla ilgili ayrıca bkz. (Hobsbawm, 2006).

³ İnternette üretilen halk bilgisi yaratımlarını tanımlamak adına netlore ve netnografi gibi yeni kavramlar ve inceleme yöntemleri ortaya atılmıştır. Bu konuda bkz. (Oğuz, 2007; Ersoy, 2012; Gürçayır Teke, 2014; Newall, 2014; Bronner, 2018; Bowler, 2018; Howard, 2018; Gasouka vd., 2018).

zekâ programlarından biri olan ChatGPT tercih edilmiştir. Dil içi öğrenme prensibi ile çalışan ve bu yönüyle "insan benzeri" çıktılar sunan böylesi programlardan elde edilmiş metinlerin geleneksel yapıda üretilmiş metinlerle olan ilişkisi, benzerliği ya da farklılığı çeşitli yönleriyle ele alınmıştır. "Geleneğin aynası" olarak ifade edebileceğimiz masallar, halk bilgisi ürünleri arasında bu karşılaştırmayı yapmaya en uygun türlerden biridir. Anlatıcı metin ilişkisi, metnin sözel dokusunda kullanılan kalıplar ve motifler metin merkezli çıktı sunan yapay zekâ programlarıyla karşılaştırmaya imkân tanımaktadır. Bu sebeple çalışmada, yapay zekâ robotuna masala ait geleneksel unsurları kapsayan çeşitli direktifler verilmiştir. Ortaya çıkan yeni masallar geleneksel bir masalın unsurlarıyla karşılaştırılarak bu masalların gelenekselliği sorgulanmıştır. Bu sorgulamada özellikle bir halk bilgisi ürününü ortaya çıkarıcı anlatı ortamı (anlatıcı, dinleyici) ve işlev açısından değerlendirilmelerde bulunulmuştur.

1. Gelenek, Folklor ve Yapay Zekâ Modelleri

Yapay zekâ modellerinin gelenek ve folklor disipliniyle ilişkisini anlayabilmek için toplumsal yapıyla birlikte geleneklerde meydana gelen değişimi de ayrıntılı bir şekilde ele almak ihtiyacı doğmuştur. Bu yönüyle makalenin hemen başında verdiğimiz Dundes'in tanımı da insanlığın dijital çağa geçmesiyle birlikte güncellemeye muhtaç hale gelmiştir. Sözlü ve yazılı kültür ortamından dijital kültür ortamına geçişte bilginin salt kendisi, yaratıcısı, aktarıcısı ve dönüştürücüsü de köklü bir değişim geçirmiştir⁴. Bu değişimin ortaya çıkardığı yeni yaratım mekânının kullanıcıları "dijital halk" olarak adlandırılmıştır. Dijital halk; "gündelik hayatında siberetik mekân ve zaman içinde var olan, oluştuğu toplumun dili bağlamında melez kültürel iletişim (maddi ve sanal bedensellik) ve performans sağlayabilen, ortak kültürel bellek göstergelerini hiper metin ile alımlayan ve o toplumun kültürel kimlik örüntülerini, imaj ve sembollerini algoritma aracılığıyla imgeleyen, anımsayan, yorumlayan, teknososyalleşme ile kültürel mevcudiyet sağlayabilen, en az bir veya birden fazla kişinin insansız (yapay zekâ) veya insanla etkileşimde bulunabildiği internet kullanıcılarıdır" (Özdemir, 2021, s. 16-17).

Halkın kim olduğuna dair tanımlarda -dijital çağın yeni gerçekliğiyle birlikte-yapılan güncelleme geleneksel olanın da yeniden sorgulanması gerekliliğini doğurmuştur. Buna bağlı olarak hızlı bir şekilde değişen toplumsal yapının bir sonucu olarak bir toplumun kimliğini ifade eden geleneklerin yok olduğu/ olacağı yönündeki endişeleri yersiz bulan Dursun Yıldırım (1998, s. 82) da "...geleneğin yapı bakımından donuk, statik, ortaya çıktıkları andan itibaren kendini tekrarlayan kalıplar olmadığını; aksine, ait oldukları milletin ihtiyaçlarına uygun biçimde değişen, ortadan kalkan veya parçalanarak yeni geleneklerin doğmasını sağlayan dinamik bir yapıya" sahip olduklarını belirtir.

Öyleyse gelenek nedir? Geleneğin değişen ve değişmeyen yanları nelerdir? Bu değişim ya da popüler bir ifadeyle "güncelleme" nasıl olmaktadır? Tüm bu sorulara verilecek cevaplar neticede bizi kültürü anlamaya bir adım daha yaklaştıracaktır. Halk bilimi disiplini penceresinden bir tanımlamayla geleneği "Eskiden beri devam edip gelen, gayriresmî yol ve yöntemlerle kazanılan ve kuşaktan kuşağa aktarılan ve zamanın ihtiyaçlarına göre her kuşakta belli ölçüde bireysel yaratıcılığa ve değişmeye ve de gelişmeye izin veren bilgi, hareket ve materyal ürünleri üretme ve kullanma tarzı" şeklinde tanımlamak mümkündür (Ekici, 2004, s. 18). Yukarıda sıraladığımız soruların tamamına cevap veren bu tanımda dikkati "...bilgi, hareket ve materyal ürünleri üretme ve kullanma tarzı" kısmına çekmek

⁴ Sözlü ve yazılı kültürü sırasıyla "birincil sözlü kültür" ve "ikincil biçimlendirme sistemi" olarak ifade eden Walter J. Ong (2018, s. 14-15), elektronik çağın yaratımlarını ise "ikincil sözlü kültür" olarak değerlendirmektedir. Ancak makalemizin konusunu oluşturan ChatGPT gibi yapay zekâ motorlarının üretimlerini bu tasnifin dışında tutmak gerekmektedir. Çünkü, burada ortaya çıkan yeni metinler yeniden düzenlenmiş birer kopyadan ibarettir. ChatGPT bir kültürel aktarım ortamı değildir.

istiyorum. Öyleyse gelenek halini almaya aday bilgi, hareket ve materyal ürünlerin ilk üreticisi kim yahut kimlerdir? Daha da önemlisi bu yapının kullanma tarzını belirleyen nedir? Bu sorular bizi geleneğin sahibine/kimliğine götürecektir. Geleneksel bir ürünün kime ait olduğu, tarihsel süreçteki üreticilerine/ yaratıcılarına/ kullanıcılarına/ aktarım yoluna bakılarak bulunabileceği gibi kullanım tarzı da bizi sonuca götürebilecektir. Peki öyleyse, “Bütün geleneksel bilgiyi, üretim/ yaratım biçimlerini bilen birinin yaratacağı herhangi bir halk bilgisi ürünü, hangi halkın ortak paydasıdır?” sorusunu cevaplamak pek de kolay olmasa gerektir.

Bu makale, bu seviyede bir bilgiyi “hafızasında” saklı tutan, dahası bunu işleme gücüne de sahip olan yapay zekâ tabanlı programların gelenek ile ilişkisini tartışmaya odaklanmaktadır. Bu denli büyük bir sınama, makalenin sınırlarını aşacağından kapsam alanına sadece masal türü alınmıştır. Bu noktada öncelikle yapay zekâ teknolojilerinden ve makalede kullanmak üzere izlenen süreçten bahsetmekte fayda görüyorum.

1.1. Yapay Zekâ ve Folklor

İngilizcesi “artificial intelligence” olan bu sebeple kısaca “AI” şeklinde literatürde yer bulan teknolojik gelişme, dilimizde yapay zekâ şeklinde bir karşılık bulmuştur. Yapay zekâ, “bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü robotun, genellikle akıllı varlıklarla ilişkili görevleri yerine getirme yeteneği” şeklinde tanımlanmaktadır. Terim sıklıkla akıl yürütme, anlam keşfetme, genelleme veya geçmiş deneyimlerden öğrenme gibi insanlara özgü entelektüel süreçlerle donatılmış sistemler geliştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Bu alandaki araştırmalar da temel olarak zekânın “öğrenme, akıl yürütme, problem çözme, algılama ve dil kullanımı” (URL-1) bileşenlerine odaklanmıştır.

İnsanlık tarihi boyunca yapılan pek çok keşiften bahsedebiliriz. Taş aletlerin kullanılmasıyla başlayan bu keşifleri tarımsal faaliyetler, yazının icadı, matbaanın icadı, tıbbi ilerlemeler, sanayi devrimi, elektrik ve elektronik teknolojideki ilerlemeler, bilgisayar ve internetin keşfi ve yaygın kullanımı vs. şeklinde bir sıralamayla kısa bir tarihsel yapı ortaya konabilir. Toplumsal yapıda meydana gelen değişim ve dönüşümler de bu keşiflere paralel sıralanabilir. Bilgisayar ve internet teknolojisinde meydana gelen keşiflerin son halkası olarak yapay zekâdan bahsedebiliriz. Bilgisayar teknolojisiyle birlikte pek çok farklı yapay zekâ programı geliştirilmiştir ve her bir program farklı ödevleri yerine getirmek üzere programlanmıştır. Bu çalışmada OpenAI adlı şirketin 2022’de piyasaya sürdüğü GPT (Generative Pre-training Transformer/ Üretken, önceden eğitilmiş transformatör) modeli kullanılmıştır. Bu model, doğal dili ve kodu anlayacak şekilde eğitilmiş, kullanıcıların konuşma dilini kullanarak sorular sormasına olanak tanıyan bir yazılımdır. Herhangi bir insanın ayırt edemeyeceği derecede gerçekçi cevaplar vermesi sebebiyle şaşırtıcı bulunmasının yanı sıra pek çok insan tarafından da endişeyle karşılanmıştır (Floridi ve Chiriatti, 2020, s. 684). Çalışmada, bu programdan üretmesini istediğimiz “geleneksel” metinlerin halk bilimi disipliniyle nasıl incelenebileceği sorgulanmıştır⁵. Kapsam olarak ise masal türü seçilmiştir. ChatGPT’nin masal olarak sunduğu metinler, geleneksel masal türleriyle kıyaslanmıştır. Bir masalın formel yapısı ve motifleri kullanılarak ChatGPT’nin masal yazması istenmiş, ortaya çıkan masal metninin gelenek ile ilişkisi tartışmaya açılmıştır.

İlk bilgisayarın icadından itibaren üzerinde durulan konuların başında yapay zekâ gelmektedir. 1940’larda dijital bilgisayarın geliştirilmesinden bu yana, bilgisayarların matematik teoremlerinin kanıtlarını keşfetmek veya satranç oynamak gibi çok karmaşık

⁵ Yapay zekânın ürettiği metinlerin halkbilim disipliniyle nasıl incelenebileceği hususunda daha önce yazılmış birkaç çalışma için bk. (Bilge Savcı, 2023; Olasik, 2023; Özdemir, 2023).

görevleri büyük bir ustalıklarla yerine getirmek üzere programlanabileceği fark edilmiştir. Yine de bilgisayar işlem hızı ve bellek kapasitesinde devam eden ilerlemelere rağmen, daha geniş alanlarda veya çok fazla günlük bilgi gerektiren görevlerde tam insan esnekliğini karşılayabilecek hiçbir program henüz mevcut değildir. Öte yandan, bazı programlar, belirli görevleri yerine getirmede insan uzmanların ve profesyonellerin performans seviyelerine ulaşmıştır (URL-3).

Farklı amaçlarla geliştirilen pek çok programın yanında son dönemde dili işleme üzerine geliştirilmiş programlar dikkat çekmektedir. GPT'ler, girişlere yanıt olarak metin çıktılarını sağlar. GPT'lere yapılan girişlere "istemler" de denir. Bir istem tasarlamak, esas olarak bir GPT modelini- genellikle talimatlar veya bir görevin başarıyla nasıl tamamlanacağına dair bazı örnekler sağlayarak- nasıl "programladığınız"dır. Dil modelleri, bir kelimenin dizideki önceki kelimelere dayalı olarak ortaya çıkma olasılığına göre metin üretir. ChatGPT tarafından kullanılan GPT-3 dil modeli, internetten gelen yaklaşık 45 terabaytlık metin üzerinde "eğitilerek", bazı kelime dizilerinin oluşma olasılığının diğerlerine göre daha yüksek olduğunu hesaplar (URL-2). Bu çalışmada programın güncel versiyonlarından GPT-3.5 kullanılmıştır.

Model, doğal dil işleme görevleri için tasarlanmış bir tür sinir ağı olan NLP mimarisini temel almaktadır. ChatGPT, birincil amacını; sohbet robotları, otomatik içerik oluşturma ve dil çevirisi gibi çeşitli uygulamalar için kullanılacak insan yaratımına benzer metinler oluşturmak şeklinde duyurmaktadır (URL-2). "Model, kullanıcı girdilerini insan konuşmasını taklit edecek şekilde anlayıp yanıt vererek daha doğal ve ilgi çekici etkileşimlere olanak tanıyabiliyor. Ek olarak ChatGPT, haber makaleleri, e-postalar ve şiir gibi çeşitli stil ve formatlarda metin üretebilir, bu da onu çok çeşitli uygulamalar için çok yönlü ve kullanışlı hale getirmektedir."

ChatGPT gibi üretken yapay zekâ platformları, literatürde Turing Testi⁶ olarak bilinen ve bir robot/yapay zekânın insandan ayırt edilmesine olanak tanıyan testi geçebilecek seviyeye ulaştığı ifade edilse de ChatGPT'nin duyarlı olduğunu ya da kişisel farkındalığa sahip olduğunu söylemek güçtür. Ancak bilgiyi işlemek, damıtmak ve sözlü olarak (şu anda yazılı olarak, belki yakında ses veya video biçiminde) insana benzeyen bir şekilde sunmak konusunda çok iyi olduğu da bir gerçektir (Pavlik, 2023).

Bütün bu işlevselliğiyle birlikte ChatGPT, programlanma sisteminin etkisiyle sorulara her zaman cevap verme eğiliminde çıktılar üretmektedir. Bu durum, verilen yanıtların doğruluğunu/ gerçekliğini sorgulamamıza yol açmıştır. Çünkü diğer pek çok dil modelinde olduğu gibi ChatGPT de bazen "halüsinasyon görebilir"; bu terim, bu tür modellerin yanlış veya yanıltıcı bilgilerle yanıt verme eğilimini tanımlamak için kullanılır. Bu durumu bir örnekle açıklayacak olursak;

ChatGPT'ye "Manas ile tek boynuzlu at destanı hakkında bilgi verir misin?" gibi, gerçekte olmayan bir destan hakkında soru sordüğümüzde;

ChatGPT: "*Manas ile Tek Boynuzlu At*" destanı, Kırgız halkının geleneksel edebiyatının en önemli eserlerinden biridir. Bu destan, Kırgızistan'ın milli destanı olarak kabul edilir ve Kırgız kültürünün temel taşlarından biridir. "*Manas Destanı*" veya sadece "*Manas*" olarak da bilinir.

"*Manas ile Tek Boynuzlu At*" destanı, Kırgız kahramanı Manas'ın yaşamını ve maceralarını anlatır. Manas, Kırgızların efsanevi bir kahramanıdır ve Kırgız halkının bağımsızlık, özgürlük ve onur simgesi olarak kabul edilir. Destan, Manas'ın doğduğu andan itibaren yaşamı

⁶ Alan Turing, 1950 yazdığı bir makalede kısaca "Makinalar düşünebilir mi?" sorusuna cevap aramaktadır. Bu cevabı da "taklit oyunu" adını verdiği bir test ile örneklendirir. Daha sonra literatüre Turing Testi olarak giren bu yöntem, yapay zekâ araştırmalarında en çok atıfta bulunulan sınama biçimi ve referans kaynağı olmuştur. Makale için ayrıca bk. (Turing, 1950).

boyunca karşılaştığı zorluklarla mücadelesini, düşmanlarına karşı verdiği savaşları ve halkını birleştirme çabalarını anlatır.

“Tek Boynuzlu At” ise Manas’ın sadık dostu ve savaş arkadaşıdır. Destanda, bu özel atın yetenekleri ve Manas’ı desteklemedeki önemi vurgulanır. Tek Boynuzlu At, Manas’ın savaşlarda ona yardımcı olan birçok olağanüstü özelliklere sahip bir hayoandır.

“Manas ile Tek Boynuzlu At” destanı, Kırgız halkının tarihini, kültürünü ve değerlerini yansıtan bir anlatıdır. Destan, Kırgızistan’ın milli kimliğinin önemli bir parçası olarak kabul edilir ve hala Kırgızistan’da büyük bir öneme sahiptir. Ayrıca, bu destanın birçok versiyonu ve yorumu bulunmaktadır ve zaman içinde Kırgız halkı tarafından kuşaktan kuşağa aktarılmıştır.” şeklinde bir yanıt vermiştir. Bu yanıtta da anlaşılacağı üzere ChatGPT doğru bilgilerle birlikte aslında doğru olmayan bir bilgiyi de yanıtına eklemiştir. Konuşmayı devam ettirip “Gerçekten Manas ve tek boynuzlu at destanı var mıdır?” sorusunu sordüğümüzde ise hatalı olup olmadığını belirtmemiş olmamıza rağmen sunduğu metnin neresinde ne gibi bir hata olduğunu kendisi bize belirtmiştir.⁷ ChatGPT yaptığı hatalı eklemekten ötürü özür dileyip gelenekte gerçekte var olan Manas destanı hakkındaki bilginin doğru olduğunu, onun tek boynuzlu atı hakkında bir bilgisi olmadığını söylemiştir:

ChatGPT: “Üzgünüm, yanlış bilgi vermiş gibiyim. “Manas ile Tek Boynuzlu At” adında bir destan bilgilerim dâhilinde var değil. Kırgızistan’ın milli destanı "Manas Destanı" veya sadece “Manas” olarak bilinir ve Kırgız kahramanı Manas’ın yaşamını ve maceralarını anlatır. Ancak “Tek Boynuzlu At” adında bir karakter veya öykü hakkında bilgiye sahip değilim. Özür dilerim, yanlış bir bilgi sunmuş olabilirim. Eğer daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız, yerel kaynaklardan veya uzmanlardan bilgi almanızı öneririm.”

Bu örneklerden hareketle ChatGPT’nin büsbütün güvenilir ya da güvenilmez olduğunu söylemek, ortaya çıkan ürünün geleneksel formlar ve bilgiler içerdiği gerçeğini değiştirmeyecektir. Burada önemle ifade etmemiz gerekir ki asıl amacımız ChatGPT’nin üretimlerini sınamak değildir. Henüz çok kısa bir süre geçmiş olmasına rağmen ortaya çıkan ürünlerin -istemese de- kontrol dışı bir biçimde dolaşıma girdiği gerçeğinden hareketle bu yeni yaratımlara folklor disiplini penceresinden bakmaktır. Böylesi bir kıyaslama sonucunda ise “masal” türü örneklemeden hareketle türleri tanımlarken yeni gerçekliği de kapsayan güncellemelere ihtiyaç duyacağımızı ortaya koymaktır. Dahası ortaya çıkan yeni metinlerin kime ait olduğu⁸ veya bu metinleri hangi metotlarla incelemek gerektiği gibi hususları da tartışmaya açmak amaçlanmıştır.

2. Masal ve ChatGPT

Masallar geleneksel anlatı yapı ve temaları kullanılarak belirli formel kalıplarla inşa edilen geleneksel bir anlatı türüdür. Farklı kültürlerde değişiklik göstermekle birlikte masallara dair formel kalıpları; “1. Başlangıç Formelleri; 2. Bağlayış Formelleri; 3. Benzer Durumlarda Kullanılan Formeller; 4. Bitiş Formelleri; 5. Çeşitli Formel Unsurlar” şeklinde beş ana başlıkta değerlendirmek mümkündür (Sakaoğlu, 2007, s. 56-68). Bu formellerin kullanıldığı bir masal incelendiğinde; masalın başlangıcında henüz asıl olaya geçilmeden önce dinleyiciyi büyüdü bir anlatı dünyasına hazırlamak amacıyla birtakım sözlerin sarf edildiği görülecektir. Genellikle bu sözler “evvel zaman içinde... bir varmış bir yokmuş...

⁷ Bu noktada doğru ve yanlış bilgiyi hafızasında saklı tutan ChatGPT’nin gerçeğe en yakın cevabı verme eğilimiyle “bile bile” yanlış bilgiyi eklemesi üzerinde ayrıca durulması gereken bir konudur. Bu konuda “gerçeklik”, “hakikat”, “doğruluk” gibi kavramlarla çıktıkları yeniden değerlendirme ihtiyacı görülmektedir. Bu konuda halk bilimi disiplini yapılmış çalışmalar için ayrıca bk. (Duman, 2019; Özdemir, 2021).

⁸ Dahası, ChatGPT ile üretilen “yeni” metinlerin fikrî mülkiyet haklarının kime ait olduğu konusu da üzerinde tartışılan yeni bir alandır. Bu konunun hukuki yönüyle ilgili ayrıca bk. (King, 2018; Zorluel, 2019; Yılmaztekin, 2020; Güçlütürk ve Cankat, 2021; Yılmaztekin, 2021; Kaynak Balta, 2021, Güçlütürk, 2022).

bir zamanlar" gibi kalıp sözlerden oluşabildiği gibi birtakım tekerlemeler (Boratav, 2000; Duymaz, 2019; Karagöz, 2020) de bu başlangıç kalıplarında kullanılabilir. Masalarda bir olaydan diğerine geçişte kullanılan ve anlatıcının dinleyici üzerinde etkisini artırıcı yapılar da *bağlayış formelleri*dir. Benzer durumlarda kullanılan formeller ise gerek aynı masalda gerekse farklı bir masalda karşılaşılan benzer yapılardır. Kimi zaman soru cevap kimi zaman konuşma şeklinde ilerleyen yapılarda benzer sorulara benzer cevaplar alınmaktadır. Masal boyunca anlatılan olayların bir noktada çözüme kavuşturulmasından sonra masallar belirli kalıplarla bitirilir. Bitiş formelleri ile masal anlatıcısının becerisi doğrudan ilişkilidir (Karagöz, 2021). Anlatıcı masalı hangi formelle bitireceğini dinleyici kitlesine, anlatma zamanına ve mekânına bağlı olarak farklı şekillerde seçebilir. Bütün bunlara ek olarak masallar bünyesinde çeşitli formeller de barındırmaktadırlar. Geleneksel yapıda bir anlama sahip olan kimi sayılar, renkler, zaman ve mekânlar da masalın içeriğinde sıklıkla yer bulur. Masallar, formel kalıplarla birlikte motiflerle bezenerek var olurlar. Masalların geleneksel yapısı bu formel kalıplar ve motiflerle oluşmuştur. Her masal ve hatta her yaratımın benzersiz olduğu kabulüyle ifade etmek gerekirse bu kalıplar farklı halk gruplarında, farklı kültürel yapılarda ve dönemlerde esnetilebilir veya değiştirilebilir. Böylece masallar, yaratıldıkları halkın gelenek ve değerleriyle bezenmiş olur. Bütün bu çeşitliliği en iyi karşılaştırabileceğimiz türlerin başında masal geldiğinden çalışmada masal türü örneklem seçilmiştir.

Bu noktada ChatGPT'yi çalışmanın amacına uygun olarak bir "sınava" soktuğumuzu belirtmeliyiz. Öncelikle değer odaklı bir sorgulamayla ilerleyip bir değer etrafında ortaya çıkan masalın yapısı ele alınmıştır. Böylelikle ortaya çıkan masal metni formel yapısıyla değerlendirilmiştir.

Öncelikle ChatGPT'ye "yardımlaşmanın önemini" anlatan bir masal yazmasını istediğimizde şu çıktıyı vermiştir:

"Masal: Birlikte Daha Güçlüyüz"

Bir zamanlar, küçük bir köyde dört arkadaş yaşarmış. Bu dört arkadaşın isimleri Ali, Ayşe, Mehmet ve Zeynep'ti. Her biri farklı yeteneklere sahipti, ama en önemlisi, birbirlerine olan güvenleri ve yardımlaşma istekleriydi.

Bir gün köylerine büyük bir felaket geldi. Uzun süren bir kuraklık, köyün tarlalarını ve su kaynaklarını kurutmuştu. İnsanlar açlıkla mücadele ediyor, hayvanlar susuzluktan ölüyordu. Köyün lideri, bu zorlu durumun üstesinden gelmek için hemen bir plan yapılması gerektiğini söyledi.

Ali, güçlü bir çiftçiydi. Toprağı işlemekte uzmandı. Ayşe, su kaynaklarını koruma konusunda bilgi sahibiydi ve suyun nasıl verimli bir şekilde kullanılacağını bilirdi. Mehmet, avcılık konusunda ustaydı ve köyün et ihtiyacını karşılayabilirdi. Zeynep ise yetenekli bir aşçıydı ve insanları doyuracak yemekler yapabiliirdi.

Dört arkadaş, becerilerini birleştirmeye karar verdiler. Ali, tarlaları ekerek ve sulayarak mahsul yetiştirdi. Ayşe, suyunu verimli bir şekilde kullanarak çiftçilerin yardımına koştu. Mehmet, avlanarak köyün et ihtiyacını karşıladı ve Zeynep, bu eti lezzetli yemeklere dönüştürdü.

Birlikte çalıştıklarında, köy hızla toparlandı. Mahsuller büyümeye başladı, insanlar ve hayvanlar susuzluktan kurtuldu ve köyde tekrar bereketli günler başladı. Dört arkadaşın yardımlaşması ve birbirlerine güvenmeleri, köylerini felaketten kurtardı." (URL-3)

Bu masalı formel kalıplar açısından ele aldığımızda, masalın pek çok kalıptan arındırılmış şekilde kurulduğunu tespit etmekteyiz. Masalın başında kullanılan "Bir zamanlar..." ifadesi başlangıç formellerinden biri olarak kabul edilebilir. Buna rağmen

masalın devamında olması beklenen bağlayış (geçiş) formellerine ve bitiş formeline yer verilmemiştir. Diğer formeller arasında sayabileceğimiz sayı formeli ise sadece “dört arkadaşı” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Farklı bir zamanda sorduğumuz “Yardımlaşma ile ilgili bir masal yazar mısın?” sorusuyla; karakterler, zaman ve mekân değişmekle birlikte yine benzer bir serüveni ele alan masal çıktısına ulaşılmıştır. Bu yeni masal da:

“Dostluk Ormanı Masalı”:

Bir zamanlar, uzak bir ormanın derinliklerinde, Dostluk Ormanı adında büyüdü bir yer varmış. Bu orman, farklı türden hayvanların bir arada barış içinde yaşadığı bir yerdi. Kuşlar, tavşanlar, tilkiler, ayılar, kaplumbağalar ve daha birçok farklı türden hayvanlar bu ormanda birlikte yaşıyorlarmış.

Bir gün, Dostluk Ormanı'nda uzun bir kuraklık başlamış. Nehirler kurumuş, otlar solmuş ve hayvanlar yiyecek ve su bulmakta zorlanmışlardı. Ormanın en yaşlı ve bilge ağacı olan Büyüdü Çınar, hayvanlara yardım etmek için toplandı ve bir fikir önerdi.

Büyüdü Çınar, “Sevgili dostlar, kuraklık günlerinde birbirimize destek olmalıyız. Her birimizin özel bir yeteneği ve bilgisi var. Eğer bir araya gelirsek, bu zor zamanları aşabiliriz,” dedi.

Hayvanlar, Büyüdü Çınar'ın önerisini kabul ettiler ve bir yardımlaşma komitesi kurmaya karar verdiler. Kuşlar, yüksek yerlerden yiyecek getireceklerdi. Tilki ve ayılar, su kaynaklarını korumak ve su dağıtmak için görevlendirildi. Tavşanlar, bitkileri ve otları toplamak için çalışacaklardı. Kaplumbağalar ise her türlü bilgiyi kaydedip organize edeceklerdi.

Hayvanlar birlikte çalışmaya başladılar. Her gün, birbirlerine yardım ediyorlar, yiyecek ve su kaynaklarını paylaşıyorlardı. Herkes kendi yeteneklerini kullanarak ormanın dengesini koruyor ve diğerleri için yardım elini uzatıyordu.

Zamanla, kuraklık sona erdi ve Dostluk Ormanı eski canlılığına geri döndü. Hayvanlar, birlikte çalışmanın gücünü keşfetmişlerdi. Artık Dostluk Ormanı'nda daha fazla dayanışma ve yardımlaşma vardı. Hayvanlar, bu deneyimden çok şey öğrendiler ve Dostluk Ormanı daha da güçlü bir yer haline geldi. (URL-4)

Görüldüğü üzere her iki masalda da yardımlaşma konusu “kuraklıkla mücadele” gibi günümüzde tüm insanlığı yakından ilgilendiren evrensel bir konu üzerine inşa edilmiştir. Burada verilen iki örnek dışında pek çok benzer yapıda masal çıktısına ulaşıldığını belirtmek faydalı olacaktır. Aynı masalın geleneksel olmayan unsurları nelerdir diye sorduğumuzda ise alınan cevap dikkat çekici bir hal almaktadır. ChatGPT'ye göre;

“Geleneksel masallar genellikle belirli kalıplara ve temalara dayanır ve bu kalıplar kuşaktan kuşağa aktarılır. Ancak bu masal, bazı geleneksel olmayan unsurlar içerebilir. İşte bu masalın geleneksel olmayan unsurları:

Modern Temalar: Masal, geleneksel masalların sıklıkla doğaiüstü olaylar, peri masalları veya fantastik öğeler içermesi yerine, modern bir konu olan kuraklık ve çevresel sorunlarla ilgilidir. Bu, masalın geleneksel olmayan bir unsuru (içerdiğini göstermektedir).

Karakterlerin Cinsiyeti: Masalın ana karakterleri, geleneksel masallardaki cinsiyet rollerinden sapabilir. Örneğin, tarımı uzmanlaştıran karakter Ali, genellikle erkek karakterlerin sahip olduğu bir rolü üstlenirken, su kaynaklarını koruma konusunda bilgili olan Ayşe kadın bir karakter olarak ön plana çıkıyor. Bu, cinsiyet rolleri açısından geleneksel olmayan bir yaklaşımdır.

Mutfak ve Yemek Motifi: Masalın odak noktası olan yemek yapma becerisi ve aşçı karakteri (Zeynep), geleneksel masallarda sıkça rastlanmayan bir temadır. Bu, masala modern bir dokunuş katmaktadır.

Sosyal Bilinç: Masalın çevresel sorunlar ve doğa koruma temasına odaklanması, geleneksel masallardan farklıdır. Bu, masalın okuyuculara sosyal bilinç ve çevre duyarlılığı konularında bir mesaj iletmeyi amaçladığını gösterir.

Bu unsurlar, masalın geleneksel masallardan ayrıldığı ve modern temaları veya toplumsal değerleri yansıttığı noktaları temsil eder. Bu tür geleneksel olmayan unsurlar, masalı çağdaş bir okuyucu kitlesi için daha anlamlı hale getirebilir ve güncel meselelere dikkat çekebilir."

Alınan cevaplardan da anlaşılacağı üzere ChatGPT, daha ilk anda verdiği cevapta bile geleneği günümüz şartlarına uygun bir biçimde -en azından konu ve tema olarak- güncelleyerek sunma eğilimindedir. Burada gelenek kavramının barındırdığı yaratıcılık ve değişme olgularını tekrar hatırlamakta fayda görüyorum. Değişmenin olumlu ve olumsuz yönde olabileceğini belirten Metin Ekici'ye göre toplu yaşamayı kolaylaştıran ve bir toplumun üyeleri tarafından yaratılıp benimsenen ve daha önceki yaratma ve diğer kültürel unsurlarla çatışmayacak şekilde meydana gelen değişme olumludur ve "olumlu değişme", "gelişme" kavramı ile ifade edilmelidir. Toplumda halen var olan yaratma ve değerlerle uyuşmayan veya sürekli bir çatışma arz eden nitelikteki bir değişme ise "bozulma" veya "dejenerasyon" kavramları ile ifade edilmelidir (Ekici, 2008, s. 34). Bu bakış açısıyla değerlendirdiğimizde ortaya çıkan ChatGPT'nin ürettiği yeni masal metinlerindeki değişimleri olumlu değişme yani gelişme olarak değerlendirmek mümkündür. Ancak evrensel bir konuyu merkeze alan ve sonunda farkındalık yaratma potansiyeline sahip ChatGPT'nin ürettiği iki yeni masalın herhangi bir halk grubunda meydana getirebileceği hızlı değişim de hesaba katılmalıdır. İçerikte meydana gelen olumlu değişim/ gelişim, masal kalıplarının kullanımında olumsuz yönde bir değişim geçirmektedir. Anlatıcı kimliğinin⁹ ortadan kalkması ve salt metin odaklı çıktı verme önceliğinden dolayı anlatım performansında işlevsel olan yapılar ChatGPT'nin ürettiği yeni metinlerde görülmemiştir.

Bu noktada Walter Ong'un birincil ve ikincil sözlü kültür ortamı şeklinde tasnif ettiği ayrımı tekrar hatırlatmakta fayda görüyorum. Ong, elektronik çağın üretimlerini "ikincil sözlü kültür" olarak ele almaktadır. Sözellğin yaratılmasında kalıp ifadelerin önemini vurgulamak adına Barry Sanders (2020, s. 20-21) de Ong'a atıfta bulunarak şu örneği vermektedir. Örneğin gece yatmadan önce çocuğuna bir masal anlatmak isteyen anne, "Bir varmış, bir yokmuş..." gibi bir kalıp ifadeyle sözlerine başlayıp yine aklına gelenleri masal türünün kalıplarını kullanarak sıralamasıyla bunu gerçekleştirecektir. Annenin seçtiği kalıplar, masalın gidişatına yön verecektir. İlk sözelliğe çok yaklaşılan böylesi bir anda ikincil sözlü kültür çağına doğmuş olan anne ve çocuğu sözelliğin sağladığı işlevsel kalıplar arasında gezinme imkânı bulmuş olacaktır. Okuryazarlığa alışık olanlara bu deyişler klişe gibi gelebilir. Bu sebeple okuryazarların yaşamında merkezî bir konumda bulunmazlar. Sözellikte ise bu kalıplar derin bir yapıya sahip ve yapılar aracılığıyla algılanan bir yaşamı yansıtır. Sözlü kültürlerde kazanılan, öğrenilen bilginin

⁹ Masal anlatıcısı, masalı oluşturan veya aktaran kişidir. Herhangi bir ürünü, bir anlatıyı veya bir sanat eserini, genel olarak da bir geleneği tanımanın, tanımlamanın, anlamının ve anlamlandırmanın ilk ve en önemli adımı, o geleneği veya ürünü ortaya çıkaran, oluşturan kişilerin belirlenmesi ve incelenmeye alınmasıdır. Masal anlatma geleneği içerisinde de masalları, oluşturan ve geleneği temsil eden bireyler olan anlatıcıların büyük bir titizlikle değerlendirilmesi gerekir. Sanatçı veya masalı oluşturan kişinin, anlatıcının göz ardı edilmesi durumunda ortaya çıkan ürüne odaklanması eksik bir değerlendirmenin olmasına sebep olur (Arslan, 2010; Ergun, 2014; Gültekin, 2017, s. 360).

unutulup kaybolmaması için sürekli tekrar gerekmektedir; kalıplaşmış düşünce biçimleri hem bilgelik hem de etkili bir kamu yönetimi için elzemdir (Ong, 2018, s. 37).

Anlatıcının sözellikle olan ilişkisi, onu birtakım kalıpları kullanmaya iter/ mecbur bırakır. İkincil sözlü kültürde ise bu bir zorunluluk olmaktan çıkmıştır. ChatGPT'nin yaratımlarını ikincil sözlü kültür çağıyla ilişkilendirdiğimizde, anlatıcının anlatım zamanına, mekânına, dinleyicinin kimliğine göre işlevsel bir biçimde kullandığı kalıplar (Başgöz, 1998; Fedakâr, 2011, s. 136; Gültekin, 2013) metin odaklı ilerleyen ChatGPT'nin çıktılarında yer almamaktadır.

Bu noktada genel bir değerlendirme yaparak şu tespitlerde bulunulabilir. İnsan belleğinden bilgisayar belleğine geçişi içeren bu süreçte ciddi değişimler yaşandığı dikkati çekmektedir. Bir masal anlatıcısı bir masalı aşağı yukarı aynı şekilde anlatırken yapay zekâ her defasında farklı bir masal üretmekte ve sözlü kültürün "tekrar edilen yerleşir" kalıbını yıkmaktadır.

Sözlü kültür döneminin önemli terimleri olan *gelenek*, *bellek* ve *aktarım*; yapay zekâyı da içine alan dijital çağda farklı bir boyut kazanmıştır. Artık kökeni yüzyıllar öncesine dayanmayan *yeni bir gelenek*; *unutma*, *karıştırma*, *yanlış hatırlama* gibi unsurların tehlikesinden sıyrılmış *yeni bir bellek*; eşzamanlılık ve eşmekânlılık içinde gerçekleştirilmesi zorunlu olmayan *yeni bir aktarım* söz konusudur. Doğal olarak ana bellek veya bilginin kaynağı olarak görülen *bilge* kişilere duyulan ihtiyaç da yapay zekâyla birlikte yeniden sorgulanacak¹⁰ bir hal almıştır.

Gelenekte kendine bir yer edinerek uzun zamandır anlatılagelen ve sözlü kültürden derlenen bir masalla kıyaslandığında yapay zekâlar ortaya çıkan masalların insanlarda *gerçeklik hissi* uyandırması ve onların hayatında bir karşılık bulması süreci de henüz test edilebilmiş değildir. Burada *şimdilik meselesi* devreye girmekte; yapay zekâyla üretilen bir masalın gelenekten gelen ağırlığı barındırıp barındırmayacağı hususu belirsizliğini korumaktadır. Yapay zekâyla üretilen masalların halk arasında dolaşıma girip girmeyeceğini zaman gösterecektir.

Sonuç ve Tartışma

Kıyamet sonrası (Post-apokaliptik) kurgularda en yaygın olarak işlenen temalardan birisi insan üretimi olan yapay zekâların hüküm sürdüğü bir dünyada insanların hayatta kalma mücadeleleridir. Günümüzde yapay zekânın tıptan mühendisliğe, hukuktan şehir planlamacılığına kadar hemen her türlü alanda kullanıldığı göz önünde bulundurulduğunda insanlığın geleceğine dair böylesi kurguların ortaya çıkması anlaşılabilir. Ancak bu kurgunun gerçekleşemeyeceğinin en sabit kanıtlarından birisi "gelenek" kavramının mevcudiyeti ve "insan olma"nın gelenek olgusuna bağlı yapısıdır. Daha yalın bir ifadeyle gelecekte yapay zekânın hüküm sürdüğü bir toplum yapısında insanlığa dair ayakta kalabilecek tek yapı gelenektir. Çünkü gelenek sürekli bir şekilde insan üretimine bağlıdır; geleneklerin olmadığı bir dünyada zaten insan yoktur demektir.

Bu bağlamda yapay zekânın gelenekle ilişkisini irdelediğimiz bu makalede yapay zekâ motorlarının belirli komutlar girilerek halk bilgisi ürünlerinden biri olan masalları ürettikleri gözlemlenmiştir. Üstelik bu metinler masalların geleneksel yapısal özelliklerini de sergilemektedir. Ancak masalı masal yapan unsur yalnızca masal metni değildir. Masalı geleneksel yapan en temel diğer unsurlar anlatı ortamı ve işlevidir. Nitekim performans teori ile ortaya çıkan yeni tür tanımına göre bir halk bilgisi türünün en temel

¹⁰ Bilgelik kavramında meydana gelen değişim ve dönüşüm için ayrıca bk. (Özdemir, 2023).

özellikleri bağlam, doku, işlev ve metindir. Dolayısıyla halk bilgisi türlerinin tanımlanmasında salt metnin esas alınmasını salık veren anlayışın yanlışlığı ChatGpt'nin yazdığı masallar üzerinden tekrar kanıtlanmıştır. Çünkü ChatGPT bir türü tanımlamada kullanılan metin ve doku unsurlarına haizdir. Ayrıca belirli bir alanda işlevselliğe de sahip olduğu söylenebilir. Ancak bu işlevsellik bireye bağımlıdır. Yani ChatGPT kendi başına belirli bir sorunu çözmek veya bir değer öğretimi yapma noktasında insanların komutlarına bağımlıdır. En nihayetinde, ChatGPT'nin ürettiği masal, destan, şiir ya da edebiyatın herhangi bir türü aslında insanların komutlarıyla oluşturulan taklitlerdir. Dikkat edilecek olursa bir nesnenin aslı olmadan kopyası/ takliti/ replikası olamaz. Bu bağlamda gelenek ve gelenek aracılığıyla üretilen bilgi insanlığın asli bilgi birikimidir. ChatGPT ve diğer yapay zekâ motorları bu bağlamda yalnızca bu bilginin taklitlerini ortaya koymaktadır. Bu tartışmalar neticesinde, aslında geleneği ve halk bilgisi ürünlerini yaratan sürecin yapay zekâ motorlarında -en azından şimdilik- bulunmadığı tespit edilmiş ve yapay zekâ motorlarının şu an için yalnızca birer metin üreticisi oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın özgün yanı, geleneğin güncellenmesi bağlamında yapay zekâ motorlarının herhangi bir işlevinin olmadığı ya da en azından yapay zekâ motorlarının gelenek taşıyıcısı olamayacağı noktasında kendi içinde tutarlı bir sonuca ulaşmasıdır.

Kaynakça

- Arslan, M. (2010). Denizli Yöresinde Masal Anlatma Geleneği. *Milli Folklor*, 86, 50-57.
- Aykaç, O. (2021). Televizyonda Sözlü Kültürün Yeniden-Üretimi: 'Hangimiz Sevmedik' Dizisindeki İcat Edilmiş Atasözleri. *Milli Folklor*, 132, 150-165.
- Başgöz, İ. (1988). Masalın Anlatıcısı. *Masal Araştırmaları Folktales Studies I*. (Haz.: Nuri Taner). İstanbul: Art San.
- Bilge Savcı, E. (2023). Evaluation of Texts Produced by Artificial Intelligence in Terms of Folklore. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 16(41), 1-14.
- Boratav, P. N. (2000). *Tekerleme (Türk Halk Masalının Tipolojik ve Stilistik İncelemesine Katkı)*. (Çev. İsmail Yerguz), İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı.
- Bowler, G. M. (2018). *Netrografi: Sanal Kültürleri ve Toplulukları İncelemek İçin Tasarlanmış Bir Yöntem*. (çev. İlayda Tekirdağlı Korkmaz-Zeynep Safiye Baki Nalcioğlu). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Bronner, S. J. (2018). Halk Biliminin Dijitalleştirilmesi ve Sanallaştırılması. (çev. Şafak Yılmaz-Zehra Bayır). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- De Vos, G. A. (2018). Folklor ve İnternet: Netlore. (çev. Nurulhude Baykal). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Duman, M. (2019). Geleneksellik-Gerçeklik İlişkisi Bağlamında Bilginin Niteliği ve Folklorlarda Yalan Haber – I. *Folklor/Edebiyat*.
- Dundes, A. (1998). Halk Kimdir?. (çev.: Metin Ekici). *Millî Folklor*, 37, 139-153.
- Duymaz, A. (2019). *Tekerlemeler*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Ekici, M. (2004). Halk Bilim Araştırmalarında Üçüncü Boyut. *TÜBAR-XVI*, 13-20.

- Ekici, M. (2005). Türk Sözlü Geleneğinde Anlatıcılar ve Anlatmalar Arasındaki İlişkiye Art Zamanlı (Diyakronik) ve Eş Zamanlı (Senkronik) Bir Bakış. *Mitten Meddaha Türk Halk Anlatıları Uluslararası Sempozyum Bildirileri*. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayını.
- Ekici, M. (2008). Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme. *Millî Folklor*, 80(20), 33-38.
- Ergun, P. (2014). Türk Masal Anlatıcısının Kimliği. *Millî Folklor*, 26(104), 33-45.
- Ersoy, R. (2012). Halk Bilimi Çalışmalarının Gelişimine Paralel Olarak 'Alan Araştırması' Kavramını Yeniden Düşünmek. *Millî Folklor*, 94, 5-13.
- Fedakâr, S. (2011). *Özbek Sözlü Geleneğinde Masallar*. İzmir: Egetan Bas.
- Floridi L. ve Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its Nature, Scope, Limits, and Consequences. *Minds and Machines* 30: 681-694.
- Gasouka, M.; Arvanitidou Z. vd. (2018). Folklor Araştırması ve Yeni Zorlukları: Etnografiden Netnografiye. (çev. Zeynep Safiye Baki Nalcioğlu). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Güçlütürk O. G. ve Cankat, R. (2021). Yapay Zekâ ile Oluşturulan Ürünlerin Eser Niteliği ve Eser Sahipliği Meselesi. *Gelişen Teknolojiler ve Hukuk II: Yapay Zekâ*. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Güçlütürk, O. G. (2022). Chatgpt ile Üretilen İçeriklerin Eser Niteliğinin 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Bakımından Değerlendirilmesi. *Galatasaray Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 2022(2), 1899-1918.
- Gültekin, M. (2013). *Kazan-Tatar Masalları (İnceleme-Metinler)*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi.
- Gültekin, M. (2017). Kazan Tatar Türklerinde Masal Anlatma Geleneği. *Sosyal Bilimler Dergisi*. (7)14.
- Gürçayır Teke, S. (2014). Dönüşen Anneliğe Yönelik Netnografik Bir Analiz: Blogger Anneler. *Millî Folklor*, 103, 32-47.
- Hobsbawn, J. E. (2006). *Geleneğin İcadı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Howard, R. G. (2018). "Elektronik Melezlik: Yerel Ağların Isırcı Süreçleri". (çev. Ahmet Erman Aral-Gözde Tekin). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Karagöz, E. (2020). Masalarda Başlangıç Formelleri: İdil-Ural (Tatar ve Başkurt) Masalları Örneği. *Millî Folklor*, 128, 60-75.
- Karagöz, E. (2021). Masalarda Bitiş Formelleri: İdil Ural (Tatar) Masalları Örneği. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(36), 1207-1226.
- Kaynak Balta, B. (2021). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Eser Kavramı ve Yapay Zekâ Ürünleri*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- King, S. A. (2018). İnternet Topluluklarının Araştırılması: Sonuçların Raporlanması İçin Önerilen Etik Kurallar. (çev. Barış Ulutaş). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Newall, V. J. (2014). Halk Bilimi ve Geleneğin Uyumunu (Folklorizm). (çev. Nejla Kayalı Orta). *Uygulamalı Halk Bilimi*. (haz. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları.

- Oğuz, Ö. (2007). Folklor ve Kültürel Mekân. *Millî Folklor*, 76, 30-32.
- Olasik, M. (2023). "Good morning, ChatGPT, Can We Become Friends?" An Interdisciplinary Scholar's Experience of 'Getting Acquainted' with the OpenAI's Chat GPT: An Auto Ethnographical Report. *European Research Studies Journal*. XXVI(2). 269-284.
- Ong, W. J. (2018). *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi*. (çev. Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2023). Gelenek Bilgesi Atadan Yapay Zekâya. *Culture Academy*, 3(1), 1-23.
- Özdemir, Y. (2021). Post-Truth ve Folklor: Hakikat Sonrası Dönemde Gelenek Bilgisinde Sapmalar. *Dijital Kültür-3*. Kocaeli: Arı Sanat Yayınevi.
- Pavlik, J. V. (2023). Collaborating With ChatGPT: Considering the Implications of Generative Artificial Intelligence for Journalism and Media Education. *Journalism & Mass Communication Educator*, 78(1), 84-93.
- Sakaoğlu, S. (2007). *Masal Araştırmaları*. Ankara: Akçağ.
- Sanders, B. (2020). *Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Turing, A. (1950). Computing Machinery And Intelligence. *Mind*, LIX(236), 433-460.
- Yıldırım, D. (1998). *Türk Bitiği-Araştırma ve İnceleme Yazıları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yılmaztekin, H. K. (2020). Türk Fikri Haklar Hukuku Yapay Zekâ Tarafından Meydana Getirilen Eserleri Korumak İçin Hazır mı?, *Galatasaray Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, C. 2.
- Yılmaztekin, H. K. (2021). *Yapay Zekânın Eser Sahipliği*, Ankara: Adalet Yayınevi.
- Zorluel, M. (2019). Yapay Zekâ ve Telif Hakkı, *TBB Dergisi*, 142, 305-356.

Elektronik Kaynaklar

- URL-1: <https://openai.com/about/> (Erişim Tarihi: 12.06.2023).
- URL-2: <https://openai.com/blog/chatgpt> (Erişim Tarihi: 13.06.2023).
- URL-3: <https://www.telegraph.co.uk/news/2023/09/13/chatgpt-artificial-intelligence-hospital-accident-emergency/> (Erişim Tarihi: 13.09.2023).