

Elektronik-Dijital Çocuk Edebiyatında Çoklu Mecra Anlatımı: Keloğlan Örneği Üzerinden Medyalararası Dönüşüm

Multi-Platform Narrative in Digital Children's Literature: Intermedial Transformation in the Case of Keloğlan

Recai BAZANCIR

Dr. Öğretim Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü,
Van, Türkiye

Dr. Öğretim Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü,
Van, Türkiye

Orcid: [0000-0003-2393-508X](https://orcid.org/0000-0003-2393-508X), recaibazancir@gmail.com

Article Information/Makale Bilgisi

Cite as/Atıf: Bazancir, R. (2025). *Multi-Platform Narrative in Digital Children's Literature: Intermedial Transformation in the Case of Keloğlan*. *Van Yüzüncü Yıl University the Journal of Social Sciences Institute*, Issue 69, 125-140

Bazancir, R. (2025). *Elektronik-Dijital Çocuk Edebiyatında Çoklu Mecra Anlatımı: Keloğlan Örneği Üzerinden Medyalararası Dönüşüm*. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 69. Sayı, 125-140

Article Types / Makale Türü: Research Article/Araştırma Makalesi

Received/Geliş Tarihi: April 8, 2025 / 8 Nisan 2025

Accepted/Kabul Tarihi: September 19, 2025 / 19 Eylül 2025

Published/Yayın Tarihi: September 2025/Eylül 2025

Pub Date Season/Yayın Sezonu: September/Eylül

Issue/Sayı: 69

Pages/Sayfa: 125-140

Plagiarism/İntihal: This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software./ Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi.

Published by/Yayıncı: Van Yüzüncü Yıl University of Social Sciences Institute/Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Ethical Statement/Etik Beyan: It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited/ Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur (Recai Bazancir).

Conflict of Interest/Çıkar Beyanı

There are no conflicts of interest./Bu çalışma kapsamında herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile çıkar çatışması yoktur.

Declaration of Authors' Contribution/Yazarların Katkı Oran Beyanı

This article has one author and the contribution rate of the author is 100 %/Bu makale tek yazarlıdır ve yazarın katkı oranı yüzde 100'dür.

Copyright & License/Telif Hakkı ve Lisans: Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0./Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır

Öz

Dijitalleşme süreci, halk anlatıları ve geleneksel çocuk kahramanları üzerinde önemli dönüşümlere yol açmaktadır. Edebi yapıların üretim, sunum ve dolaşım biçimleri yeniden şekillenmekte; bu durum, halk edebiyatı karakterlerinden biri olan Keloğlan'ın dijital kültüre adapte olmasını zorunlu kılmaktadır. Bu çalışmada, Keloğlan karakterinin çizgi romanlardan başlayarak, 1970'li yıllarda Rüştü Asyalı tarafından canlandırılan sinema filmlerine, oradan da günümüz YouTube platformundaki dijital animasyon dizilerine uzanan medyalararası dönüşümü çoklu mecra anlatımı bağlamında değerlendirilmiştir. Keloğlan karakteri, dijitalleşme süreciyle birlikte yalnızca anlatısal formda değil, temsil edildiği mecra türleri bakımından da çeşitlenmiş; çizgi filmler, mobil uygulamalar, dijital oyunlar ve çevrimiçi etkileşimli içeriklerle yeniden yapılandırılmıştır. Bu dönüşüm, çocuk edebiyatının dijital çağdaki yeni formlarına ve bu formların pedagojik işlevlerine dair önemli veriler sunmaktadır. Çalışma kapsamında, Keloğlan anlatılarının farklı dijital ortamlardaki sunumları; anlatı sürekliliği, karakter istikrarı, kültürel değer aktarımı ve çocuk kullanıcılarla kurulan etkileşim düzeyi çerçevesinde değerlendirilmiştir. Ayrıca, benzer bir işlevi üstlenen Nasreddin Hoca karakterinin dijital anlatılardaki varlığına da karşılaştırmalı olarak yer verilmiş; iki karakterin dijital temsilleri arasındaki kurgu farklılıkları ve ortak anlatı stratejileri ortaya konulmuştur. Bu bağlamda çalışma, çoklu mecra yaklaşımı ile elektronik halk anlatılarının birleşiminde ortaya çıkan yeni anlatı evrenlerine dair kavramsal bir çözümleme sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler

Keloğlan, Elektronik Çocuk Edebiyatı, Çoklu Mecra Anlatımı, Medyalararasılık, Dijital Kültürel Miras.

Abstract

This study examines the transformation of Keloğlan, a prominent character in Turkish folk narratives, through the lens of transmedia storytelling within electronic-digital children's literature. From comic books and 1970s films featuring Rüştü Asyalı to today's YouTube-based animated series, Keloğlan has undergone a significant media evolution. Digitalization has diversified the character's narrative formats and platforms, including mobile applications, digital games, and interactive online content. This transformation reflects not only the changing dynamics of storytelling but also new pedagogical and cultural potentials in digital cultural transmission. The research analyzes the presentation of Keloğlan across these platforms, focusing on narrative continuity, character stability, cultural value transmission, and audience interaction. Additionally, Nasreddin Hoca, another iconic folk figure, is briefly considered for comparative purposes to reveal shared strategies and differences in digital adaptation. The study ultimately aims to offer a conceptual understanding of how folk narratives are reshaped and reimagined within the digital media ecosystem.

Keywords

Keloğlan, Electronic Children's Literature, Multi-Platform Storytelling, Intermediality, Digital Cultural Heritage.

Giriş

Çocuk edebiyatı, yalnızca estetik bir edebi alan değil; aynı zamanda çocuğun bireysel, toplumsal ve kültürel gelişimini destekleyen çok katmanlı bir yapıdır. Özellikle çocuklarda kimlik inşası, toplumsal aidiyet ve değerler eğitimi gibi temel gelişim alanlarında edebi ürünlerin yönlendirici ve yapılandırıcı etkileri bulunmaktadır. Bu bağlamda, geleneksel halk anlatılarına dayalı kahramanların çocuk edebiyatında yeniden yorumlanması, kültürel sürekliliği sağlama ve yerel değerleri yeni nesillere aktarma açısından önemli bir strateji oluşturmaktadır. Günümüzde çocuklar, dijital teknolojilerin merkezinde büyümekte ve çoğu zaman çoklu gerçeklik algılarıyla şekillenen medya ortamlarında kimliklerini inşa etmektedir (Zipes, 2009 s. 26). Bu durum, çocuk edebiyatının hem form hem de içerik bakımından dönüşüm geçirmesini zorunlu kılmaktadır. Elektronik ve dijital çocuk edebiyatı olarak adlandırılan bu yeni alan; yalnızca yazılı metinlerle sınırlı kalmayan, ses, görüntü, animasyon ve interaktif unsurlarla desteklenen çoklu mecra yapılarını içermektedir. Bu ortamlar, çocuğa yalnızca bir okur olarak değil, aynı zamanda bir etkileşim öznesi olarak yaklaşmakta; bu sayede dijital okuryazarlık, kültürel bağlamda işlenmiş içeriklerle bütünleşmektedir.

Keloğlan karakteri, Türk halk anlatı geleneğinin modern çağdaki yeniden üretim örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. İlk olarak masal anlatıları ve sözlü halk hikâyelerinde yer alan bu karakter, 1960'lı ve 1970'li yıllarda çizgi romanlara uyarlanmış; ardından Rüştü Asyalı'nın canlandığı sinema filmleriyle ulusal hafızada ikonik bir figür hâline gelmiştir. Bu filmler yalnızca eğlence unsuru taşımamış; aynı zamanda dönemin pedagojik ve ahlaki değerlerinin çocuklara aktarılmasında bir araç işlevi görmüştür. Filmlerde mizah, müzik ve anlatı dili aracılığıyla halk kültürü, çağdaş kurgularla harmanlanmış; bu da Keloğlan'ı zamansız bir kültürel sembol haline getirmiştir.

Dijital çağda ise Keloğlan, TRT Çocuk tarafından hazırlanan animasyon dizileriyle yeni nesil mecralarda tekrar canlandırılmıştır. Özellikle YouTube üzerinden yayımlanan içerikler, görsel-işitsel kodlamalarla desteklenen, sadeleştirilmiş anlatılar ve pedagojik alt metinlerle yapılandırılmıştır. Keloğlan karakteri burada hem geleneksel kimliğini korumakta hem de günümüz çocuklarının ilgi alanlarına uygun biçimde çağdaşlaştırılmaktadır. Bu yapım biçimi, çoklu mecra anlatımı olarak tanımlanan ve bir karakterin farklı medya araçlarında farklı şekillerde kurgulanmasını esas alan bir yaklaşımı temsil etmektedir (Jenkins, 2006, s. 95). Bu anlatım tarzı, geleneksel ile dijital olanı buluşturarak çocuklara hem geçmişe ait değerleri hem de çağdaş yaşantıya dair becerileri bir arada sunmaktadır. Örneğin, Keloğlan'ın cesaret, zekâ ve yardımseverlik gibi temel karakter özellikleri hem masallarda hem filmlerde hem de animasyonlarda vurgulanmakta; ancak her platform, bu özellikleri farklı bir dille ve görsellikle sunmaktadır. Böylece çocuk, aynı karakteri farklı bağlamlarda tanıma ve yeniden yorumlama imkânına kavuşmaktadır.

1. Dijitalleşme ve Kültürel İçeriklerin Yapısal Dönüşümü

Dijital sanat, bilgisayar teknolojileri ve yazılım tabanlı araçlarla üretilen; fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak yalnızca dijital ortamda varlık gösteren sanat biçimlerini ifade etmektedir. Bu alan, ikili kodlama sistemi üzerine kurulmakta ve glitch sanatı, algoritmik sanat, artırılmış gerçeklik uygulamaları ile video oyun temelli sanatlar gibi farklı alt türleri kapsamaktadır. Günümüzde özellikle Z ve Alfa kuşağı olarak tanımlanan dijital yerli gruplar, bu sanat biçimleriyle sosyal medya aracılığıyla karşılaşmakta; içerikleri yalnızca tüketmekle kalmayıp aynı zamanda üretmekte ve paylaşmaktadır (Aldemir, 202 s. 36). Dijitalleşmenin sanatsal boyutu, yetişkinlerin yanı sıra çocuklara da yeni ifade alanları sunmaktadır. Mobil uygulamalar, çevrim içi boyama araçları ve interaktif çizim yazılımları, çocukların sanatsal üretimlerini desteklemekte; böylece görsel okuryazarlık düzeylerini ve estetik duyarlılıklarını geliştirmektedir. Çocuklara yönelik dijital platformlar ise halk anlatılarına dayalı içerikleri çoklu mecra anlatımıyla sunmakta; hikâyeye bağlı resim çizme, karakter tasarımı ve oyunlaştırma gibi etkinliklerle çocukların sürece aktif katılım göstermesine imkân tanımaktadır. Bu durum, dijital ortamın yalnızca pasif bir izleme alanı olmadığını, aynı zamanda üretime ve yaratıcılığa açık bir öğrenme ortamı sunduğunu göstermektedir.

Keloğlan karakteri bu bağlamda dikkate değer bir dijital dönüşüm örneği ortaya koymaktadır. TRT Çocuk tarafından hazırlanan Keloğlan içerikleri, yalnızca izleyiciye yönelik değil; aynı zamanda çocukların üretici rol üstlenmelerine de olanak sağlamaktadır. YouTube platformunda yayımlanan Keloğlan animasyonları, çizim videoları, adım adım boyama rehberleri ve interaktif etkinliklerle desteklenmekte; böylece çocuklar kahramanı yalnızca izlemekle kalmayıp çizebilmekte, kendi hikâyelerini görselleştirebilmekte ve yaratıcı bir biçimde sürece dahil olabilmektedir. Bu katılım, çocukların hem sanatsal üretim becerilerini geliştirmekte hem de kültürel bir figürle etkileşimli biçimde bağ kurmalarını mümkün kılmaktadır.

Uluslararası çocuk sanatı platformlarında da benzer bir yapı gözlemlenmektedir. Crayola Products and Inspiration, HaringKids, TATE Kids ve ArtisanCam gibi çevrim içi atölyeler, çocuklara hem çizim hem de hikâyeye kurgulama becerileri kazandırmakta; onların kültürel içerikleri kendi üretimleri aracılığıyla deneyimlemesine imkân tanımaktadır. TRT Çocuk'un Keloğlan içerikleri de bu yaklaşımı benimsemekte; "Keloğlan Çizimi – Adım Adım Boyama", "Keloğlan ile Masalını Yaz" ve "Keloğlan'la Karakter Tasarımı" gibi etkinliklerle çocuklara hem eğlenceli vakit geçirme hem de kültürel bir karakteri görsel

sanat üzerinden yeniden üretme fırsatı sunmaktadır. Bu etkinlikler sayesinde çocuklar yalnızca tüketici değil; aynı zamanda üretici, tasarımcı ve anlatıcı kimlikleriyle sürecin parçası hâline gelmektedir. Keloğlan'ın dijital çocuk sanatları çerçevesinde yeniden kurgulanması, çocukların görsel kültürle daha yoğun temas kurmalarına, estetik eğitim süreçlerine katılmalarına ve kültürel değerleri çağdaş teknolojik araçlarla deneyimlemelerine imkân tanımaktadır. Böylece çocuk edebiyatı yalnızca okumaya veya izlemeye dayalı bir alan olmaktan çıkarak, çocuğu aynı zamanda üretici, katılımcı ve yaratıcı bir özne olarak konumlandıran yeni bir estetik anlayış kazanmaktadır. Bu yaklaşım, hem geleneksel halk anlatılarının çağdaş kültürle bütünleşmesini hem de çocukların dijital ortamda kültürel mirasla kurdukları ilişkiyi güçlendirmektedir.

Dijital çağ, edebiyatı teknolojik imkânlarla buluşturarak, geleneksel anlatı biçimlerinin ötesinde yeni bir edebi alan ortaya çıkarmaktadır. Bu dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri elektronik edebiyattır. Elektronik edebiyat, dijital ortamlarda üretilen ve dolaşıma giren; Web 1.0'dan 4.0'a kadar gelişen dijital araçlarla şekillenen metinsel, görsel ve etkileşimli anlatıların genel adıdır (Manovich, 2001, s. 47). Bu edebi formun kuramsal çerçevesi N. Katherine Hayles tarafından ortaya konmuş; Scott Rettberg ise elektronik edebiyatın 1990'lı yıllarda yaygın örnekler verdiğini, klasik türlerin ötesine geçerek yeni anlatı modelleri sunduğunu belirtmektedir (Rettberg, 2019, s. 38).

1999'da kurulan Electronic Literature Organization (ELO), elektronik edebiyatı çevrim içi ya da çevrim dışı bilgisayar ortamlarında üretilen, kod tabanlı estetikler içeren tüm yapıları kapsayan bir alan olarak tanımlamaktadır (ELO, 2024). Bu kapsamda hiper-metinsel kurgular, flash tabanlı anlatılar, etkileşimli oyun senaryoları, algoritmik şiirler ve dijital kütüphaneler bu edebi türün öne çıkan örnekleri arasında yer almaktadır (Wardrip-Fruin & Montfort, 2003, s. 9; Galloway, 2004, s. 12; Kirschenbaum, 2008, s. 10). Bu çeşitlilik, elektronik edebiyatın yalnızca metin odaklı bir alan olmadığını; aynı zamanda görsel-işitsel ve etkileşimli unsurları da içeren çok katmanlı bir sanat formu olduğunu göstermektedir. Çocuk edebiyatı açısından bakıldığında, elektronik edebiyatın en dikkat çekici yönü okuryazarlığın dijital doğasına göre yeniden tanımlanmasıdır. McKenna, Labbo ve Kieffer (1998, s. 7), bu yeni okuryazarlık biçiminin çocukların dijital metinlere katılımını köklü biçimde değiştirdiğini ifade etmektedir. Elektronik çocuk edebiyatı çerçevesinde geliştirilen etkileşimli öykü kitapları yalnızca sözcük dağarcığını geliştirmekle kalmamakta; aynı zamanda çocukların anlam kurma, takip etme ve senaryo oluşturma gibi bilişsel becerilerini de desteklemektedir (Ertem, 2010, s. 140-155; Moody, 2010, s. 22-52). Bunun yanında, CD-ROM tabanlı kitapların sesli okuma, fonetik farkındalık ve akıcı okuma becerilerine katkı sunduğu; pedagojik olarak işlevsel araçlar sağladığı görülmektedir (Pearman & Lefever-Davis, 2006, s. 19). Bu tür örnekler, elektronik edebiyatın yalnızca kültürel değil, aynı zamanda eğitsel işlevler de üstlendiğini ortaya koymaktadır.

Keloğlan figürü, elektronik çocuk edebiyatı bağlamında dijitalleştirilmiş örneklerden biri olarak dikkat çekmektedir. TRT Çocuk tarafından yayımlanan "Keloğlan Okuma Yazma Öğretiyor" başlıklı bölümler, çocuklara yalnızca kültürel bir kahramanı tanıtmakla kalmamakta; aynı zamanda harf bilgisi, ses tanıma ve kelime eşleme gibi temel dil edinim basamaklarını etkileşimli yollarla öğretmeyi hedeflemektedir. Video destekli bu içerikler, elektronik edebiyatın pedagojik işlevlerini somut biçimde uygulamaya dönüştürmektedir. Hikâyelerin belirli bölümlerinde çocuğun aktif katılımını gerektiren karar alma, seçim yapma, tekrar etme ve görsel-işitsel hafıza kullanma gibi etkinlikler, okuryazarlık sürecinin yeni medya bağlamında yeniden tanımlanmasına katkıda bulunmaktadır. Bu açıdan Keloğlan yalnızca geleneksel bir halk anlatısı kahramanı değil; aynı zamanda dijital okuryazarlık, çoklu mecra anlatımı ve yaratıcı medya üretimi alanlarında işlevsel bir taşıyıcı figürdür. TRT Çocuk'un sunduğu dijital içerikler, çocuklara hem kültürel bir mirasla etkileşim kurma hem de kendi üretimlerini ortaya koyma fırsatı vermekte; böylece elektronik edebiyat ile pedagojik süreçler arasında güçlü bir bağ kurulmaktadır.

Çocuk edebiyatı, çocukların gelişim düzeyleri, bilişsel ihtiyaçları ve sosyal çevreleri dikkate alınarak oluşturulmuş özgün bir edebi türdür. Bu alan, pedagojik ve estetik kaygılarla üretilen metinleri kapsamakta, farklı yaş gruplarına göre çeşitlenmektedir (Şimşek ve Yakar, 2014, s. 13-44). Günümüzde ise dijitalleşmenin etkisiyle çocuk edebiyatı yalnızca klasik basılı kitaplarla sınırlı kalmamakta; elektronik, etkileşimli ve çoklu mecra tabanlı yeni biçimler kazanmaktadır.

Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT), internetin küresel ölçekte yaygınlaşması ve Web 2.0/3.0 uygulamalarının erişilebilir hâle gelmesi, çocuk edebiyatının biçim ve işlevini kökten değiştirmiştir. Artık çocuk edebiyatı kitapların ötesine geçerek bilgisayar oyunu senaryoları, interaktif dijital kitaplar, video tabanlı uygulamalar, mobil öğrenme araçları ve transmedya hikâyeler aracılığıyla çoklu platformlarda varlık göstermektedir (Mackey, 1994, s. 15-17). Epic! ve Google Read Along gibi uygulamalar, çocuklara okuma becerilerini geliştirme imkânı sunarken, Wattpad Kids gibi platformlar çocukların kendi öykülerini yazıp paylaşımlarına olanak tanımaktadır. Böylece çocuk yalnızca okuyucu değil, aynı zamanda üretici, oyuncu ve yaratıcı bir katılımcı hâline gelmektedir. Bu anlatım genişlemesinin önemli örneklerinden biri Keloğlan karakteri üzerinden gözlemlenmektedir. TRT Çocuk'un geliştirdiği Keloğlan içerikleri, çizgi film formatının ötesinde; interaktif boyama kitapları, eğitsel mobil uygulamalar, karakter tasarım oyunları, sesli kitap uygulamaları ve dijital hikâye üretim araçlarıyla çocuk edebiyatının dijital boyutuna katkı sunmaktadır. Böylece Keloğlan yalnızca kültürel bir figür değil; çocukların üretim sürecine

katıldığı bir öğrenme aracı hâline gelmektedir. Houston'un belirttiği gibi dijital çocuk kitapları temaları, karakterleri ve anlatı ortamlarını daha dinamik ve etkileşimli biçimlerde deneyimleme olanağı sağlamaktadır (Houston, 2011, s. 40). Etkileşimli yapılar, doğrusal olmayan metinlerle çocuklara seçim hakkı tanımakta ve onları yönlendirici bir role kavuşturmaktadır. Keloğlan'ın dijital uyarlamalarında çocukların kararlarına göre ilerleyen senaryolar, alternatif sonlarla çeşitlenen kurgular ve grafik destekli hikâye panelleri bu sürecin tipik örnekleridir. Aynı şekilde Storyjumper ve MakeBeliefsComix.com gibi platformlar, çocuklara kendi hikâyelerini yazma ve çizgi roman üretme imkânı vererek hem yaratıcı yazma becerilerini geliştirmekte hem de kültürel değerleri dijital düzlemde yaşatmaktadır (Storyjumper, 2024; MakeBeliefsComix, 2024).

Kurumsal düzeyde öne çıkan örneklerden biri de 2002 yılında Maryland Üniversitesi'nde kurulan Uluslararası Çocuk Dijital Kütüphanesi'dir (ICDL). Bu platform, çocuklara ücretsiz çevrim içi erişim sağlayarak dijital çocuk edebiyatının kültürel çeşitliliğini artırmış, farklı dillerde ve kültürlerde eserleri erişilebilir kılmıştır (Houston, 2011, s. 40; Ertem, 2013, s. 104). Benzer şekilde yerli düzeyde EBA (Eğitim Bilişim Ağı) uygulaması, çocuklara dijital içeriklerle etkileşim fırsatı sunarak dijital okuryazarlık becerilerini desteklemektedir. Keloğlan'ın bu sürece dahil edilmesi ise yalnızca kültürel bir mirasın korunması değil, aynı zamanda çağdaş medya diliyle yeniden inşa edilmesi anlamına gelmektedir. Web tabanlı araçlar, çocukları yalnızca okuyucu değil; aynı zamanda yazar, çizer ve kurgulayıcı hâline getirmektedir (Chen, 2003, s. 4). Bu süreçte metin, görsel, animasyon, müzik ve ses gibi çoklu unsurlar bir araya gelerek bütünlük anlatı deneyimleri sunmaktadır. Örneğin, dijital öğrenme ortamlarında çocuklar okuduklarını dinleyebilmekte, karakterleri konuşturabilmekte, animasyonları tetikleyebilmekte ve hikâyeye aktif biçimde müdahil olabilmektedir (Unsworth, 2003, s. 18). Bu özellikler çocukların çoklu algı sistemlerine hitap etmekte, dikkati toplamaya yardımcı olmakta ve öğrenme süreçlerini oyunlaştırarak desteklemektedir.

Babaian ve Chalian (2014, s. 413-418), dijital çağın çocuklarının öğrenme süreçlerinde etkileşimli medya içeriklerinin önemini vurgulamaktadır. Eğitimcilerin bu içerikleri ders planlarına dahil etmelerinin öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmektedir. Dolayısıyla dijital çocuk edebiyatı yalnızca bireysel bir okuma deneyimi değil; aynı zamanda pedagojik, sosyal ve kültürel açıdan dönüştürücü bir araç olarak değerlendirilmektedir.

3. Medyalararasılık ve Transmedya: Katılımcı Anlatı ve Eğitsel Boyut

Medyalararasılık (intermediality), çağdaş iletişim ortamlarında farklı medya türlerinin birbirleriyle etkileşim içinde varlık göstermesini ifade eden çok katmanlı bir yapıdır. Bu kavram yalnızca teknolojik bir birleşimi değil; aynı zamanda sanatsal üretimde, estetik ifade biçimlerinde ve anlam inşa süreçlerinde derin bir dönüşümü temsil etmektedir. Müzik, görsel efektler, hareketli grafikler, ses tasarımı ve animasyon gibi çoklu duyuşsal alanlara hitap eden öğeler, artık yalnızca bağımsız biçimlerde değil; oyun, video, sinema ve artırılmış gerçeklik gibi dijital anlatı ortamlarında bütünlük olarak sunulmaktadır. Bu bütünlük, medya biçimleri arasındaki sınırların silinmesine ve yeni anlatı tekniklerinin gelişmesine zemin hazırlamaktadır.

İntermedya, yani medyalararası anlatı yapısı, iki ya da daha fazla medya biçiminin aynı anlatı içinde bir araya getirilmesini tanımlar. Bu yapı yalnızca farklı türleri bir araya getirme pratiği değildir; aynı zamanda edebi anlatının kendisini dönüştüren bir estetik deneyime işaret etmektedir. Disiplinler arası bir sanat formu olarak kabul edilen bu yaklaşım; edebiyatı, görsel sanatları, sinemayı, tiyatroyu ve müziği aynı anlatı düzleminde buluşturarak hibrit formlar oluşturmaktadır (Hayles, 2008, s. 63). Bu bağlamda ortaya çıkan medyalararası edebiyat, geleneksel olarak basılı biçimlerde var olan edebi metinlerin hem analog hem de dijital mecralara aktarımıyla şekillenen yeni bir anlatı formudur. Okuma biçimlerinden estetik algıya kadar birçok boyutu dönüştüren bu yapı, edebi deneyimin yeniden kurgulanmasını zorunlu kılmaktadır. Örneğin, basılı bir hikâyeden dijital bir ekran anlatısına geçiş, sadece fiziksel bir aktarma süreci değil; aynı zamanda okurla metin arasındaki ilişkinin de yeniden yapılandırılmasıdır (Ryan, 2015, s. 22). Bu tür yapılar çocuk edebiyatında özellikle dikkat çekici hâle gelmektedir. Geleneksel halk anlatısı figürleri, dijital çağın medya sistemlerine entegre olarak hem metinsel hem de görsel anlatı biçimlerine kavuşmakta; böylelikle edebi metin, animasyon, oyun, sesli kitap ve interaktif uygulama gibi çoklu mecralarla bütünlüklenmektedir. Bu dönüşüm, yalnızca teknik bir çoğalma değil; aynı zamanda kültürel hafızanın yeni medya aracılığıyla yeniden üretimidir.

Keloğlan bu dönüşümün canlı bir örneğidir. Sözlü kültürde anlatılan masallardan çizgi romanlara, klasik Türk filmlerinden YouTube'daki dijital animasyonlara kadar farklı medya biçimlerinde yeniden üretilmiş olan bu karakter, artık birden çok medya alanında senkronize şekilde varlık göstermektedir. Keloğlan anlatıları, basılı kitaplardan ayrılarak çocuklara interaktif dijital platformlarda sunulmakta; bu platformlarda çocuk sadece okuyucu değil, aynı zamanda bir "katılımcı" olarak konumlandırılmaktadır. Bu bağlamda Keloğlan, klasik anlatıdan dijital senaryoya, çizgi filmde oyunlaştırmaya uzanan geniş bir medyalararası yörünge içinde yeniden inşa edilmektedir.

Transmedya, bir anlatının yalnızca tek bir ortamda kalmayıp farklı medya kanallarına taşınarak yeniden üretilmesi sürecini ifade etmektedir. Bu süreç, yalnızca teknik bir uyarlama değil; her ortamın kendine özgü ifade imkânlarını kullanarak anlatının yeniden biçimlenmesini kapsamaktadır. Örneğin, bir romanın sinemaya uyarlanması durumunda artık yazılı metin değil; görsel

anlatım gücüyle yeniden kurgulanmış film formu öne çıkmaktadır (Kayaoğlu, 2016, s. 70). Bu bağlamda transmedya, aynı hikâyenin kitap, film, çizgi roman, animasyon, dijital oyun ve sosyal medya içerikleri gibi farklı platformlarda yeniden inşa edilmesi anlamına gelmektedir. Böylece hikâye çok katmanlı bir evrene dönüşmekte ve okuyucu/izleyici yalnızca tüketici değil, aynı zamanda aktif bir katılımcı hâline gelmektedir.

Robert Pratten (2010), bu anlatı biçimini birden fazla medya aracılığıyla sunulan ve izleyici katılımına açık etkileşimli yapılar olarak tanımlamaktadır (Bölüm 1, 1.2, parag. 1). Ona göre geleneksel anlatılarda yazarın sunduğu doğrusal ve statik yapı, dijital çağda okuyucunun hikâyeye doğrudan katıldığı, farklı platformlarda paralel biçimde gelişen dinamik yapılara dönüşmektedir (Pratten, 2011). Bu yeni yapı, yalnızca anlatının genişlemesini değil; aynı zamanda yaşayan, dönüşen ve çok katmanlı bir deneyim oluşturulmasını sağlamaktadır. Pratten'in "transmedya ekosistemi" kavramı, hikâyenin zaman ve mekân uygun olarak çeşitli platformlarda eşgüdümlü biçimde deneyimlenmesini ifade etmektedir (Bölüm 2, 2.4.2.2, parag. 1). Bu modelde izleyici ya da okuyucu yalnızca içerikle temas kurmakla kalmamakta; aynı zamanda hikâyenin ilerleyişi üzerinde karar alma gücüne sahip olmaktadır.

Çoklu mecra anlatımı günümüzde yalnızca edebî eserlerde değil, popüler kültür ürünlerinde de sıkça görülmektedir. Harry Potter evreni kitaplardan filmlere, oyunlardan tema parklara; Marvel ve Star Wars serileri çizgi romanlardan dizilere, sosyal medya içeriklerinden çevrim içi oyunlara kadar farklı platformlara yayılmaktadır. Benzer şekilde Minecraft gibi dijital oyunlar, roman, animasyon ve YouTube içerikleriyle genişleyerek çocukların hem oyun oynama hem de hikâye kurma deneyimlerini bütünleştirmektedir. Çocuk edebiyatı açısından transmedya yapılar oldukça işlevseldir. TRT Çocuk'un Keloğlan uyarlamaları, yalnızca animasyon olarak değil; mobil uygulamalar, boyama kitapları, etkileşimli hikâye uygulamaları ve dijital oyunlarla da desteklenmektedir. Bu sayede çocuklar pasif bir izleyici olmanın ötesine geçerek aktif katılımcı hâline gelmekte; dil becerilerini geliştirme, fonolojik farkındalık kazanma, odaklanma süresini artırma ve kültürel değerleri içselleştirme fırsatı bulmaktadır.

Ertem (2013), dijital hikâye anlatımı ortamlarının çocukların hem dil gelişimi hem de kültürel değer aktarımı açısından etkili öğrenme alanları sunduğunu vurgulamaktadır (s. 102). Dolayısıyla transmedya hikâyeler yalnızca estetik açıdan değil; aynı zamanda pedagojik, sosyokültürel ve bilişsel gelişim açısından da çok katmanlı bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Eğitimciler, bu içerikleri ders planlarına dahil ederek öğrencilerin hem yaratıcılıklarını hem de dijital okuryazarlıklarını destekleyebilmektedir.

4.Keloğlan Tipi Üzerinden Toplumsal Yapının Temsili ve Eğitsel İşlevi

Keloğlan¹, Türk halk anlatılarında nesiller boyu aktarılan ve halkın ortak kültürel belleğinde derinleşmiş bir tip figürü olarak öne çıkmaktadır. Her ne kadar tarihî bir şahsiyet olduğuna dair somut veriler bulunmamakta ise de bu figürün temsil ettiği değerler, davranış örüntüleri ve toplumsal rollere ilişkin unsurlar, halk kültüründe süreklilik gösteren sembolik bir yapı arz etmektedir (Eskin, 2022, s. 136). Keloğlan masalları halkın gündelik yaşamda karşılaştığı sorunları mizah ve bilgelik yoluyla ele almakta, toplumsal yapıdaki çelişkileri görünür kılmakta ve aynı zamanda eğitsel bir mecra işlevi görmektedir (Şenocak & Özmen, 2022, s. 108-109). Bu işlev, doğrudan anlatının merkezinde yer alan tip figürü aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Tip, edebî anlatılarda toplumun kolektif değerlerini ve davranış kodlarını taşıyan temsili bir figür olarak, kültürel kimliğin inşa sürecinde kritik bir rol üstlenmektedir (Erbay, 2023, s. 59; Solmaz, 2016, s. 229-230). Keloğlan tipi de bu bağlamda yalnızca masal kahramanı değil; aynı zamanda yoksullukla bilgelik, saflıkla zekâ, güçsüzlükle stratejik akıl arasında kurduğu dengeyle halkın hayal dünyasında biçimlenen kültürel bir simgedir (Solmaz, 2018, s. 342; Erbay, 2023, s. 59).

Keloğlan masallarının anlatı yapısı incelendiğinde, geleneksel revü türüyle biçimsel benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Revülerde olduğu gibi olaylar gevşek bağlarla birbirine eklenmekte, sıkı bir neden-sonuç ilişkisi yerine ardışık sahneler üzerinden ilerleyen skeç benzeri bir kurgu yapısı benimsenmektedir. Bu yapı, geleneksel Türk tiyatrosundaki meclis düzenini andırmakta; özellikle çocuk izleyici açısından dikkat çekici, kolay takip edilebilir ve eğlenceli bir anlatı zemini sunmaktadır (Nutku, 2001, s. 82). Dijital çağda bu yapı korunmakla birlikte, TRT Çocuk'un yayımladığı Keloğlan animasyonları ve mobil uygulamalarında çağdaş anlatı formlarına da uyum sağlanmaktadır. Her bölüm bağımsız bir skeç gibi yapılandırılmakta, bu da pedagojik etkiyi desteklemektedir. Örneğin, Keloğlan'ın farklı sorunlarla karşılaşış zekâ ve iyi niyetle çözüm üretmesi, çocuklara hem kültürel değerleri hem de problem çözme yollarını öğretmektedir.

Keloğlan masallarının çocuk dünyasında bıraktığı etki yalnızca anlatı içeriğiyle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda müzikal yapı, ritmik tekrarlar, görsel çağrışımlar ve mizahi öğeler ile desteklenerek bilişsel ve duygusal kalıcılığı artırmaktadır. TRT Çocuk'un "Keloğlan – Dev Robot" gibi bölümleri veya YouTube'daki interaktif içerikler, giriş-tekrar-kapanış düzeni, şarkılar ve

¹Bu çalışmada kullanılan kaynakların önemli bir kısmı Nasreddin Hoca anlatılarına da odaklanmaktadır. Ancak Nasreddin Hoca ile Keloğlan arasında yapısal, işlevsel ve kültürel benzerlikler bulunduğundan, söz konusu kaynaklar Keloğlan anlatılarının çözümlemelerinde de referans olarak değerlendirilmiştir.

tekerlemelerle çocukların dikkatini canlı tutmakta ve hikâyeye katılım düzeyini yükseltmektedir (Kenrick, 2008, s. 14). Bu çoklu duyusal yapı, özellikle görsel efektler, ses varyasyonları ve skeç benzeri geçişlerle çocuklara hitap eden bir tiyatral estetik sunmaktadır (Eskin, 2022, s. 162-163). Keloğlan, bu özellikleriyle toplumsal eleştiriyi mizah yoluyla taşıyan bir figürdür. Gündelik hayatın adaletsizlikleri, haksızlıkları ve toplumsal hiyerarşileri zekâ dolu ama mizahi tepkilerle sorgulamakta; böylece çocuklar için düşündürücü ve öğretici bir öğrenme süreci yaratmaktadır (Alptekin & Sakaoğlu, 2009, s. 13; Yıldırım, 1997, s. 58). Dijital çağda bu işlev, çizgi filmler, interaktif mobil uygulamalar ve sosyal medya içerikleri üzerinden yeniden üretilmekte; çocuklara hem eğlenceli hem de eğitici yapılar sunmaktadır.

Keloğlan, Türk halk anlatılarında nesiller boyu aktarılan ve halkın ortak kültürel belleğinde derinleşmiş bir tip figürü olarak öne çıkmaktadır. Her ne kadar tarihî bir şahsiyet olduğuna dair somut veriler bulunmamakta ise de bu figürün temsil ettiği değerler, davranış örüntüleri ve toplumsal rollere ilişkin unsurlar, halk kültüründe süreklilik gösteren sembolik bir yapı arz etmektedir (Eskin, 2022, s. 136). Keloğlan masalları halkın gündelik yaşamda karşılaştığı sorunları mizah ve bilgelik yoluyla ele almakta; aynı zamanda toplumsal yapıdaki çelişkileri görünür kılan eleştirel bir anlatı işlevi görmektedir. Bu yönüyle Keloğlan masalları, hem bireysel davranışın sınırlarını hem de sosyal düzenin kabul görmüş normlarını dolaylı biçimde yapılandıran bir eğitsel mecra niteliği taşımaktadır (Şenocak & Özmen, 2022, s. 108-109). Bu işlev, doğrudan anlatının merkezinde yer alan tip figürü aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Tip, edebî anlatılarda toplumun kolektif değerlerini ve davranış kodlarını taşıyan temsili bir figür olarak, kültürel kimliğin inşa sürecinde kritik bir rol üstlenmektedir (Erbay, 2023, s. 59; Solmaz, 2016, s. 229-230). Keloğlan tipi de bu bağlamda yalnızca masal kahramanı değil; aynı zamanda yoksullukla bilgelik, saflıkla zekâ, güçsüzlükle stratejik akıl arasında kurduğu dengeyle halkın hayal dünyasında biçimlenen kültürel bir simgedir (Solmaz, 2018, s. 342; Erbay, 2023, s. 59).

Keloğlan masallarının anlatı yapısı incelendiğinde, geleneksel revü türüyle biçimsel benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Revülerde olduğu gibi olaylar gevşek bağlarla birbirine eklemlenmekte; bölümler arasında sıkı bir neden-sonuç ilişkisi yerine ardışık sahneler üzerinden ilerleyen skeç benzeri bir kurgu benimsenmektedir. Bu yapı, geleneksel Türk tiyatrosundaki meclis düzenini andırmakta; özellikle çocuk izleyici açısından dikkat çekici, kolay takip edilebilir ve eğlenceli bir anlatı zemini sunmaktadır (Nutku, 2001, s. 82). Dijital platformlara geçiş sürecinde de bu yapı korunmaktadır. TRT Çocuk tarafından yayımlanan Keloğlan animasyon serilerinde her bölüm kendi içinde bağımsız bir skeç gibi tasarlanmakta, bu da çocuklara yönelik pedagojik etkiyi güçlendirmektedir. Örneğin, "Keloğlan ve Dev Robot" adlı bölümde olduğu gibi her hikâyede farklı bir sorunla karşılaşp zekâ ve iyi niyetle çözüm üretmesi, çocuklara kültürel değerleri öğretirken aynı zamanda problem çözme becerilerini desteklemektedir. Benzer şekilde EBA'da sunulan interaktif masal kitapları, Keloğlan figürünü ders içerikleriyle bütünleştirerek çocukların katılımını artırmaktadır.

Keloğlan masallarının çocuk dünyasında bıraktığı etki yalnızca anlatı içeriğiyle sınırlı kalmamakta; müzikal yapı, ritmik tekrarlar ve görsel çağrışımlarla desteklenerek bilişsel ve duygusal kalıcılığı güçlendirmektedir. Özellikle dijital ortamlarda yeniden üretilen içeriklerde giriş-tekrar-kapanış bölümleri arasında kullanılan şarkılar, tekerlemeler ve mizah dolu ifadeler, çocukların dikkatini canlı tutmakta ve hikâye akışına katılım düzeyini yükseltmektedir (Kenrick, 2008, s. 14). Bu çoklu duyusal yapı, görsel efektler, ses varyasyonları ve skeç benzeri geçişlerle çocuklara hitap eden tiyatral bir estetik ortaya koymaktadır (Eskin, 2022, s. 162-163). Keloğlan karakteri, toplumsal adaletsizlikleri ve haksızlıkları zekâ dolu mizahi tepkilerle sorgulamakta; bu yönüyle çocuklara düşündürücü ve eğlendirici bir öğrenme süreci sunmaktadır (Alptekin & Sakaoğlu, 2009, s. 13; Yıldırım, 1997, s. 58). Dijital çağda çizgi filmler, interaktif uygulamalar ve sosyal medya içerikleri aracılığıyla bu işlev sürdürülmekte; çocuklara hem eğlenceli hem de eğitici deneyimler sunulmaktadır.

Keloğlan'ın anlatısal başarısı, eğitsel içeriği baskılamadan; mizah, zekâ ve ironiyi ustaca kullanarak pedagojik değeri öne çıkarmasından kaynaklanmaktadır. Onun her koşulda alaycı bir bilgelikle düzene ters gitmesi, çocukların yaratıcı düşünce biçimlerini desteklemekte; şamata, taklit, ters bakış gibi anlatı unsurları bu mizahi güçlendirmektedir (Mellinkoff, 1973, s. 23; Tatçı, 1995, s. 24). Keloğlan'ın "ezilmiş gibi davranarak güçlülere alt eden" figürü, aynı zamanda sosyal eşitsizlikleri mizah yoluyla görünür kılmakta ve simgesel bir karşı çıkış yaratmaktadır (Aktulum, 2013, s. 59-60; Makas, 1996, s. 27). Bu tipolojik yapı yalnızca güldürmeye değil, çocukların davranışsal gelişimine de katkı sağlamaktadır. Keloğlan'ın karşılaştığı sorunlara verdiği yaratıcı tepkiler, çocukların problem çözme, empati kurma ve toplumsal değerlere duyarlılık geliştirme gibi becerilerinin gelişimini desteklemektedir (Aydın, 2002, s. 25; Özbek, 1990, s. 36). Ayrıca bu anlatılar, çocukların psikolojik dayanıklılığını artıran mizahi-koruyucu bir işlev üstlenmektedir. Aydın'a göre Keloğlan'ın kahkahaya dayalı anlatısı, sinirsel enerjiyi boşaltmakta ve özellikle stres düzeyi yüksek çocuklar için rahatlatıcı bir işlev görmektedir. Keloğlan figürü, bu bağlamda yalnızca anlatı içindeki kahraman değil; aynı zamanda bilge, danışman, arabulucu, halk savunucusu ve mizahi terapist olarak da işlev kazanmaktadır (Yücel, 1997, s. 54-56). Evrensel düzeydeki toplumsal meseleleri, çocuklara uygun bir dille aktaran bu anlatılar; bireysel gelişimi desteklerken, geleceğin toplumsal bilincinin temellerini de atmaktadır (Kojima, 1994, s. 53-55). Keloğlan'ın sunduğu alternatif çözüm önerileri ve direniş biçimleri, çocuklara eğlenceli bir bağlam içinde değer aktarımı gerçekleştirmektedir.

Keloğlan masalları çocukları yalnızca pasif alıcılar olarak değil; karşılaştıkları sorunlara yaratıcı çözümler üretebilen bireyler olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir. Anlatılardaki bu yaklaşım, çocukların düşünsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine çok yönlü katkı sağlamaktadır. Bu özellik, aynı zamanda evrensel insani değerleri temsil eden örnek bir karakter tipinin inşasını da mümkün kılmaktadır (Eker, 2009, s. 119). Keloğlan bu çok katmanlı yapısı ile kültürel değerlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasında ve kolektif belleğin korunmasında önemli bir folklorik figürdür. Sözlü kültürün temel taşıyıcısı olan bu masallar, toplumun tarihsel sürekliliğini ve kültürel özünü yeni kuşaklara aktaran güçlü anlatı araçlarıdır (Özdemir, 2009, s. 627).

2000'li yıllardan itibaren şekillenen dijital çağda, Keloğlan anlatıları güncellenerek yaşatılmaktadır. İlk dönemlerde yalnızca sözlü kültür ortamında, yüz yüze aktarım biçimleriyle sürdürülen bu masallar; zamanla yazılı kaynaklara geçmiş, ardından elektronik ve sanal medya ortamlarına da taşınmıştır (Eker, 2009, s. 119). Bu geçiş yalnızca aktarım tekniğini değil; aynı zamanda Keloğlan masallarının işlevsel yapısını da dijital çağın araçlarıyla yeniden yapılandırmaktadır. TRT Çocuk'un YouTube serileri, EBA'daki etkileşimli masal kitapları, Wattpad Kids gibi platformlarda yapılan yeniden yazımlar ve mobil uygulamalardaki karakter temalı oyunlar, Keloğlan figürünü çağdaş pedagojik ortamlarla bütünleştirmektedir.

Bu anlatılarda kullanılan dilsel kalıplar ve anlatım biçimleri de önemli bir miras oluşturmaktadır (Çetin, 1996, s. 33). Deyimler, atasözleri, bilmece ve halk deyişleri, Keloğlan masallarını yalnızca edebî değil; aynı zamanda kültürel ve dilbilimsel bir bellek aracı hâline getirmektedir. Bu yapı, zamanla değişen kültürel bağlamlara uyarlanarak dijital mecralarda da anlamını korumaktadır (Köprülü, 1918, s. 45). Aslan'ın (2011) çalışmasında görüldüğü üzere, geleneksel halk söylemi dijital kültürle yeniden bütünleşmektedir. Günümüz dijital mizahı içerisinde yer alan "Hack'e giden hacklenir", "Chatin ortasında klavyem bozulsun", "Windows'un çöksün, ICQ'un kopsun da ele güne muhtaç ol inşallah" gibi örnekler, geleneksel deyimlerin dijital dil ve mecra ile melezleşerek yeni anlam alanları kazandığını göstermektedir (s. 43-44). Bu melez anlatı formları, Keloğlan anlatılarının da çağdaş biçimlerle yeniden üretilmesine zemin hazırlamaktadır.

Bu dönüşüm, sözlü ve yazılı kültür ortamlarında şekillenen dilsel yapılanmaların, günümüzde dijital medya ortamlarında yeniden dolaşıma girmesiyle birlikte halk kültürünün yeni mecralarda varlığını sürdürdüğünü göstermektedir. Keloğlan masalları, dijital çağ Türkiye'sinin sanal kültür ortamlarında medya ve internet teknolojilerine uyarlanmakta; anlatı estetiğini ve kültürel özünü kaybetmeden güncel kalabilmektedir (Aslan, 2011, s. 43-44). Masalların dijitalleştirilmesi sürecinde hem yapısal biçimlerde hem de içerik düzeyinde çeşitli yenilenmeler gerçekleşmektedir. Ancak tüm bu değişimlere rağmen Keloğlan'ın taşıdığı temel değer ve iletilerde herhangi bir özsel değişiklik bulunmamaktadır. Bu da halk anlatılarının çağdaş dijital kültürle uyumlanabilirliğini ve esnekliğini ortaya koymaktadır. Toplumsal yapının geçirdiği değişim ve dönüşüm süreçleri, halk anlatılarında yer alan geleneksel yaşantı öğelerinin yeni sosyal gerçekliklerle yeniden yorumlanmasını beraberinde getirmektedir. Bu dönüşüm yalnızca bireysel değerleri değil, aynı zamanda kolektif hafızada yer eden anlatı yapılarını da etkilemektedir. Keloğlan masalları bu süreçte hem anlatı biçimi hem de içerik düzeyinde dönüştürülmekte; ancak temel değer sistemini koruyarak dijital çağın koşullarına entegre edilmektedir (Tan, 2007, s. 29). Bu bağlamda, Keloğlan anlatıları günümüzde yalnızca sözlü ya da yazılı kültürün değil; aynı zamanda dijital belleğin bir parçası hâline gelmektedir. Sosyal medya platformları, çevrim içi çizgi film serileri, animasyon kanalları, etkileşimli hikâye uygulamaları ve EBA'daki masal kitaplıkları aracılığıyla geçmişte kuşaktan kuşağa aktarılan değer ve normlar artık sanal ortamlarda da öğretilmekte ve yeniden anlamlandırılmaktadır. Bu durum, halk anlatılarının yalnızca korunmadığını, aynı zamanda çağdaş kültürle uyumlanarak yeniden üretildiğini göstermektedir.

Keloğlan masallarının dijital mecralara taşınması, aynı zamanda metinlerin yapısal olarak güncellenmesine ve zenginleşmesine de olanak tanımaktadır. Özdemir (2008), bu durumu halk anlatılarının yaşadığı içeriksel dönüşümün kültürel kodlara zarar vermeksizin güncel bağlamlara uyarlanması olarak tanımlamaktadır. Anlatılarda zaman zaman kelime düzeyinde değişiklikler görülse de tematik mesajlar, olay örüntüsü ve anlatı çekirdeği aynı işlevi sürdürmektedir (s. 603-604). Örneğin, geleneksel olarak Keloğlan'ın "devlerle savaşan akıllı çocuk" anlatısı günümüzde farklı platformlarda yeniden yorumlanmaktadır. "Keloğlan-Dev Robot" adlı animasyon serisinde kahramanın dev bir robotla mücadele etmesi, geleneksel motiflerin modern teknolojiyle harmanlanarak çocuklara sunulmasına örnek teşkil etmektedir. Benzer biçimde sosyal medya paylaşımlarında "Yapay zekâyı alt eden Keloğlan" gibi mizahi yeniden yazımlar, dijital çağın gündelik temalarıyla folklorik karakteri buluşturmaktadır. Böylece temel mesaj olan zayıf olanın zekâ yoluyla güçlüyü alt etmesi korunmakta, ancak günümüz çocuklarının aşına olduğu teknoloji metaforlarıyla desteklenmektedir.

Keloğlan'ın bu tür dijital uyarlamaları, yalnızca eğlenceli bir izlek sunmamakta; aynı zamanda çocuklara teknolojiye eleştirel bakmayı, sorun çözme stratejileri geliştirmeyi ve toplumsal değerleri çağdaş bir bağlamda yeniden düşünmeyi öğretmektedir. Wattpad Kids, Storyjumper ve TRT Çocuk'un mobil uygulamaları gibi platformlar da çocukların yalnızca alıcı değil, aynı zamanda üretici olarak sürece katılmalarını sağlamaktadır. Bu yönüyle Keloğlan masalları, çağın gerekliliklerine uyarlanarak pedagojik, kültürel ve sosyal işlevlerini sürdürmektedir.

Görsel 1.

TRT Çocuk. (2021, 25 Aralık). *Keloğlan – Dev Robot* [Video]. YouTube.



Yukarıdaki görselde görüldüğü üzere, TRT Çocuk'un 25 Aralık 2021 tarihinde yayımlanan *Keloğlan – Dev Robot* adlı bölümü, Kara Vezir'in teknoloji temelli bir kötülük planı üzerine kurgulanmaktadır. Kara Vezir, mucit Mucittin'e dev bir robot yaptırır ve bu robotu bir sanat sergisine göndererek orada kaos yaratmayı amaçlar. Sergiye katılanlar robotu çağdaş bir sanat eseri olarak algımlarken, Kara Vezir onu uzaktan kontrol ederek aktifleştirir. Keloğlan, Balkız, Sırık ve Uzun tehdidi fark edip robotun zarar vermesini önlemek için harekete geçer. Güçlü robotu durdurmak kolay olmaz; ancak Balkız cesaret göstererek robotun içindeki kendini imha tuşuna basar ve tehlikeyi ortadan kaldırır. Bölüm, Keloğlan ve arkadaşlarının Bilgecan Dede'yi bulma yolculuklarına devam etmeleriyle son bulmaktadır. Bu anlatı, teknoloji ile geleneksel değerler arasındaki çatışmayı, çağdaş sanat algısına yönelik hicvi ve kolektif çözümün önemini öne çıkarmaktadır.

Tablo 1.

Gelenekselden Dijitale Keloğlan Anlatılarında Anlatı Öğeleri ve Anlatı Mekânlarının Dönüşümü

Geleneksel Anlatı Ögesi	Dijital Kültürde Uyarlanmış Biçimi	Anlatının Gerçekleştiği Mekân
Bilgecan Dede'nin köy meydanında öğüt vermesi	Bilgecan Dede'nin hologram görüntüyle Zoom'dan nasihat vermesi	Sanal toplantı odası, artırılmış gerçeklik ortamı
Keloğlan'ın sorularla Bilge'yi sınaması	Keloğlan'ın yapay zekâyâ bilmeceler sorması	Etkileşimli mobil uygulama, chatbot ekranı
Kara Vezir'in büyü ve hileleri	Kara Vezir'in siber saldırı yapması	Kodlanmış simülasyon ortamı, sanal güvenlik duvarları
Köy meydanındaki halk sohbeti	Keloğlan'ın sosyal medya canlı yayınında köylülere seslenmesi	Sosyal medya platformları, yorum akışı içeren yayınlar
Anlatı başında olayın “bir varmış bir yokmuş”la başlaması	“Bir server varmış bir server yokmuş” giriş kalıbı	Anlatının dijital kurguya aktarıldığı interaktif ekranlar
Keloğlan'ın düğün, şenlik gibi kolektif deneyimlere katılması	Online turnuva, dijital festival veya oyun içi etkinliklere katılım	Çok oyunculu sanal platformlar, metaverse alanları
Keloğlan'ın eşeğiyle yolculuğu	Keloğlan'ın hoverboard veya dijital harita ile yön bulması	Navigasyon ekranı, dijital ulaşım simülasyonu

Not: Bu tablo, tarafımızca anlatı tipolojisi temelinde karşılaştırmalı yöntemle oluşturulmuştur.

Keloğlan masallarının dijital kültürle buluştuğu bu dönüştürücü süreçte, geleneksel anlatı öğeleri yalnızca görsel ve tematik düzeyde değil, işlevsel ve mekânsal olarak da yeniden yapılandırılmaktadır. Bilgecan Dede gibi bilgeliği temsil eden figürlerin sanal platformlarda etkileşimli karakterlere dönüşmesi ya da Kara Vezir'in kötülüğünü büyüyle değil, siber saldırılarla ortaya koyması, dijital anlatı dinamiklerinin halk hikâyesine nasıl entegre edildiğini göstermektedir. Keloğlan'ın yolculuklarını eşeğiyle değil, artırılmış gerçeklik haritaları ya da hoverboard gibi araçlarla gerçekleştirmesi ise yalnızca anlatı düzeyinde değil, karakterin teknolojiyle kurduğu ilişki üzerinden de kültürel güncellenmeyi temsil etmektedir. Köy meydanı artık sosyal medyada canlı yayın yapılan bir kamusal alana dönüşürken, bilmeceler yapay zekâyla yapılan etkileşimli sorgulara evrilmektedir.

Dijital ortamda yeniden yapılandırılan bir başka Keloğlan anlatısında, Keloğlan'ın internette gezinmeye çalıştığı, sosyal medya platformlarına bağlanarak Bilgecan Dede'den öğüt alma çabasında olduğu; ancak internet bağlantısının kopması nedeniyle bu girişimin başarısızlıkla sonuçlandığı aktarılmaktadır. Bu tür anlatılarda, "internette sörf yapmak", "bağlantı kurmak" gibi yeni medya çağının kavramları, geleneksel halk anlatılarının mizahî diliyle harmanlanmakta; böylece teknolojiye dair deneyimler kültürel belleğin içselleştirdiği bir anlatı formuna dönüştürülmektedir (Aslan, 2011, s. 47-60). Anlatının içerisinde dijital cihazlar ve platformlar yalnızca birer araç değil, aynı zamanda karakterleşmiş unsurlar olarak yer almakta; örneğin bilgisayar, Keloğlan'ın karşısına çıkan konuşan bir rehber ya da sorun çıkaran bir muamma figürü hâline gelmektedir. Ancak biçimsel dönüşüme rağmen, anlatının özü korunmaktadır. Sakaoğlu'nun da belirttiği gibi, istemeden ortaya çıkan davranışların sonuçlarını hafifletme ve bunları makul gerekçelere bağlama eğilimi, dijital formda sunulan anlatılarda da devam etmektedir (Sakaoğlu, 1999, s. 162).

Keloğlan anlatılarının dijital kültüre uyarlanan versiyonlarında kullanılan sözcük ve semboller de medya çağının dilsel ve teknolojik göstergeleriyle şekillenmektedir. "Admin", "firewall", "antivirüs", "Bluetooth", "server", "stream", "influencer" gibi terimler, Keloğlan'ın diline ironik ve eğlenceli biçimde entegre edilmekte; böylece sözlü halk edebiyatının kalıpları, yeni medya diline uyum sağlayarak anlatı evrenini güncellemektedir (Aslan, 2011, s. 47-60). Bu dönüşüm süreci yalnızca estetik ve içeriksel bir değişim değil, aynı zamanda somut olmayan kültürel mirasın dijital ortamda sürdürülebilirliğini sağlayan dinamik bir aktarım biçimidir. Keloğlan bu bağlamda yalnızca masalsi bir figür değil; dijital çağın içinden konuşan, teknolojiyle ilişki kuran ve halk bilinciyle teknoloji arasında köprü oluşturan bir anlatı aktarıcısı hâline gelmektedir.

5.Keloğlan'ın Transmedya Ekosistemi: Dijital Vaka İncelemeleri, Küresel Karşılaştırmalar ve Pedagojik Çıktılar

1990 sonrası doğan çocuklar için sosyalleşme alanları, geleneksel sokak oyunları ve mahalle kültüründen ziyade, dijital çağın sunduğu çevrim içi oyunlar, mobil uygulamalar ve sosyal medya platformları üzerinden şekillenmiştir. Bu dönüşüm, çocukların fiziksel dünya ile kurduğu ilişkiyi zayıflatmış; onları daha bireysel, ekran temelli deneyimlere yönlendirmiştir. Böyle bir ortamda kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından, dijitalleşmiş anlatı örnekleri ayrı bir önem taşımaktadır. TRT Çocuk yapımı Keloğlan çizgi dizisi içinde yer alan bölümler, özellikle bu noktada, geleneksel halk anlatılarının yeni medya diliyle yeniden sunulmasına imkân tanıyan özgün yapılar olarak değerlendirilmektedir. Örneğin, 25 Aralık 2021 tarihinde YouTube TRT Çocuk kanalında yayımlanan *Keloğlan - Dev Robot* bölümünde, Kara Vezir tarafından inşa ettirilen dev bir robotun sanat sergisine gönderilmesi ve burada karışıklık çıkarması anlatılmaktadır. Bu hikâye, teknolojik bir unsurun halk arasında yanlış anlaşılması üzerinden yapılandırılmıştır. Keloğlan ve arkadaşları bu sorunu çözmek için harekete geçerken, Balkız karakteri cesaret göstererek robotun kendini imha tuşuna basar ve tehdit ortadan kaldırılır. Bu anlatı, teknolojik araçlarla halk zekâsının karşı karşıya gelmesini konu alırken, klasik fıkralarda görülen "yanlış anlaşılma" ve "beklenmedik çözüm" gibi mizahî unsurları da korumaktadır. Ayrıca, *Keloğlan Akıllı Yol Bilgisayarı* ve *Keloğlan Robot Dostu* gibi bölümler, karakterin teknolojik sistemlerle doğrudan ilişki kurduğu, yapay zekâyı soru sorduğu ya da bozulmuş dijital sistemleri halk mantığıyla onarmaya çalıştığı örnekler olarak öne çıkmaktadır. Bu yapımlar, kültürel kodların dijital söylemlerle harmanlanarak yeni kuşaklara ulaştırıldığı örneklerdir. "Yapay zekâyla konuşan Keloğlan", yalnızca modern çağa ayak uydurmaya çalışan bir halk karakteri değildir; aynı zamanda bilgisayar, robot ve algoritma gibi dijital çağ göstergelerini kendi anlatı evreni içerisine entegre edebilen bir figür olarak yeniden inşa edilmektedir.

Bu bağlamda *Keloğlan - Zaman Makinesi* bölümü de dikkat çekicidir. Bu bölümde Keloğlan ve arkadaşları, geçmiş ile gelecek arasında gidip gelmelerine olanak sağlayan bir zaman makinesiyle karşılaşır. Makineyi Bilgecan Dede'nin kaybolan bilgeliğini bulmak için kullanan ekip, farklı dönemlerde yaşanan sorunlara çözüm arar. Bu kurgu, mekânlar ve zamanlar arası geçişin bir aracı olarak teknolojiye yer verirken; Keloğlan'ın kadim değerleri bugünün dijital sorunlarına taşımasıyla gelenek ve yeniliği iç içe sunmaktadır. Aynı zamanda dizinin, televizyon yayınının yanı sıra YouTube platformunda yeniden düzenlenmiş bölümlerle, mobil oyun uyarlamalarıyla ve eğitim içerikli interaktif uygulamalarla desteklenmesi, yapımın çoklu mecra yapısını güçlendirmektedir (TRT, 2024). Benzer bir biçimde uluslararası çocuk anlatılarında da çoklu mecra uyarlamaları dikkat çekmektedir. Örneğin *Dora the Explorer* televizyon dizisiyle başlayan serüven, kısa sürede mobil oyunlara, interaktif

uygulamalara ve YouTube içeriklerine uyarlanmış; böylece çocuklara farklı mecralarda ulaşan çok katmanlı bir anlatı evreni oluşturmuştur (Jenkins, 2006, s. 114). *Peppa Pig* ise çizgi film yayınlarının yanı sıra oyuncak serileri, çevrim içi oyunlar, mobil uygulamalar ve tema parklarla desteklenmiş; kültürel üretimle tüketici katılımını birleştiren küresel bir medya ekosistemi yaratmıştır (Marshall, 2014, s. 92). Bu örnekler, Keloğlan'ın dijital çoklu mecra deneyiminin yalnızca yerel ölçekte değil, küresel çocuk edebiyatındaki dönüşümle de paralel ilerlediğini göstermektedir.

Bu anlatıların tamamında ortak olan yapı, geleneksel halk mizahının korunduğu, fakat dilin, simgelerin ve ortamın dönemin dijital göstergeleriyle yeniden kurgulandığıdır. Keloğlan'ın karşılaştığı sorunlar artık siber güvenlik, dijital kimlik, robot teknolojisi ve sosyal medya etkisi gibi çağdaş meseleler olsa da bu sorunlara verdiği çözümler halk zekâsının, mizahî farkındalığın ve kültürel belleğin izlerini taşımaktadır. Böylece Keloğlan, dijital çağda çocukların karşısına yalnızca eğlenceli bir karakter olarak değil, kültürel sürekliliğin dijital ortamda aktarıcısı olarak çıkmaktadır.

Keloğlan çizgi dizisi yalnızca dijitalleşme, yapay zekâ, bilgisayar teknolojileri ve yeni medya araçları gibi çağdaş temalara değil; aynı zamanda ulaşım, kentleşme, tüketim alışkanlıkları, çevre bilinci ve hayvan hakları gibi 2000'li yıllarla birlikte öne çıkan sosyal meselelere de odaklanmaktadır. Bu bağlamda dizi, geleneksel halk anlatılarından beslenen kültürel temsil biçimlerini günümüz sorunlarıyla ilişkilendirerek, çocukların bilişsel, ahlaki ve toplumsal gelişimlerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Neil Postman'ın belirttiği üzere dijital çağda çocukluk kavramı giderek kaybolmakta, medya aracılığıyla çocuklar yetişkin dünyasının değerlerine daha erken yaşta maruz kalmaktadır (Postman, 1994: 35). Keloğlan anlatıları ise çocuklara yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kültürel süreklilik ve koruyucu bir öğrenme alanı sunarak bu kayboluşun önüne geçmektedir.

Dizide ele alınan temalar, köy yaşamı, imece usulü, komşuluk ilişkileri ve kolektif dayanışma gibi geleneksel değerlerle örülmekte; bu yapı, yeni nesil çocuklara somut olmayan kültürel mirasa dair farkındalık kazandırmaktadır. *Keloğlan İnternet Günlüğü*, *Robotlar Köyü Bastı*, *Akıllı Köyde Karmaşa*, *Keloğlan Siber Tuzakta* ve *Geri Dönüşüm Günlüğü* gibi bölümler, çağın teknolojik temsillerini yerel kültürel normlarla harmanlayarak mizahî, didaktik ve sembolik bir anlatım dili ortaya koymaktadır. Bu noktada David Buckingham'ın da belirttiği gibi, çocukların dijital kültür ortamlarında öğrendikleri yalnızca teknik bilgi değil; aynı zamanda toplumsal değerler, kültürel kodlar ve kimlik deneyimleridir (Buckingham, 2007: 41). Bu yapının en dikkat çekici örneklerinden biri *Keloğlan Siber Tuzakta* başlıklı bölümdür. Kişisel verilerin sosyal medya platformlarında kontrolsüz biçimde paylaşılmasının doğurabileceği tehlikelere odaklanan bu bölümde, mahremiyet kavramı geleneksel değerlerin ışığında yeniden yorumlanmaktadır. Keloğlan'ın "Mutluluğumuzu gören olsun isteriz, ama önce biz bilelim neyin değerli olduğunu" ifadesi, mahremiyetin bireysel sorumlulukla bağlantılı kültürel bir erdem olduğunu vurgulamaktadır.

Benzer biçimde, Sabahattin Emir'in 1980'de Remzi Kitabevi'nden çıkan *Keloğlan Uzayda* adlı kitabında Keloğlan ve arkadaşlarının uzay yolculuğu sırasında birlik, dayanışma ve kaynakları paylaşma konularında ahlaki mesajlar verilmektedir. Bu eser, "birlikten kuvvet doğar" atasözünü simgesel düzeyde işlerken, çocuklarda bilimsel merak ve teknolojiye ilgi uyandırmayı da hedeflemiştir. Aynı anlatının dijital çağda *Keloğlan Uzaylılar* adıyla YouTube'da yeniden yayımlanması, geleneksel bir hikâyenin çağdaş medya formatına uyarlanmasının özgün bir örneğini sunmaktadır. Bunun yanı sıra *Geri Dönüşüm Günlüğü* adlı bölümde çevre bilinci, *Hayvan Dostu Keloğlan* bölümünde ise hayvan hakları ele alınmaktadır. Böylece çocuk izleyicilerin yalnızca eğlenceli bir anlatıyı tüketmeleri değil, aynı zamanda sürdürülebilir yaşam, çevresel duyarlılık ve hayvan sevgisi gibi evrensel değerleri içselleştirmeleri hedeflenmektedir. Bu temalar, halk mizahı ve kültürel belleğin desteğiyle aktarıldığında, çocukların sosyal ve ahlaki gelişimleri çok yönlü biçimde desteklenmektedir. Keloğlan bu çoklu mecra kültürü içerisinde yalnızca bir masal kahramanı değil; aynı zamanda Postman'ın dile getirdiği "çocukluğun kayboluşu"na karşı kültürel sürekliliği sağlayan, Buckingham'ın işaret ettiği "dijital çağda öğrenme" sürecini temsil eden pedagojik bir aktarıcı konumundadır.

Görsel 2.

TRT Çocuk. (19 Kas 2014). *Keloğlan - Uzaylılar* [Video]. YouTube.



Çevre bilinci teması ise *Keloğlan Geri Dönüşüm Günlüğü* adlı bölümde merkezî olarak ele alınmaktadır. Burada, günlük hayatta israf edilen kaynaklar, düzensiz tüketim alışkanlıkları ve doğaya zarar veren tutumlar üzerinden, çocuklara hem çevreyi koruma hem de hayvan haklarına saygı gösterme sorumluluğu kazandırılmaktadır. Keloğlan'ın "Toprak susarsa, biz de susarız" sözü bu bölümde temsili bir uyarı olarak aktarılmaktadır. *Keloğlan* çizgi dizisinin bu bölümleri, yalnızca bireysel farkındalık oluşturmayı değil; aynı zamanda çocukların yaşadıkları çağın toplumsal, çevresel ve teknolojik koşullarına yönelik bilinç geliştirmesini amaçlamaktadır. Geleneksel Türk halk anlatılarından gelen sembollerini dijital kültür bağlamında yeniden işlemesi, bu yapımın çoklu mecra çağında somut olmayan kültürel mirasın taşıyıcısı olarak değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır.

Keloğlan çizgi dizisinin "Keloğlan Alışverişte" başlıklı bölümünde, çocuklara tutumlu olmanın önemi, ihtiyaç dışı tüketimin ise doğru bir davranış biçimi olmadığı fikri Keloğlan karakteri aracılığıyla aktarılmaktadır. Anlatı boyunca yalnızca bireysel tüketim alışkanlıklarının eleştirisi değil; aynı zamanda geleneksel değerlerin çağdaş bağlamda nasıl sürdürülebileceği üzerine düşünsel bir zemin inşa edilmektedir. Hikâye içinde Keloğlan'ın yanlışlıkla katıldığı bir alışveriş yarışması sahnesi, erdemli birey olmanın, ahlaki tutum sergilemenin ve sahip olunan değerlere sadık kalmanın sembolik bir anlatımına dönüşmektedir. Bu kurgu, halk bilginliği geleneğinin dijital çağda da canlı tutulabileceğine işaret eden bir model sunmaktadır. Bölüm boyunca özellikle kimlik, aidiyet ve kültürel miras temaları işlenmekte; Keloğlan'ın her türlü maddi kazanç karşısında dürüstlük ve sadelikten ödün vermemesi çocuk izleyicilere etik davranış örnekleri sunmaktadır. Neil Postman'ın (1994) çocukluğun modern toplumda kaybolan sınırlarını vurgulayan yaklaşımıyla paralel biçimde, Keloğlan anlatıları da tüketim baskısına karşı çocukların dünyasını korumaya çalışan bir işlev üstlenmektedir.

Keloğlan dizisi bu yapıyla yalnızca bir televizyon çizgi filmi olmanın ötesine geçerek, kitap, mobil oyun, sinema filmi, YouTube içerikleri ve animasyon uyarlamaları üzerinden çoklu mecra biçiminde yapılandırılmıştır. Farklı medya biçimlerinin sunduğu teknik olanaklarla yeniden düzenlenen anlatılar, aynı tematik değerleri farklı öğrenme düzeylerine uygun olarak işleyebilmekte ve geniş izleyici kitlelerine ulaşmaktadır. Bu yapı, çocuklara yalnızca çizgi diziyi izleme değil; aynı zamanda oyun oynama, kitap okuma ya da interaktif etkinliklere katılarak öğrenme imkânı sunmaktadır. Buckingham'ın (2007) belirttiği gibi, dijital kültür çocukların öğrenme biçimlerini dönüştürmekte ve onların medya aracılığıyla değerleri deneyimleyerek içselleştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda Keloğlan'ın alışveriş ve tüketim kültürü üzerine kurulu bölümleri, çocuklara yalnızca görsel bir deneyim değil; aynı zamanda etkileşimli, deneyimleyici ve uygulamalı öğrenme fırsatları sunmaktadır.

TRT Çocuk'un dijital mecralarda yayımladığı "Keloğlan'ın Zekâ Tuzağı", "Keloğlan Bilgecan'ın Laboratuvarında" ve "Keloğlan Kod Dünyasında" gibi bölümler, oyunlaştırılmış öğrenme ve uygulamalı deneyim tasarımıyla bütünleştirilmiş örneklerdir. Bunun yanı sıra, "Keloğlan Akıllı Köy" mobil oyunu, "Keloğlan Masalları – Dijital Hikâyeler Serisi" adlı e-kitap seti ve Keloğlan sinema filmi, dizinin çoklu mecra doğasını somutlaştıran yan yapımlar arasında yer almaktadır. Ayrıca, günümüzde çocukların sıklıkla karşılaştığı çevrim içi alışveriş uygulamaları, oyun içi satın almalar ya da sanal market deneyimleri, Keloğlan'ın tüketim kültürüyle ilişkilendirilen bölümlerinde pedagojik bir karşılık zemininde işlenmekte; çocukların bilinçli tüketicisi olma farkındalığı kazanmalarına katkı sunmaktadır.

Tüm bu örnekler, halk anlatılarının temel karakterlerinden biri olan Keloğlan'ın, çağdaş anlatı teknolojileriyle uyumlu bir biçimde dönüştürülerek yaşatıldığını göstermektedir. Keloğlan tipi üzerinden aktarılan etik değerler, kültürel normlar ve sosyal mesajlar, yalnızca geçmişin birer nostaljisi değil; aynı zamanda çağın pedagojik ihtiyaçlarına ve dijital okuryazarlık becerilerine yönelik güncel bir anlatı inşasının da parçasıdır (Akberoğlu, 1996, s. 14). Böylece Keloğlan, tüketim kültürüne eleştirel yaklaşan,

etik değerleri önceleyen ve çoklu mecra aracılığıyla kuşaklar arası köprü kuran bir dijital halk anlatısı figürü olarak öne çıkmaktadır.

Tablo 2.

Keloğlan Anlatılarının Çoklu Mecra Üzerinden Yapılandırılması

Medya Biçimi	İçerik Örneği	Kültürel İleti
Çizgi Film (TV)	Keloğlan – Alışverişte, Dev Robot, Zeka Tuzağı	Tutumlu olma, dayanışma, dürüstlük
YouTube Dizisi	Keloğlan Masalları (TRT Çocuk YouTube)	Geleneksel değerlerin dijital anlatımı
Dijital Kitap	Keloğlan Masalları – Dijital Hikâyeler Serisi	Masalsı yapıyla kültürel belleğin aktarımı
Mobil Oyun	Keloğlan Akıllı Köy Mobil Oyunu	Problem çözme, yerli teknolojilere ilgi
Sinema Filmi	Keloğlan Sinema Filmi (TRT Ortak Yapım)	Kolektiflik, geçmişle bağ kurma
Eğitsel Uygulama	Keloğlan Bilgecan'ın Laboratuvarında – Etkileşimli Deneyler	Deneyerek öğrenme, bilimsel merak, etik tutum

6. Kültürel Sürekliliğin Dijital Hafızası: Çoklu Mecra Yapılarında Keloğlan Anlatıları

Çocuklara yönelik tematik yayınların onların hayal dünyasını geliştirme, kültürel bilinç kazandırma ve eğitici içerikler sunma işlevini üstlendiği çeşitli araştırmalarla ortaya konulmuştur (Doğan ve Göker, 2012, s. 27). TRT Çocuk yapımı Keloğlan çizgi dizisi ve ona bağlı olarak geliştirilen dijital kitaplar, mobil uygulamalar, YouTube içerikleri ve sinema filmleri gibi farklı medya araçlarında hem dijital çağın güncel temaları hem de halk kültürüne özgü değerler birlikte sunulmaktadır. Keloğlan Zekâ Tuzağı, Dev Robot, Bilgecan Dede'nin Laboratuvarı ve Keloğlan Kod Dünyasında gibi bölümlerde yapay zekâ, robot teknolojileri ve sosyal medya meseleleri işlenirken; bu olgular halk bilgelik geleneği ve kültürel hafıza ile ilişkilendirilmekte ve çocuklara çok katmanlı bir öğrenme zemini sunulmaktadır.

Bu yapımların önemi, özellikle 2000'li yıllardan sonra çocukların sosyal dünyalarının okul ve ev çevresiyle sınırlı kaldığı, sokakta oyun oynama imkânlarının giderek ortadan kalktığı bir dönemde daha da belirginleşmiştir. Önceki kuşakların mahalle kültürü içinde kurduğu sosyal ilişkilerin yerini, günümüzde tablet, bilgisayar ve akıllı telefon ekranları üzerinden kurulan dijital etkileşimler almıştır. Bu değişim, çocukların fiziksel gerçeklikle bağlarını zayıflatmakta; onların kültürel değerleri sanal ortamda deneyimleme biçimlerini dönüştürmektedir. Neil Postman'ın (1995, s. 9) belirttiği gibi, geleneksel oyunların sokaklardan çekilmesi ve dijital oyunlara dönüşmesi, kültürel aktarım süreçlerinde yeni mecraların kullanılmasını zorunlu hâle getirmiştir. Dijital medya araçları çocukların erken yaşlarda geliştirmesi beklenen dil, kimlik ve kişilik oluşumlarını doğrudan etkilemektedir. Bu noktada Öcal Oğuz'un (2001, s. 5–8) "ulusal kalıt" kavramı önem kazanmaktadır. Oğuz'a göre bir ulusun kültürel kimliğini belirleyen ve onu diğer uluslardan ayırt eden tüm değerler, yaratılar ve kazanımlar ulusal kalıtın kapsamı içindedir. Bu bağlamda Keloğlan gibi halk anlatısı karakterlerinin dijital içerikler aracılığıyla yeni kuşaklara aktarılması yalnızca eğlence bir medya üretimi değil; aynı zamanda ulusal kalıtın çağdaş araçlarla yeniden yorumlanmasıdır.

Bir zamanlar çocukların hayal dünyasına doğrudan seslenen Keloğlan masalları ve hikâyeleri, günümüzde dijital ortamda sunulan çoklu mecra yapıları aracılığıyla yeniden üretilmektedir. Bu dönüşüm, çocukların hem bilişsel hem de duygusal becerilerini geliştirmelerine, kimlik ve değer algılarını şekillendirmelerine ve bireysel farkındalık kazanmalarına katkı sunmaktadır. Buckingham'ın (2007) işaret ettiği gibi, dijital kültür çocukların öğrenme süreçlerini dönüştürmekte ve kültürel değerlerin medya üzerinden içselleştirilmesine yeni yollar açmaktadır. Bu nedenle Keloğlan çizgi dizisi ve ona bağlı içeriklerin yaş gruplarına uygun pedagojik duyarlılıklarla yapılandırılması büyük önem taşımaktadır. Çizgi dizide kurulan medyalararası etkileşim ve çoklu mecra yapısı, folklorik unsurların, kültürel kodların ve sembolik temsillerin çocuklara farklı perspektifler üzerinden ulaşmasını sağlamaktadır. Kubilay Aktulum'un (2013, s. 11) vurguladığı folklor birimleri, dijital çağın medya temelli

yapılarında da etkili biçimde kullanılmaktadır. Bu durum, Keloğlan anlatılarının yalnızca korunmakla kalmayıp dönüştürülerek çağdaş bağlamlara taşındığını göstermektedir. Dijital masallarda kullanılan “server”, “robot”, “kodlama” gibi kavramların halk mizahı ile harmanlanması, anlatıların güncel bağlama uygun hâle getirildiğini ortaya koymaktadır.

Dijital medya, yerel ve küresel kültür öğelerinden beslenerek toplumsal yaşama yeni ifade biçimleri kazandırmaktadır (Aziz, 1985, s. 90–99). Postman'ın (2004, s. 19–20) televizyonun bireyin zihinsel ve kültürel gelişimini yönlendirme gücüne dair tespitleri göz önüne alındığında, Keloğlan gibi yapımların yalnızca eğlence değil; aynı zamanda kültürel bilinçlenmeyi destekleyen stratejik anlatılar olduğu görülmektedir. Böylece Keloğlan karakteri, hem halk kültürünün zamansız aktarıcısı hem de dijital çağın pedagojik ve kültürel ihtiyaçlarına cevap veren çoklu mecra figürü olarak işlev görmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, elektronik çocuk edebiyatı bağlamında çoklu mecra anlatımı yönteminin, geleneksel halk anlatılarının dijital medya ortamlarında yeniden üretimi ve aktarımı üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Keloğlan çizgi dizisi örneği üzerinden yürütülen analiz, çocuklara yönelik kültürel değer aktarımının çağın teknolojik imkânlarıyla nasıl bütünleştirilebileceğini açık bir biçimde ortaya koymaktadır. Dijital çağın sunduğu medya araçları, yalnızca içerik üretim biçimlerini dönüştürmekle kalmamakta; aynı zamanda kültürel mirasın korunması, yeniden yorumlanması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından stratejik bir işlev üstlenmektedir. Teknoloji temelli medya düzeninde çocuk edebiyatı, üretim-tüketim biçimlerinden anlatım stratejilerine kadar çok yönlü bir dönüşüm içerisinde. Bu dönüşümün en belirgin boyutlarından biri, çoklu mecra hikâye anlatımıdır. Çoklu mecra yapıları, hikâyenin yalnızca metinle değil; aynı zamanda görsel, işitsel, oyunlaştırılmış ve etkileşimli bileşenlerle zenginleştirilmesini sağlayarak çocukların hem bilişsel hem duyuşsal gelişim alanlarına hitap etmektedir. Böylece çocukların öğrenme süreçleri yalnızca pasif bir izleme deneyimine indirgenmemekte; aktif katılım, üretim ve eleştirel düşünme becerileriyle desteklenen çok katmanlı bir sürece dönüşmektedir.

TRT Çocuk yapımı Keloğlan dizisi, çoklu mecra yapısına sahip olması sayesinde aynı anlatı evrenini çizgi film, sinema filmi, dijital oyun, YouTube içerikleri, interaktif kitaplar ve mobil uygulamalar gibi çeşitli platformlara taşımaktadır. Bu yapı, hem geleneksel kültürel değerlerin korunmasını hem de günümüz çocuklarına hitap eden dinamik ve pedagojik açıdan işlevsel bir anlatım dili kurulmasını mümkün kılmaktadır. Dizinin sunduğu çoklu mecra destekleri, çocukların dijital okuryazarlık becerilerini güçlendirmekte, kültürel kimlik oluşumlarını desteklemekte ve değer aktarımını çağdaş pedagojik ilkelerle bütünleştirmektedir. Elektronik çocuk edebiyatında ortaya çıkan bu yeni anlatı biçimleri, çocukların kültürel mirasla bağ kurmalarını kolaylaştırmakta ve aynı zamanda onları küresel dijital kültürle uyumlu hâle getirmektedir. Özellikle tüketim alışkanlıkları, çevre bilinci, sosyal medya kullanımı, yapay zekâ ile etkileşim, dijital kimlik gibi güncel konuların Keloğlan figürü aracılığıyla aktarılması; folklorik bir karakterin yalnızca nostaljik bir figür olmaktan çıkıp, çağdaş çocukların kültürel ve ahlaki eğitiminde aktif bir rol üstlenmesine imkân tanımaktadır. Bu durum, halk anlatılarının durağan bir folklorik miras değil; aksine sürekli dönüşen, çağın koşullarına uyum sağlayan dinamik bir kültürel sermaye olduğunu göstermektedir. Bulgular, Keloğlan temelli çoklu mecra yapılarının, dijital okuryazarlığı güçlendirirken kimlik oluşumunu ve değer eğitimi de desteklediğini göstermektedir. Özellikle tüketim alışkanlıkları, çevre bilinci, sosyal medya kullanımı, yapay zekâ ile etkileşim ve dijital kimlik gibi güncel temalar, folklorik kodlarla birleştirildiğinde; geleneksel anlatı çekirdeği korunarak çağdaş çocukluk deneyimiyle uyumlu bir pedagojik çerçeve kurulmaktadır. Bu tablo, halk anlatılarının durağan bir miras değil; çağın koşullarına uyum sağlayan dinamik bir kültürel sermaye olduğunu teyit etmektedir.

Dijital çağda çocuklara yönelik geliştirilen edebî içeriklerin hem pedagojik hem de kültürel işlevler taşıyabilmesi, halk edebiyatı mirasının çağdaş anlatım teknikleriyle bütünleştirilmesine bağlıdır. Bu bağlamda Keloğlan çizgi dizisi ve ona bağlı dijital yapımlar, elektronik çocuk edebiyatının kültürel sürdürülebilirlik açısından ne denli stratejik bir araca dönüşebileceğini açıkça göstermektedir. Çoklu mecra anlatılarının sunduğu imkânlar sayesinde çocukların öğrenme deneyimleri yalnızca bireysel okuma ya da izleme boyutunda kalmamakta; oyun, etkileşim ve katılım aracılığıyla kolektif bir kültürel deneyime dönüşmektedir.

Genel olarak bakıldığında, Keloğlan temelli dijital içerikler kültürel mirasın korunması ve yeniden yorumu, dijital okuryazarlığın geliştirilmesi ve değer aktarımının güçlendirilmesi açısından stratejik bir imkân sunmaktadır. İzleme-oyunama-üretme gibi katılım düzeyleri yaygınlaştıkça, öğrenme deneyimi bireysel eğlenceden kolektif kültürel deneyime evrilmektedir. Gelecek çalışmaların, farklı halk anlatısı karakterlerinin dijital uyarlamalarını karşılaştırmalı olarak ele alması ve katılım düzeyi ile öğrenme çıktıları arasındaki ilişkiyi deneysel olarak sınaması, bu alanın hem kuramsal hem uygulamalı çerçevesini daha da sağlamlaştıracaktır.

Kaynakça | References

- Akberoğlu, (1996). H. İ. Nasreddin Hoca'nın Devamcısı. *Millî Folklor*, 4(31), 13-14.
- Aktulum, K. (2013). *Folklor ve metinlerarasılık*. Çizgi Kitabevi.
- Alangu, T. (2009). *Keloğlan masalları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aldemir, A. (2023). Experienceart in thedigitalage: superficialization, loss of meaningandinstagram. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 65, 36-50.
- Alptekin, A. B. ve Sakaoğlu, S. (2009). *Nasreddin Hoca*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Aslan, F. (2011). Sanal kültür ortamında güncellenen Nasreddin Hoca fıkraları. *TurkishStudies*, 6(4), ss. 39-60.
- Aydın, B. (2002). Mizah yaratma eyleminde Nasrettin Hoca. *Millî Folklor*, 7(55), 5-30.
- Aziz, A. (1985). *Radio ve televizyona giriş*. Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi.
- Buckingham, D. (2007). *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Cambridge: Polity
- Cerit, E., veGökçearsan, A. (2016). Türkiye'de yayınlanan Türk masal kitaplarının grafik tasarım öğeleri açısından incelenmesi: Keloğlan masalları örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6 (6), 49-73.
- Chen, S-H., &Weng, L.-J., and Su, Y.-J. and Su, W, H.-M. (2003). Development of a Chineseinternetaddictionscaleanditspsychometricstudy. *ChineseJournal of Psychology*, 45(3), 279-294.
- Çetin, İ. (1999). Türkiye'de Nasreddin Hoca konulu çalışmalar. *Millî Folklor*, 4(31-32), 32-36.
- Doğan, Â. ve Göker, G. (2012). Tematik televizyon ve çocuk: İlköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları. *Millî Eğitim*, 41(194), 5-30.
- EBA (2024). *Eğitim Bilişim Ağı - Millî Eğitim Bakanlığı*. <https://www.eba.gov.tr>
- Eker, G. Ö. (2009). *İnsan kültür mizah*, Grafiker Yayınları.
- Emir, S. (1980). *Keloğlan uzayda*. Remzi Kitabevi.
- Epıc! (2024). *Digital library for kids*. <https://www.getepic.com>
- Erbay, F. (2023). Nasreddin Hoca fıkralarında Türk oto-stereotipi: BY7297 Numaralı Yazma Eser Örneği. *Millî Folklor*, 18(138), 45- 49.
- Ergun, P. (2005). Altay destanlarında ve Anadolu Türk masallarında Tastarakay-Keloğlan. *Millî Folklor*, 67, 87-94.
- Ertem, İ. (2010). Theeffect of electronicstorybooks on strugglingfourth-graders' readingcomprehension. *TheTurkish Online Journal of EducationalTechnology*, 9(4), 140-155.
- Ertem, İ. S. (2013). Exploringtherole of digitalchildren'sliterature in thetechnology-basedliteracyinstruction. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları/Research in Reading WritingInstruction*, 1(2) 102-108.
- Eskin, Ş. (2022). Nasreddin Hocanın dirilişi: Baha Tevfik ile Ahmet Nebil'in yayımlanmamış bir oyunu. *Millî Folklor*, 17(36), 36- 39.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Google Read Along (2024). *Interactive reading app for children*. <https://readalong.google>
- Hayles, N. K. (2010). *Electronic literature: newhorizonsfortheliterary*.
- Houston, C. (2011). Digitalbooksfordigitalnatives.children&libraries. *TheJournal of theAssociationfor Library Service toChildren*, 9(3), 39-42.
- Jenkins, H. (2006). *Convergenceculture: whereoldandnewmediacollide*. NYU Press.
- Kayaoğlu, E. (2016). *Edebiyat ve film: edebiyat bilimi yaklaşımıyla film çözümlemesine giriş*. Hiperlink.
- Kenrick, J. (2008). *Musical theatre: a history*. Te Continuum International PublisingInc.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kirschenbaum, M. G. (2008). *Mechanisms: newmediaandtheforensicimagination*. MIT Press.
- Konstantın, G. H. (1997). Nasreddin Hoca üzerine 18 Kırgız fıkrası" *Millî Folklor*, 5(33), 69-73.
- Kojima, M. (1994). Nasreddin Hoca ile Japonya'daki Ikkyu'nunkarşılaştırılması. *Millî Folklor*, 3(22), 53-55.
- Köprülü, M. F. (1918). *Nasreddin Hoca*. Kanaat Kütüphanesi
- Manovich, L. (2001). *The language of newmedia*. The MIT Press.
- Marshall, P. D. (2014). *Celebrity and Power: Fame in Contemporary Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Matthew, K. (1997). Comparison of influence of interactive cd-rom storybooks". *Journal of Research on Computing in Education*, 9(3), 263-276.
- Meckey, M. (1994). Thenewbasics: learningtoread in a multi-mediaworld, *English in Education*.
- Mellinkoff, R. (1973). Ridingbackwards: Theme of humiliationandsymbol of evil, *Viator*, (4).
- Moody, A. (2010). Using electronicbooks in theclassroomtoenhanceemergentliteracyskills in youngchildren. *Journal of*

Literacy and Technology, 11(4), 22-52

Nutku, Ö. (2001). *Dram sanatı*. İstanbul.

Oğuz, M. Ö. (2001). Küreselleşme ve ulusal kalıt kavramları arasında Türk halkbilimi, *Millî Folklor*, sayı. 50.

Özbek, A. (1990). *Bir eğitimci olarak Nasreddin Hoca*. Esra Matbaacılık.

Özdemir, N. (2008). Kültürel ekonomik imge olarak Nasreddin Hoca. *Millî Folklor*, 10(779), 11-20

Özdemir N. (2009). Sanal kültür ortamında Nasreddin Hoca, 21. *Yüzyılı Nasreddin Hoca ile Anlamak*, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Pearman, C.J., & Lefever-Davis, S. (2006). Supporting the essential elements with CD-ROM storybooks. *Reading Horizons*, 46(4), 301-313.

Postman, N. (1994). *The Disappearance of Childhood*. New York: Vintage Books.

Postman, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*. (Kemal İnal Çev.). İmge.

Postman, N. (2004). *Televizyon öldüren eğlence*. Ayrıntı.

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling*. Erişim Adresi:

https://www.academia.edu/15043050/Getting_Started_in_Transmedia_Storytelling_2nd_Edition

Rettberg, S. (2019). *Electronic literature*. Polity Press.

Ryan, M. L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Sakaoğlu, S. (1999). Nasreddin Hoca'nın çocukluk dönemiyle ilgili fıkralar onun mudur? Dr. Hadiye Tuncer'e Armağan, 199-206.

Solmaz, E. (2016). Özbek mizahında Nasreddin Hoca algısı. *Motif Academy Journal*, 9(18), 229-238

Solmaz, E. (2018). Özbek kültüründe doğum ile ilgili pratikler. *Folklor Akademi Dergisi*, 127- 136.

Scolari, C. (2009). *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. International Journal of Communication, 3, 586-606.

Şenocak, E., ve Özmen, F. (2022). Suç ve ceza kavramları bağlamında Nasreddin Hoca fıkralarının tahlili. *Millî Folklor*, 34(17), 34.

Şimşek, T. (2014). *Kuramdan uygulamaya çocuk edebiyatı el kitabı*. Grafiker Yayınları.

Tatçı, M. (1995). Nasreddin Hoca'dan iktibaslar ve Hoca'nın ahlakçılığı, *Edebiyattan İçeri Dini Tasavvufi Türk Edebiyatı Üzerine Yazılar*, Akçağ Yayınları.

Unsworth, L. (2003). Reframing research and literacy pedagogy relating to CD narratives: addressing radical change in digital age literature for children. *Issue in Educational Research*, 13(2), 55-70.

Uysal, M. (2004). *Nasreddin Hoca'dan fıkralar ve öğütler*. Uysal Yayınevi.

Wardrip-F.N., & Montfort, N. (2003). *The new media reader*. MIT Press.

Wattpad Kids (2024). *Children's storytelling platform*. <https://www.wattpad.com/kids>

Yıldırım, D. (1997). Sözel eleştiri türü ve "Nasreddin Hoca bildirileri" üzerine birkaç söz. *Nasreddin Hoca Sempozyumu Bildirileri*. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Yücel, A. (1997). Nasreddin Hoca ve hoşgörü üzerine. *Nasreddin Hoca Sempozyumu Bildirileri*, Kültür Bakanlığı Yayınları.

Zipes, J. (2009). *Relentless progress: the reconfiguration of children's literature, fairytales, and storytelling*. Routledge.

Elektronik Kaynaklar

URL 1: TRT Çocuk. (2021, 25 Aralık). Keloğlan – Dev Robot [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=VUuk00kyA_U

URL 2: TRT Çocuk. (19 Kas 2014). Keloğlan – Uzaylılar [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=5tPYy5VX6J0>

URL 3: "Dijital". (2024). Merriam Webster Dictionary. Erişim Adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/digital>

URL 4: "Dijital". (2024). Technopedia,. Erişim Adresi <https://www.techopedia.com/definition/604/digital-definition>

URL 5: "Dijitalleşme". (2024). Cambridge Dictionary. Erişim Adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital>