



Türk Kültüründe Korku Figürlerinin Mitolojik ve Dijital Dönüşümü

The Mythological and Digital Transformation of Horror Figures in Turkish Culture

Dr. Leyla YILMAZ POLAT

Bağımsız Araştırmacı

leyla.yilmazpolat@hotmail.com

ORCID : 0000-0003-4328-8430.

e-ISSN: 2667-4173

UHAD, 2025, 8/2, 225-241.

Araştırma Makalesi/ Research Article



DOI: 10.61729/uhad.1746802

Geliş Tarihi / Date Received: 20.7.2025

Kabul Tarihi / Date Accepted: 13.11.2025

Yayın Tarihi / Date Published: 30.11.2025

Atıf / Citation: YILMAZ POLAT, Leyla (2025). "Türk Kültüründe Korku Figürlerinin Mitolojik ve Dijital Dönüşümü", UHAD/Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, S. 8/2, s. 225-241.

Öz

Korku, insanlığın en eski duygularından biri olarak yalnızca biyolojik bir refleks değil, aynı zamanda kültürel hafızanın, kolektif bilinçdışının ve mitolojik düşüncenin temel bileşenidir. Türk kültüründe korku figürleri, tarihsel süreçte inanç sistemleri, toplumsal yapılar ve anlatı geleneklerine bağlı olarak biçim ve işlev açısından evrilmiştir. İslamiyet öncesi dönemde Alkarısı, Erlik Han, Yel İyesi ve Körmös gibi varlıklar; doğum, ölüm, hastalık ve geceyle ilişkilendirilmiş, Şamanist evren anlayışında kozmik düzeni açıklayan ruhsal güçler olarak işlev görmüştür. Bu figürler hem doğanın hem insanın bilinçdışı korkularının sembolik izdüşümleridir. İslamiyet'in kabulüyle korku figürleri, cin, şeytan, musallat gibi kavramlarla yeniden biçimlenmiş; korku dışsal varlıklardan içsel günah, iman zayıflığı ve ahlaki sapmalara yönelmiştir. Modernleşme ve Batı etkisiyle birlikte hortlak, vampir gibi figürler halk tahayyülüne girmiş, korkunun kaynağı daha seküler ve psikolojik bir boyut kazanmıştır. Dijital çağda ise Slenderman, Momo, Huggy Wuggy gibi figürler, Jung'un arketip kuramı, Freud'un tekinsizlik kavramı ve Baudrillard'ın simülakr anlayışı çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Geleneksel figürlerle dijital karakterler arasında doğrudan üretim bağı değil, arketipsel süreklilik ve işlevsel benzerlik söz konusudur. Alkarısı, lohusalık dönemine dair kırılganlığı hedef alırken Momo, çocukların kaygılarını tetiklemekte; Erlik Han yeraltı korkusunu simgelerken Slenderman, modern çağda gözetim ve kimlik kaybı korkularını temsil etmektedir. Böylece korku figürleri, tarihsel sürekliliğini koruyarak her çağın kültürel ve psikolojik kaygılarını yansıtan dinamik arketiplere dönüşmektedir.

Anahtar Kelimeler: Korku, Sembol, Arketip, Dijital mitoloji, Kolektif bilinçdışı.

Abstract

Fear, as one of humanity's oldest emotions, is not merely a biological reflex but also a fundamental component of cultural memory, the collective unconscious, and mythological thought. In Turkish culture, fear figures have

Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları Creative Commons Atıf-Gayriticari 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY-NC 4.0) altında açık erişim olarak yayımlanmaktadır.



evolved throughout history in form and function, shaped by belief systems, social structures, and narrative traditions. In the pre-Islamic period, beings such as Alkarısı, Erlik Han, Yel İyesi, and Körmös were associated with birth, death, illness, and night, functioning as spiritual forces that explained the cosmic order within the Shamanic worldview. These figures are symbolic projections of both nature's and humanity's unconscious fears. With the adoption of Islam, fear figures were reinterpreted through concepts such as jinn, devil, and possession; fear shifted from external beings to inner sins, weakness of faith, and moral deviations. Through modernization and Western influence, figures like vampires and revenants entered popular imagination, transforming the source of fear into a more secular and psychological dimension. In the digital age, figures such as Slenderman, Momo, and Huggy Wuggy gain meaning within the frameworks of Jung's archetype theory, Freud's concept of the uncanny, and Baudrillard's notion of simulacra. Rather than a direct line of production, there exists an archetypal continuity and functional similarity between traditional figures and digital characters. While Alkarısı targets the fragility of postpartum women, Momo triggers children's anxieties; Erlik Han embodies the fear of the underworld, whereas Slenderman represents modern anxieties of surveillance and identity loss. Thus, fear figures maintain their historical continuity, transforming into dynamic archetypes that reflect the psychological and cultural anxieties of every era.

Keywords: Fear, Symbol, Archetype, Digital mythology, Collective unconscious.

Extended Summary

This study explores the symbolic transformation of fear figures in Turkish culture from mythological archetypes to contemporary digital manifestations. It examines how fear both as a psychological reflex and cultural construct, evolves across time in tandem with shifts in belief systems, media environments, and modes of storytelling. Utilizing an interdisciplinary theoretical framework, the paper investigates how archetypal figures associated with fear adapt to new socio-cultural contexts while preserving their symbolic core. The research problem centers on the continuity and metamorphosis of fear symbols: How do traditional mythological fear figures relate to and inform contemporary digital horror characters? Are there recurring symbolic structures that persist across vastly different media and cultural systems? The study approaches these questions through a symbolic and comparative methodology grounded in the theories of Carl Gustav Jung (archetypes and collective unconscious), Mircea Eliade (sacred time and mythic repetition), Sigmund Freud (the uncanny), James Hillman (archetypal psychology), and Jean Baudrillard (simulation and hyperreality). The first section examines pre-Islamic Turkish mythology, in which fear is expressed through supernatural figures such as Alkarısı, Erlik Han, Yel İyesi, and Körmös. These beings are associated with liminal states such as birth, death, disease, and night, and reflect deep-seated communal anxieties regarding the body, the soul, and the unknown. For instance, Alkarısı, a nocturnal spirit that harms postpartum women, can be interpreted as a projection of cultural anxieties about maternal vulnerability and bodily thresholds. Similarly, Erlik Han, the underworld deity, personifies death and cosmic imbalance. These mythic figures are not merely fictional entities but narrative tools through which cultural fear is embodied, negotiated, and controlled. The second section investigates the transformation of these fear figures under the influence of Islam. Many mythological entities were absorbed into or replaced by religious figures such as devils, demons, or malevolent spirits. The ontology of fear shifted from cosmic-natural forces to moral-religious threats. In this framework, fear became a theological concern linked to sin, punishment, possession, and salvation. The result was a moralization and domestication of fear, where supernatural encounters were interpreted as tests of faith or consequences of transgression.

The final section analyzes the emergence of new fear figures in digital culture, particularly those created and circulated through participatory and multimedia narratives. These contemporary entities, often composed of distorted bodies, uncanny movements, or glitch-like aesthetics, reflect modern anxieties related to surveillance, anonymity, fragmentation of identity, and loss of agency. Unlike traditional folklore figures who appeared in oral narratives or ritual contexts, digital-era monsters are often co-created, adapted, and transformed by communal engagement, forming a new kind of interactive folklore. These figures function as contemporary iterations of the shadow archetype, allowing individuals-particularly adolescents-to externalize and negotiate their subconscious fears in a mediated environment. The findings of this study indicate that while the medium and context of fear figures evolve, their symbolic and psychological functions endure. Fear continues to be a mechanism through which societies express, regulate, and ritualize existential anxieties. The archetypal patterns that underpin fear-such as the confrontation with the unknown, transgression of boundaries, or descent into darkness-are remarkably resilient, even as they migrate across time, technology, and cultural form. In conclusion, the paper contributes to both folklore and digital culture studies by demonstrating the symbolic continuity of fear figures in Turkish tradition. It argues that the monsters of myth and those of the digital era are not fundamentally different, but rather variations of the same collective effort to narrate and make sense of fear. As storytelling environments change, so too do the figures that inhabit them-but their archetypal roots remain deeply embedded in the cultural psyche.

Giriş

Korku, insanın en ilkel ve en kalıcı varoluşsal deneyimlerinden biridir. Doğayla baş başa kalan ilk insan, yıldırım, karanlık, vahşi hayvanlar ve doğal afetler gibi dışsal tehlikeler karşısında bilinçli savunma mekanizmaları geliştiremeden önce, korku aracılığıyla tetikte olmayı ve yaşamını sürdürmeyi öğrenmiştir. Bu yönüyle korku, yalnızca biyolojik bir refleks değil, aynı zamanda kültürel bir inşa sürecinin de temelidir. René Guénon (2024: 31), modern dünyanın krizini değerlendirirken hakikatin yerini göreliliğin almasının bireyde bir köksüzlük duygusu yarattığını ve bunun da korku kültürünü derinleştirdiğini savunmaktadır. Böylece korku, yalnızca hayatta kalma içgüdüsünün değil, aynı zamanda anlam arayışının, kutsalla ilişki kurmanın ve bilinmeyene karşı geliştirilen sembolik sistemlerin de merkezinde yer almaktadır.

Sigmund Freud (2012: 63) korkuyu bastırılmış dürtülerin dışavurumu olarak değerlendirir. Nevrotik belirtilerle iç içe geçen korku, bireyin iç dünyasındaki çatışmaların sonucu olarak ortaya çıkar. Carl Gustav Jung (2009: 82), korkunun kaynağını yalnızca bireysel değil, aynı zamanda kolektif bilinçdışına dayandırır. Ona göre yılan, karanlık, iblis, cin ve hayalet gibi figürler, insanlığın ortak hafızasında yer alan arketiplerdir ve her toplumda belirli mitolojik yapılar aracılığıyla anlam kazanmaktadır. Bu kolektif imgeler, bireyin kendi gölgesine dair bastırılmış korkularıyla da örtüşür. James Hillman'a göre mitolojik imgeler sabit ve evrensel semboller değil; bireyin içsel gerçekliğinin dışavurumu olarak ortaya çıkan, ruhsal gerilimi taşıyan ve dönüştüren dinamik biçimlerdir. Bu imgeler, bireysel psişede köklenen arketipsel örüntülerin dış dünyaya yansıyan görünümleridir. İnsan ruhu, tarih boyunca değişen dışsal koşullara rağmen bu arketipsel örüntüleri mitik anlatılar yoluyla yeniden üretir ve sembolik düzeyde yapılandırır (Hillman, 1996: 36- 46). Bu noktada, Türk halk anlatılarında kötülük ve korku tiplerini yapısal- tipolojik açıdan sınıflandıran Musa Duman (2020: 84) da olumsuz figürlerin eksiklik, yasak, cezalandırma, ayrı düşme, savaş gibi temalar üzerinden yinelenen işlevsel kalıplarla ortaya çıktığını vurgular. Dolayısıyla korku figürleri yalnızca bireysel kaygıların değil, kolektif bilinçdışı imgelerin kültürel olarak kodlanmış dışavurumlarıdır. Nitekim İrfan Polat'ın (2020: 142- 145) Türkiye sahasındaki on binin üzerinde masal ve efsaneyi incelediği çalışmasında korkunun sosyal, dinî ve tabiat temelli boyutlarının kültürel kodlarla aktarıldığı gösterilmiştir. Benzer şekilde Seçkin Sarpkaya (2021: 88- 93), demonolojik varlıkların belirli mekânlarda ve eylem kalıpları içinde toplumsal tahayyülde korkuyu yeniden üreten denetim işlevine dikkat çekmektedir. Bu bulgular, Freud'un bastırılmış dürtü kuramı, Jung'un kolektif arketip anlayışı ve Hillman'ın imge merkezli yaklaşımıyla örtüşerek, korku figürlerinin hem bireysel hem kolektif düzlemde işlevsel semboller olduğunu ortaya koymaktadır.

Mircea Eliade, korkuyu yalnızca psikolojik bir durum değil, aynı zamanda kozmolojik bir mesele olarak ele alır ve bu olguyu mekânla birlikte yorumlar. Ona göre kutsal bir mekânın inşası, ilksel insanın kaotik ve tehditkâr olarak algıladığı dünyayı sınırlandırma, yapılandırma ve anlamlandırma girişimidir. Başlangıçta düzensiz ve tehlikeli olarak deneyimlenen çevre, kutsal merkezin kurulmasıyla birlikte ehlileştirilir ve yaşanabilir bir forma sokulur. Merkez, kutsalın ikamet ettiği alan olarak öne çıkarken sınır bölgeleri -orman, mağara, mezarlık, su kenarları gibi geçiş mekânları- kutsaldan uzaklıkları nedeniyle bilinmeyenle ilişkilendirilir. Bu da onları, korkunun, tehlikenin ve tekinsizliğin yerleri hâline getirir (Eliade, 2003: 22). Bu sınır mekânlar, çoğu zaman mitlerde demonik varlıkların, ruhların, cinlerin ya da hayaletlerin yaşam

alanı olarak tahayyül edilir. Bu bağlamda korku, yalnızca bireyin iç dünyasında yaşadığı soyut bir duygu değil, aynı zamanda kültürel olarak belirlenmiş, mekânsal olarak yerleştirilmiş ve mitik anlatılarla işlevselleştirilmiş bir deneyimdir.

İnsanlığın ilk bilişsel temelleri bilgisizlik ve korku üzerine kuruludur; bu da bilginin olmadığı yerde korkunun hüküm sürdüğünü göstermektedir. Nitekim bilgiyle tanımlanamayan, açıklanamayan ya da kontrol edilemeyen her unsur, tarih boyunca sembolik korku figürleri aracılığıyla temsil edilmiştir. Bu figürler, hem bilinmeyen hem de düzensizliğin kişileştirilmiş imgeleri olarak kolektif bilinçdışına yerleşmiştir. Bu açıdan bakıldığında, korku yalnızca bastırılması gereken bir duygu değil, aynı zamanda bir tür düzen aracıdır. İnsan, korku sayesinde hem içsel hem dışsal tehditlere karşı uyanık kalmayı öğrenmiş, hem de toplumsal yapılar içerisinde tehlikeli olanı sınırlandırma ve yeniden tanımlama güdüsü geliştirmiştir. Bu süreçte korku figürleri -cin, dev, ejderha, şeytan, hortlak vb.- hem psikolojik gölgelerin yansımaları hem de kültürel bilinçaltının bir çeşit sembolik dili olmuştur. Eliade'nin mekânla ilişkilendirdiği bu korku biçimleri, zamanla ritüeller aracılığıyla törenselleştirilmiş ve efsaneler aracılığıyla anlatıya dönüştürülmüştür. Böylece insan, korktuğu şeyi adlandırarak onun üzerinde sembolik bir denetim kurmuş; hem içsel hem dışsal kaosu kültürel olarak anlamlandırmıştır. Bu yapı, yalnızca arkaik toplumlar için değil, modern birey için de geçerliliğini sürdürmektedir. Zira modern korkular da -özellikle dijital çağın sanal sınır mekânlarında ortaya çıkan figürler- benzer şekilde bilinmeyene dair kaygıların ve açıklanamayan tehditlerin yeni biçimlerdeki dışavurumlarıdır. Bu noktada, geleneksel korku anlatılarının şekillendirdiği bilinçdışı yapılarla, modern çağda yeniden biçimlenen korku deneyimi arasında doğrudan bir süreklilikten söz etmek mümkündür. İnsan, tarih boyunca olduğu gibi günümüzde de belirsizlikle başa çıkmak için korkuyu anlatıya dönüştürmekte, ancak bu anlatılar artık dijitalleşen yaşamın koşullarına uygun yeni biçimlerde üretilmektedir. Modern dönemde korkunun mahiyeti, yalnızca içsel bir duygu olmaktan çıkmış; medya, siyaset ve dijital kültür aracılığıyla sistematik biçimde yeniden üretilen toplumsal bir yapıya dönüşmüştür. Furedi (2014: 47), bu dönüşümün korkuyu bireyin ruhsal dünyasından çıkarıp dışsal bir denetim mekanizmasına dönüştürdüğünü belirtir. Artık insanlar, doğaüstü güçlerden ya da fiziksel tehlikelerden değil, anonimleşmiş bürokratik yapılardan, teknolojik gelişmelerin getirdiği bilinmezlikten ve kimlik bulanıklığından korkmaktadır. Bu korku biçimi, bireyin yalnızlaştığı, toplumsal ilişkilerin çözülmeye başladığı modern çağın karakteristik özelliklerinden biridir. Dijital çağda ise bu dönüşüm yeni bir evreye ulaşmıştır. Kolektif bilinçdışının sembollerini taşıyan ancak çağın estetiğiyle şekillenen korku figürleri, artık dijital mitler aracılığıyla varlık bulmaktadır. Slenderman, Huggy Wuggy, Momo ve Siren Head gibi karakterler, internet forumlarında, sosyal medya platformlarında ve kullanıcı üretimi içeriklerde sürekli yeniden üretilerek dijital folklorun bir parçası hâline gelmiştir. Bu figürler, hem biçim hem içerik açısından klasik korku figürlerinin çağdaş izdüşümleri olarak okunabilir. Yüzü olmayan, anonim tehdit unsuru Slenderman, masum oyuncak görünümünün ardında ölümcül bir doğayı saklayan Huggy Wuggy ya da siren sesiyle yön bulan Siren Head gibi figürler C. G. Jung'un arketip kuramı doğrultusunda, "gölge", "persona" ve "ölüm" arketiplerini çağdaş bir dille yeniden yorumlamaktadır.

Bu çalışma, nitel ve yorumlayıcı bir içerik analizi yöntemiyle yürütülmüş; Türk mitolojisinde yer alan korku figürleri ile dijital çağın korku karakterleri arasındaki arketipsel ve

işlevsel benzerlikler iki aşamalı bir çözümleme süreciyle ele alınmıştır. İlk aşamada geleneksel figürler (Alkarısı, Erlik Han, Yel İyesi, Körmös) ile dijital figürler (Slenderman, Momo, Huggy Wuggy, Siren Head, Backrooms Entity, Smile Dog, Jeff the Killer) bağımsız olarak incelenmiş, her birinin sembolik ve işlevsel özellikleri belirlenmiştir. İkinci aşamada ise bu özellikler arasındaki yapısal ve anlamsal benzerlikler karşılaştırmalı biçimde değerlendirilmiştir. Kodlama sürecinde analiz birimleri oluşturulurken eşik durumlar (doğum, ölüm, gece), mekân tipolojisi (sınır ve ara mekânlar), failin görünürlüğü, eylem biçimi, hedef kitle ve toplumsal işlev ölçütleri esas alınmıştır. Bu sınıflandırmada, Türk halk anlatılarında korku figürlerinin yapısal-tipolojik çözümlemesini geliştiren Duman'ın (2020) kötülük etkinlik alanı kavramından; korkunun sosyal, dinî ve tabiat temelli katmanlarını inceleyen İrfan Polat'ın (2020) tipolojik gözlemlerinden ve demonolojik varlıkların mekân, eylem ve denetim işlevlerine odaklanan Sarpkaya'nın (2021) bulgularından yararlanılmıştır. Bu çalışmalar, halk anlatılarındaki korku figürlerinin işlevsel sürekliliğini göstererek karşılaştırmalı çözümlemenin kuramsal dayanağını oluşturmuştur. Elde edilen temalar; Jung'un arketip kuramı, Sigmund Freud'un tekinsizlik kavramı, Eliade'nin kutsal- liminal mekân anlayışı, James Hillman'ın imge merkezli psikolojisi ve Jean Baudrillard'ın simülakr kuramı çerçevesinde yorumlanmıştır.

Korkunun Dönüşüm Nedenleri ve Mitik Varlıkların Değişim İhtiyacı

Korku figürleri durağan değildir. Toplumun inancı, psikolojisi, bilgi anlayışı ve denetim sistemleri değiştiğinde bu figürlerin şekli, ismi ve işlevi de dönüşüme uğrar. İslamiyet öncesi dönemde Alkarısı, Körmös ve özellikle Altay- Sibiryasahasında bilinen Erlik Han gibi varlıklar, doğa temelli bir düzlemde korkunun temsilcileriydi. İslamiyet'in kabulüyle birlikte bu figürler tamamen ortadan kalkmamış; cin, şeytan gibi dini figürlerle yan yana varlığını sürdürerek yeni anlam katmanları kazanmıştır. Nitekim Alkarısı günümüzde de Anadolu'nun pek çok bölgesinde yaşayan bir inanç ögesi olarak varlığını korumaktadır (Sarpkaya, 2021: 208-209; 222). Erlik Han, Türk mitolojisinin daha çok Orta Asya sahasına özgü bir figürü olup, ölüm ve yeraltı ile ilişkilendirilmiştir (Polat, 2020: 33- 34). Azazil ise İslami literatürde şeytanın özel adı olarak anılır; bağımsız bir halk inancı figürü değildir. Bu bağlamda figürler dönüşse de arkasındaki sembolik ihtiyaç sabit kalır. Alan Dundes (2007: 27), folklorik anlatıların toplumun psikolojik ve ideolojik ihtiyaçlarına göre biçimlendiğini belirtir. Bu bağlamda korku figürleri yalnızca mitolojik düzlemde değil; aynı zamanda pedagojik ve sosyokültürel işlevler üstlenerek toplumsal düzenin inşasında da rol oynar. Bu figürler, bireyin iç dünyasındaki çatışmaları dışsallaştırmakla kalmaz; aynı zamanda toplumsal normların sınırlarını öğretmek, tehlikeliyi işaretlemek ve davranışları denetlemek amacıyla anlatılar aracılığıyla yeniden üretilir.

Mitik korku figürlerinin zamanla biçim ve işlev değiştirmesi yalnızca dini veya kültürel bir zorunluluk değil, aynı zamanda psikolojik, toplumsal ve ideolojik düzeydeki dönüşümlerin de bir sonucudur. Korku, bireyin varoluşsal sınırlarla karşılaştığı anda ortaya çıkan temel bir duygudur; fakat bu duygu, her toplumda farklı semboller aracılığıyla dışa vurulur. Guénon'a (2025: 27) göre moderniteyle birlikte gelişen rasyonalist bakış açısı, geleneksel dünyanın kutsal merkezli algısını parçaladığı için korku, yalnızca doğaüstü olana değil, aynı zamanda bilinemez olana yönelik biçimsel bir dönüşüme uğramıştır. Hillman'a (1996: 10- 46) göre imgeler, ruhun derinliklerinden yükselen ve bireyin iç dünyasını şekillendiren dinamik güçlerdir. Bu imgeler, bastırılmak ya da göz ardı edilmek yerine tanınmalı ve dönüştürülmelidir; aksi takdirde bu içsel çağrılar yeraltına çekilerek psişik baskıların sembolik düzeydeki dışavurumları olan patolojik

ya da demonik temsillere evrilebilir. Jung'un (2009: 60), arketipsel gölge kavramı, özellikle kolektif bilinçdışındaki bastırılmış unsurların mitik figürler aracılığıyla ifadesini açıklar. Ancak bu figürler durağan değildir; toplumun ihtiyaçlarına, inanç yapısına ve kültürel algısına göre yeniden biçimlenirler. Türk halk kültüründe bu dönüşüm, özellikle İslamiyet'in kabulüyle belirginleşmektedir. Şamanist yapıdaki doğa merkezli, çok ruhlu sistemin yerini tek tanrılı ve ahiret inançlarına dayalı bir dünya görüşü aldıkça korkunun yönü de değişmiştir. Ahmet Yaşar Ocak'a (2000: 57- 70) göre İslam öncesi Türk inanç sistemlerinde korku figürleri genellikle doğaya, ölüm ötesine ve kozmik düzene dair dışsal tehditleri temsil ederken İslamiyet'in kabulüyle birlikte bu figürler ahlaki sapma, günahkârlık, iman zayıflığı gibi içsel tehditlerle ilişkilendirilmiştir. Özellikle Erlik Han gibi yeraltı ve ölümle bağlantılı mitolojik figürler, yerlerini bireyin iç dünyasındaki kötülüğü temsil eden şeytan imgesine bırakmıştır. Bu dönüşüm, yalnızca teolojik bir olgu değil, aynı zamanda bireyin korku nesnesini dışsaldan içsele kaydıran kültürel bir yapı değişimini de ifade eder. Freud'un (1999: 35), süperego anlayışına göre de din, bireyin iç denetim mekanizmasını oluşturur; bu nedenle korku, dış dünyadan iç dünyaya kayar. Bu bağlamda İslam'ın teolojik çerçevesi, korkuyu metafizik düzeyde değil, ahlaki düzlemde açıklama eğilimindedir. Korku figürlerinin dönüşümü aynı zamanda toplumların değişen ihtiyaçları ve denetim mekanizmalarıyla da ilgilidir. Frank Furedi (2014: 13), korku kültürü kavramıyla modern toplumların korkuyu bir kontrol ve yönlendirme aracı olarak kullandığını belirtir. Mitolojik figürler, yalnızca anlatı varlıkları değil; kültürel belleğin taşıyıcılarıdır. Toplumun sosyokültürel yapısındaki değişimlerle bu figürler hem biçim hem de işlev açısından dönüşür. Dundes'in (2007: 27) vurguladığı üzere folklor, durağan bir olgu değil; toplumun psikolojik ve ideolojik ihtiyaçlarına bağlı olarak sürekli yeniden yapılandırılan dinamik bir anlatı sistemidir. Bu bağlamda folklorik korku figürleri yalnızca bireysel korkuların dışavurumu değil, aynı zamanda kültürel denetim mekanizmalarının taşıyıcısı ve toplumsal normların sembolik aktarım araçlarıdır. Eliade (2003: 22) ise mitlerin her toplumun tarihsel ve kültürel bağlamına göre yeniden anlatıldığını ve bu anlatımların toplumun değişen ihtiyaçlarına göre dönüşüm geçirdiğini vurgular. Dolayısıyla korku figürlerinin dönüşümü yalnızca mitlerde değil; halk anlatılarında, masallarda ve efsanelerde de gözlemlenebilir bir dinamiktir. Bu dönüşüm süreci hem kültürel sürekliliğin hem de anlatıların çağdaş bağlamlara uyarlanabilirliğinin temelini oluşturur.

Mitik figürlerin dönüşüm ihtiyacının bir diğer ve önemli nedeni, anlatı sistemlerinin doğası gereği dinamik, esnek ve yeniden yapılandırılabilir oluşudur. Folklorik öğeler, toplumun güncel gerçekliğiyle çatışmamak, aksine ona hizmet edebilmek için biçim değiştirerek yeniden yorumlanır. Hortlak, cadı, alkarısı, körmös gibi figürlerin zamanla cin, üç harfli, musallat gibi daha genel ve dinî olarak meşrulaştırılmış terimlerle ikame edilmesi, yalnızca terminolojik değil, aynı zamanda anlatı düzleminde köklü bir evrimdir. Figürün özü sabit kalırken biçimi ve anlam alanı, toplumun zihinsel, inançsal ve kültürel evrenine uyum sağlamak üzere dönüştürülür. Bu dönüşüm yalnızca içeriksel bir güncelleme değil, aynı zamanda anlatının iktidar ilişkileriyle, ideolojik çerçevesiyle ve toplumsal kabul görme potansiyeliyle de ilgilidir. Anlatının inandırıcılığını ve işlevselliğini sürdürebilmesi için, dönemin inanç sistemine, bilgi anlayışına ve dinî kabullerine uygun bir figür kadrosuna sahip olması gerekir. Bu noktada figürün güncellenmesi, anlatının yeniden dolaşıma sokulabilirliği ile doğrudan ilişkilidir. Baudrillard'ın (2008: 11), simülasyon kuramı bu durumu oldukça net açıklamaktadır:

Gerçeklikten kopan semboller, yeni anlam evrenlerinde tekrar dolaşıma sokularak gerçek gibi işlev görmeye başlar. Korku figürleri de bu bağlamda, geçmişteki mitsel gerçekliklerini kaybetseler bile, yeni bağlamlarda başka anlamlarla işlevsellik kazanarak yaşamaya devam ederler. Hortlak ya da körmös gibi geleneksel varlıklar, bireysel hafızada ya da medyada cin musallatı gibi kavramlarla ikame edilmekte ve hem dini hem toplumsal söylemlerde kabul görmektedir. Hillman'ın (1996: 6-10), arketip psikolojisi de bu durumu anlamlandırmada önemli bir kuramsal zemin sunar. Ona göre arketipsel imgeler, sabit ve evrensel semboller değil, bireyin içsel gerçekliğinin dışa yansıyan dinamik biçimleridir. Bu imgeler, her tarihsel dönemde farklı temsil biçimleriyle yeniden ortaya çıkar; çünkü insan ruhunun değişen ihtiyaçlarına rağmen, bu ihtiyaçlara karşılık veren sembolik yapıların varlığı ontolojik bir zorunluluktur. Bu açıdan bakıldığında, anlatıların figürsel evrimi bir estetik tercihten çok; psiko-kültürel bir zorunluluk olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla Jung'un (2009: 60) vurguladığı gibi, arketipler sabit, evrensel, değişmez özler değildir; aksine kültürün ve bireyin ihtiyaçlarına göre farklı mitik maskelerle yeniden biçimlenen içsel güçlerdir. Bu yeniden maskelenme süreci, anlatının güncelliğini ve işlevselliğini korur. Bir figür, ancak anlatıldığı çağın değerleriyle örtüştüğü ölçüde kabul görür ve kuşaktan kuşağa aktarılır. Bu durum, mitik figürlerin zamanla dönüşerek süreklilik kazandığını gösterir. Nitekim pek çok bölgede Alkarısı, lohusalık dönemiyle ilişkilendirilen bir varlık olarak anlatılmaya devam ederken, kimi anlatılarda daha çok "cin" başlığı altında adlandırılmakta; hortlak inancına dair imgeler ise yer yer görünürlüğü azalsa bile başka figür ve söylemlerle örtüşen biçimlerde yaşamayı sürdürmektedir. Bu esneklik, korku figürlerinin hem kültürel sürekliliği koruma hem de dinî ve toplumsal söylemlerle uyumlanma eğilimini yansıtır. Ayrıca söz konusu figürler, medyatik formlarda tekrar tekrar yeniden üretilerek günümüzün görsel kültürüne taşınmaktadır. Slenderman, Momo, Huggy Wuggy gibi dijital figürler, geleneksel korku anlatılarının biçim değiştirmiş çağdaş yankılarını andırır. Böylece figürlerin adları ve yüzleri değişse de onlara duyulan psikolojik ihtiyaç görece sabit kalır; kolektif bilinçdışı, her dönemde farklı maskelerle benzer korkuları çağırır.

Korku figürlerinin dönüşümünde çevresel koşullar da önemli bir rol oynamaktadır. İnsan, yaşadığı mekânın doğasına göre farklı korkular geliştirir, çünkü korku, bireyin çevresiyle kurduğu duyusal ve zihinsel ilişkinin bir yansımasıdır. Doğayla iç içe yaşayan birey için korku, çoğu zaman dış dünyaya aittir: Ormana yakın yaşayan biri, rüzgârla hışırdayan ağaçlardan, gece vakti yankılanan bilinmez seslerden ya da karanlıkta saklanan görünmez varlıklardan ürker. Benzer şekilde deniz kenarında yaşayan birey, suyun sonsuz karanlığı, derinliği ve bilinmezliğiyle yüzleşir; bu da ona, deniz dibinde yaşayan hayali varlıklar yaratma potansiyeli sunar. Mekân, burada yalnızca bir coğrafi zemin değil, korkunun biçimlendiği arketipsel bir çerçevedir. Ancak modern birey artık 30. kattaki dairesinde yaşamaktadır. Karanlık bir orman ya da uçsuz bucaksız bir deniz yerine, dijital ekranların karşısında; yapay zekâyâ danıştığı gecelerde, algoritmaların belirsizliğinde, veri akışının sonsuzluğunda ürperir. Dolayısıyla mekânla kurulan bu yeni ilişki, korkunun da kaynağını dönüştürmüştür: Artık tehdit dışarıdan değil, sistemin içinden gelir. Ormandaki cinin yerini, internetin derinliklerinde dolaşan dijital bir varlık; denizdeki bilinmeyen yerini ise yapay zekâ ile yapılan bir sohbetten doğan uğursuz sezgi almıştır.

İslamiyet Öncesi ve Sonrası Türk Kültüründe Korku Figürlerinin Dönüşümü

İslamiyet öncesinde korku figürleri genellikle doğa merkezli ve ruhani bir düzlemde ortaya çıkmıştır. Erlik Han, Alkarısı, Yel İyesi ve Körmös gibi varlıklar; doğum, ölüm, hastalık, gece gibi eşik durumlarla ilişkilendirilmiş ve bu geçiş anlarının sembolik düzenekleri olarak şekillenmiştir (Ögel, 1993: 62). Şamanist ve animist yapıları bu inanç sisteminde evren gökyüzü, yer ve yeraltı olarak üç katmana ayrılırken, görünmeyen âlem ile sürdürülen iç içe yaşam, insanın evrendeki yerini anlamlandırma çabasının bir parçası olarak değerlendirilmiştir (Eliade, 2003: 20- 30). Bu figürlerin ortaya çıkışı, yalnızca inanç sistemine değil, aynı zamanda yaşanan coğrafyanın fiziksel ve sosyal koşullarına da bağlıdır. İnsanoğlu yaşadığı çevreyle kurduğu duyusal ve sembolik ilişkiler aracılığıyla korkular üretmiştir. Ormanlık alanda yaşayan bir toplum için karanlıkta duyulan sesler ya da yoğun sis, görünmeyen varlıklara dair korkuların kaynağı olmuştur. Benzer şekilde bozkırda ya da dağlık bölgelerde yaşayan topluluklar için rüzgârın sesi, mezarlıklar veya uçurum kenarları, korku figürlerinin şekillendiği mekânlara dönüşmüştür. Bu nedenle, Alkarısı, Yel İyesi, Körmös gibi figürler yalnızca ruhani varlıklar değil, aynı zamanda yaşanan çevrenin sembolik temsilleridir.

Türk mitolojik sistemi içinde Alkarısı, doğumun kırılma doğasına musallat olan dişil bir figür olarak, kadın bedeniyle ilişkilendirilen kolektif korkuların en somut mitik tezahürlerinden biridir (İnan, 1998: 64; Ocak, 2000: 65). Doğum, Türk halk inanışlarında yalnızca biyolojik bir olay değil; aynı zamanda ölümle, ruhlar âlemiyle ve doğaüstü güçlerle temas edilen eşik bir süreçtir. Bu nedenle Alkarısı, doğurganlığın hem kutsal hem de tehlikeli yanını temsil eder. Toplumun doğumla ilgili belirsizliklere ve doğum sonrası ölümlere verdiği mitik bir yanıt olarak ortaya çıkan bu figür, korku, yasak ve koruma temaları arasında sembolik bir köprü kurar. Nitekim Sarpkaya (2021: 208- 209; 222), Alkarısı'nın Anadolu'nun farklı bölgelerinde hâlen lohusalık, bebek ölümü ve musallat inançlarıyla ilişkilendirildiğini; dolayısıyla onun yalnızca anlatı geleneğinde değil, yaşayan halk inançlarında da etkinliğini sürdürdüğünü belirtir. Bu durum, mitolojik korku figürlerinin toplumsal bellek ve ritüel pratiğiyle iç içe işlediğini göstermektedir. Reyhan Değirmenci (2024: 88- 100) ise Alkarısı'nı, Umay arketipinin karanlık yüzü olarak ele alır. Jung'un "Yüce Ana" arketipinden yola çıkarak, Umay'ın koruyucu, şefkatli yönünün gölgesinde Alkarısı'nın yıkıcı ve cezalandırıcı işlevinin varlığını vurgular. Bu diyalektik yapı, Türk mitolojisinde kadın merkezli arketiplerin hem yaratıcı hem de yok edici biçimlerde tezahür edebildiğini gösterir. Dolayısıyla Alkarısı, yalnızca kötücül bir varlık değil; doğumun tehlikeli eşiğinde dengeyi sağlayan, aynı anda hem korkulan hem de ritüellerle yatıştırılmaya çalışılan bir figürdür. Bu yönüyle Umay ile Alkarısı, dişil arketipin ışık ve karanlık kutuplarını temsil eden tamamlayıcı iki figür olarak okunabilir. Yel İyesi, rüzgârla taşındığına inanılan hastalıkların faili olarak görünmezliğin ve eterik varoluşun mitolojik temsiline dönüşmüştür (Uslu, 2016: 44). İnan'a (1998: 80- 81) göre eski Türklerde "yel", hastalık ve delilikle ilişkilendirilmiş; "yel, şeytan hastalıklarını kamlar tedavi eder" anlayışı, bu figürün doğaüstü bir fail olarak algılandığını gösterir. İbrahim Şenesen (2016: 86) de Anadolu'da rüzgâr ve yel kültlerinin hastalık, ölüm ve kötü ruhlarla ilişkilendirilmeye devam ettiğini; bu inancın Şamanist kökenli bir kalıntı olarak halk sağaltma pratiklerinde yaşadığını vurgular. Bu bağlamda Yel İyesi, bireyin kontrol edemediği doğal güçlere karşı geliştirdiği bir simgeleştirme stratejisi olarak okunabilir; insan zihninin doğa karşısındaki çaresizliğini anlamlandırma çabasıdır. Körmös, Türk mitolojisinde ölüm, gece ve karanlıkla

ilişkilendirilen azap ruhları olarak tanımlanır (Bayat, 2016: 214- 216; Esin, 2013: 257). Fuzuli Bayat'a (2016: 214- 216) göre Körmös'ler, ölülerin ruhlarından türeyen, karanlıkta dolaşarak insanlara hastalık ve korku getirdiğine inanılan kötü ruhlardır. Benzer biçimde Emel Esin (2013: 257), Körmös'ü yeraltı âleminde Erlik Han'a bağlı azapçı varlıklar olarak tanımlar ve onları karanlık güçlerin kişileşmiş biçimleri arasında değerlendirir. Bu figür, Şamanist inanç sisteminde “-kör” (görmeyen) kökünden türemiş olup, ışığın yokluğunu ve bilinçdışının karanlık alanını temsil eder. Bu yönüyle Körmös, bireyin bastırılmış korkularının mitolojik izdüşümü olarak Jung'un gölge arketipiyle yapısal bir paralellik taşır. Erlik Han, Türk mitolojisinin en sistematik karanlık figürlerinden biridir. Ancak Polat'ın (2020: 33- 34) belirttiği üzere, Erlik yalnızca şeytanî bir varlık değil; aynı zamanda kozmik düzenin karşıt kutbunu temsil eden bir varoluş ilkesidir. Yeraltı âleminin hâkimi olarak ölüm, yargı ve cezalandırma temalarıyla ilişkilendirilen bu figür, yaşam- ölüm döngüsünün zorunlu bir parçasıdır. Bu nedenle Erlik Han, kötülüğün kişileştirilmiş hâli olmaktan çok, evrensel denge yasasının karanlık yönünü temsil eder. Türk mitolojik sisteminde iyi- kötü, yaşam- ölüm, ışık- karanlık gibi karşıtlıklar bir çatışma değil, kozmik düzenin sürdürülmesi için birbirini tamamlayan güçlerdir.

İslamiyet'in kabulüyle birlikte geleneksel korku figürlerinde yalnızca biçimsel değil; aynı zamanda işlevsel bir dönüşüm yaşanmıştır. Eski mitolojik varlıklar tümüyle ortadan kaldırılmak yerine, İslami teolojinin sınırları içerisinde yeniden anlamlandırılmıştır. Bu figürler, yeni dinî bağlamda cin, şeytan ya da musallat gibi kavramlarla özdeşleştirilmiş; ancak kültürel hafızadaki etkilerini sürdürmüştür (Ocak, 2000: 65). Dönüşüm yalnızca isim düzeyinde kalmamış; korkunun yöneldiği kaynak da değişmiştir. Artık tehlike yalnızca dışsal ve doğaüstü varlıklarda değil; bireyin iman zayıflığı, ahlaki gevşekliği ve içsel çatışmalarında temellendirilmiştir. Freud'un (2019: 35), süperegö kuramı bu bağlamda açıklayıcıdır: Korku, dışsal tehditlerden ziyade bireyin içsel denetim mekanizması aracılığıyla yeniden üretilir ve vicdani bir kontrol aracına dönüşür. Bu içselleştirme süreci, halk anlatılarındaki figürlerin de dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Özellikle lohusalık dönemi, halk inançlarında yalnızca fizyolojik bir kırılganlık değil; aynı zamanda metafizik bir risk alanı olarak değerlendirilmiştir. Bu dönemde kadının yalnız kalmaması, belirli duaları okuması ve tabulara riayet etmesi gerektiğine inanılır. Çünkü halk inancına göre doğum sonrası kadın, görünmeyen varlıkların etkisine en açık hâlde olup korunmasızdır. Bu anlayış, hem dinî hem de kültürel bağlamda korkunun nasıl yeniden anlamlandırıldığını ve bireysel düzeyde nasıl içselleştirildiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Anadolu halk inançlarında korku figürlerinin dönüşümü, hem kültürel belleğin sürekliliği hem de inanç sistemlerinin etkisiyle şekillenmiştir. Hortlak gibi dirilen ölü figürleri, İslami dönemde yerini çoğunlukla cin ve peri anlatılarına bırakmış; ancak bu figürlere dair inanç ve anlatılar azalsa da halk muhayyilesinde, özellikle bazı yörelerde, yaşamaya devam etmiştir. Özkul Çobanoğlu (2003: 131), modern dönemde Kur'an merkezli din eğitiminin yaygınlaşmasıyla hurafe kabul edilen inançların geri çekildiğini ve bu boşluğun cin figürüyle doldurulduğunu belirtir. Anadolu'nun bazı bölgelerinde ölüye doğrudan değil “Süpe” gibi dolaylı terimlerle hitap edilmesi ile günümüz insanının cin yerine “üç harfli” ifadesini kullanması, inanç ve korku biçimlerinin yapısal devamlılığını gösterir (Bayat, 2016: 287). Bu tür dolaylı adlandırmalar, ölüm ve bilinmeyene dair korkunun hâlen kültürel bilinçdışında etkin

olduğunu ortaya koyar. Cadı figürlerinin geçmişte hayvan kılığına girerek dolaştığına inanılması, bugün cinlerin ya da musallat varlıkların benzer biçimde anlatılması şeklinde devam etmektedir (Boratav, 2003: 76). İslam inancında ölümlerin kabirlerinde bekledikleri düşüncesi, hortlak anlatılarının işlevini giderek zayıflatmış; bu durum, cin merkezli anlatı biçimlerinin gelişmesine zemin hazırlamıştır. Böylece ölüm sonrası varoluşa dair korkular, İslamiyet'in metafizik yapısına daha uygun semboller aracılığıyla ifade edilmiştir (Yılmaz Polat, 2021: 1649- 1653). Bu dönüşüm, korku figürlerinin yalnızca psikolojik ya da kültürel değil, aynı zamanda inanç sistemlerinin metafizik sınırları tarafından da biçimlendiğini göstermektedir. Bununla birlikte, Türk inanç sisteminde var olan bu korku figürlerindeki dönüşüm mutlak değildir. İslamiyet sonrası dönemde özellikle yazılı kültürün, sinemanın ve popüler edebiyatın etkisiyle yeni korku figürlerinin ortaya çıktığı görülür. Tanzimat sonrasında, özellikle çeviri romanlar aracılığıyla Batı gotik edebiyatındaki vampir ve hortlak figürleri Türk edebî ve popüler anlatılarında görünür hâle gelmiş; bu figürler zamanla sinema ve çizgi roman gibi mecralar üzerinden halkın zihinsel imgelerinde de yer bulmuştur. Örneğin Bram Stoker'ın *Dracula* romanı, yalnızca çeviri metinler aracılığıyla değil, aynı zamanda yerli yazarların eserlerinde de doğrudan ya da dolaylı etkiler yaratmıştır (Yılmaz Polat, 2021: 1649). Nitekim Sarpkaya (2021: 88- 93), demonolojik varlıkların toplumsal tahayyülde belirli mekânlarda, eylem kalıpları ve inanç temsilleri üzerinden yeniden üretildiğini; bu yönüyle kültürel sürekliliğin en dirençli öğeleri arasında yer aldıklarını vurgular. Benzer biçimde Duman (2017: 84), Türk halk anlatılarında olumsuz figürlerin eksiklik, yasak, cezalandırma, ayrı düşme, savaş gibi temalar aracılığıyla yinelenen işlevsel kalıplarla ortaya çıktığını belirtir. Bu bulgular, korku figürlerinin yalnızca tarihsel veya dinî değil, aynı zamanda kültürel bilinçdışının sürekliliğini temsil eden dinamik semboller olduğunu göstermektedir.

Korku figürlerinin ortaya çıkışı yalnızca dış kültürel etkilerle değil, aynı zamanda modernleşme süreciyle dönüşen mekânsal yaşantı biçimleriyle de yakından ilişkilidir. Kırsalda karanlık ormanlar ya da ıssız mezarlıklar korku üretiminde etkiliyken; şehirlerde apartman boşlukları, asansörler ya da terk edilmiş fabrika binaları yeni korku mekânları olarak işlev kazanmaktadır. Bu da korkunun yalnızca figürler değil, anlatıldığı çevreyle birlikte dönüşen bir kültürel duygu olduğunu gösterir. Jung'un (2009: 60) belirttiği gibi, arketipler yok olmaz; yalnızca biçim değiştirerek kolektif bilinçdışında yeniden ortaya çıkar. Bu bağlamda İslamiyet öncesi korku figürlerinin, İslami dönemde farklı isimler, işlevler ve meşruiyet zeminleriyle yaşamaya devam ettiği; modern dönemde ise medya, şehirleşme ve küresel kültürle birleşerek yeni biçimler aldığı söylenebilir. Korku bir tehditten çok, bir sınav aracına, bir içsel muhasebe sürecine ya da boşluk duygusunun telafisine dönüştürken; mitik anlatıların biçimi değişmiş, ancak özsel işlevleri korunmuştur. Bu dönüşüm, halk anlatılarının hem dini sistemle hem de kültürel değişimlerle uyum içinde kalmasını sağlamaktadır.

Korkunun Yeni Yüzleri: Dijital Korku Figürleri

Modernleşmeyle birlikte bireyin korku alanı da dönüşüme uğramış, doğadan teknolojiye kaymıştır. Doğal felaketler, karanlık ormanlar ve mezarlıklar gibi klasik korku unsurlarının yerini artık görünmeyen fakat sürekli işleyen dijital tehditler almıştır. Algoritmalar, yapay zekâlar, yüz tanıma sistemleri ve büyük veri gibi teknolojik yapılar, bireyin mahremiyetine yönelik soyut ama etkili tehditler oluşturmaktadır. Bu yeni korku ortamı, arketipsel korku formlarını dönüştürerek dijital çağın sembolleriyle yeniden şekillendirmiştir. Bu dönüşümün en

çarpıcı sonuçlarından biri, dijital korku figürlerinin ortaya çıkışıdır. Slenderman, Momo, Huggy Wuggy gibi karakterler yalnızca bireysel hayal gücünün ürünü değil, aynı zamanda kolektif bilinçdışının çağdaş tezahürleridir. Jung'un (2003: 79) arketip kuramı, bu figürlerin geçmişteki evrensel korkuların yeni biçimlerdeki yansımaları olduğunu ileri sürer. Bu karakterler, karanlık, takip edilme ve bilinmeyenle yüzleşme gibi temel korkuların dijital çağdaki simgesel ifadesidir. Baudrillard'ın (2008: 16) simülakr kavramı, tarihî ya da folklorik bir geçmişi bulunmayan dijital korku figürlerinin, binlerce kişi tarafından gerçekmiş gibi deneyimlenerek kabul görmesi üzerinden, bu varlıkların gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü kavramsal düzlemde açıklar. Dijital kültürün sunduğu araçlar, korku anlatılarını yalnızca içerik değil, üretim ve dolaşım biçimi açısından da dönüştürmüştür. Korku figürleri, artık sosyal medya, video platformları, oyunlar ve yapay zekâ destekli uygulamalar aracılığıyla dolaşıma girmekte ve sürekli yeniden üretilmektedir. Geleneksel korku anlatılarında sözlü aktarım belirleyiciyken, dijital folklorda anlatının çok katmanlı, interaktif ve algoritmik yapısı ön plana çıkmaktadır. Özellikle genç kullanıcılar, dijital korku içeriklerini yalnızca tüketmekle kalmayıp üretim süreçlerine de katılmaktadır.

Dijital korku figürleri sıklıkla geleneksel dini temalarla harmanlanmaktadır. Cin, musallat, üç harfli, karabasan, büyü gibi kavramlar, modern anlatı biçimleriyle birleştirilerek güncellenmiştir. Ocak'a (2000: 73) göre modern çağda cin, bilimsel olarak açıklanamayan olaylar karşısında kültürel bir açıklama modeli olarak kullanılmaktadır. Dijital platformlarda yaygınlaşan musallat videoları, ruh çağırma deneyimleri ve korku temalı uygulamalar, bu figürlerin dijital folklorun parçası hâline geldiğini göstermektedir. Bu figürler yalnızca bireysel bilinçdışına değil, kolektif bilinçdışına da hitap eden mitolojik semboller dizisi oluşturur. Bu dijital korku figürleri, hem fiziksel görünimleri hem de taşıdıkları anlamlar açısından klasik korku arketiplerinin dijital çağda yeniden üretilmiş biçimleridir. Jung'un (2019: 31-36) gölge arketipi, bireyin bastırıldığı, toplumca onaylanmayan ya da bilinç tarafından reddedilen yönlerin kolektif bilinçdışındaki yansımasıdır. Bu bağlamda *Slenderman*, modern çağın şekil değiştirmiş gölge figürlerinden biridir. Takım elbiseli oluşu, ilk bakışta bir plaza insanı gibi düzenli, disiplinli ve güçlü bir sosyal konumu çağırırsa da, bu dış görünüm aynı zamanda modern dünyanın birey üzerinde kurduğu baskıcı otoritenin bir sembolüne dönüşür. Yüzsüzlüğü, yalnızca anonimliği değil; aynı zamanda modern bireyin toplumsal normlara uymak adına takındığı sayısız maskeyi de simgeler. Bu figürün yüzünün olmaması, hem bireysel kimliğin silinmesini hem de dijital çağda herkesin birbirine benzeyen kimliksiz görünümle temsil edilmesini yansıtır. *Slenderman*'ın takip etme davranışı, teknolojik gözetimin (kamera, algoritma, sosyal medya izlemesi) arketipsel korkuya dönüşmüş halidir. Her an gözleniyor olma kaygısı, günümüzün görünmez ama sürekli işleyen denetim sistemleriyle ilişkilidir. Bu yönleriyle *Slenderman*, hem anonim güç korkusunu hem de maskelenmiş tehdit imgesini barındıran çağdaş bir dijital arketip olarak değerlendirilebilir.

Momo, çarpık yüz yapısı, iri gözleri, biçimsiz bedeni ve kuş benzeri ayaklarıyla yalnızca dış görünüşüyle değil, taşıdığı sembollerle de derin bir korku uyandıran dijital bir figürdür. Bu figür aynı zamanda, Freud'un (2012: 144- 147), tekinsiz kavramı çerçevesinde de anlam kazanır. Ona göre tekinsizlik, bireyin tanıdığı ve aşına olduğu bir unsurun biçim değiştirerek yabancılaşması ve huzursuzluk uyandırması durumudur. *Momo*'nun insan yüzünü andıran ama biçimsel olarak bozulmuş yüzü, bu bağlamda tanıdık- yabancı ikilemi üzerinden rahatsız edici

bir etki yaratır. Özellikle iri gözleri ve sabit bakışı, bireyin çağdaş gözetlenme ve izlenme kaygılarına hitap eder. Bu durum, dijital çağın mahremiyet endişelerini tetikler. Ayrıca Momo'nun kadınsı ancak deforme yüzü, Jung'un (2025: 119-121) tanımladığı anima arketipinin gölgeye itilmiş ve tehditkâr biçimde yeniden yüzeye çıkmış bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Anima, erkek bilinçdışında yer alan dişil yönü simgeler; bastırıldığında ise bu figür, psişik dengeyi tehdit eden karanlık bir imgeye dönüşebilir. Psikanalitik açıdan bakıldığında Momo, erken çocuklukta güven kaynağı olan anne imgesinin bozulmasıyla ortaya çıkan besleyen figürün tehdide dönüşmesi korkusunu da sembolize eder. Momo'nun özellikle çocuklar ve gençler arasında yaygınlaşması, dijital ortamlardaki anonim tehdit algısıyla da ilişkilidir. Bu yönüyle Momo, sadece bir internet karakteri değil, kolektif bilinçdışının dişil, tekinsiz ve kontrol edilemeyen yönlerinin modern bir dışavurumudur.

Huggy Wuggy, ilk bakışta peluş bir oyuncak estetiğine sahip olmasıyla çocuklukla özdeşleşen güvenli ve sevimli bir figür izlenimi verir. Ancak ani saldırgan davranışları, keskin dişleri ve tehditkâr tavırlarıyla bu figür, tanıdık ve güvenli olanın bir anda tehditkâra dönüşmesi temasını merkezine alır. Bu dönüşüm, Hillman'ın (1996: 46) korkuyu psişik imgeler aracılığıyla ruhun dışı vurumu olarak değerlendiren görüşüyle örtüşmektedir. *Huggy Wuggy*'deki bu çelişki, bireyin bilinçdışında yer alan güven- kayıp travmalarını tetikler; özellikle çocukluk dönemine ait olumlu imgelerin bozulması, güvenli olanın tehdit üretmesi gibi psikodinamik süreçlerle ilişkilidir. Bu figür, aynı zamanda sevimli görünen şeylerin ardında kötülük barındırabileceği fikrini de pekiştirerek, çağdaş bireyin bastırıldığı paranoyalarına sembolik bir zemin sunar. Böylece *Huggy Wuggy* yalnızca bir dijital korku karakteri değil; güven, masumiyet ve ihanet temalarının psikanalitik izdüşümüdür.

Siren Head, başı hoparlörden oluşan devasa ve çelimsiz bir figür olarak dijital korku evreninde öne çıkmaktadır. Mekanik bir yapıya sahip olan bu varlık, yankı yapan seslerle iz sürer ve hedefini belirler. Bu yönüyle *Siren Head*, çağdaş bireyin teknolojik gözetim altındaki yaşamına dair derin kaygılarının dışavurumu olarak değerlendirilebilir. Yüz tanıma sistemleri, dinleme cihazları, gözetim kameraları ve dijital takip yazılımları gibi araçlarla kuşatılmış modern insan için *Siren Head*, görünmeyen ama hissedilen bir izleyici figürüne dönüşür. Bu bağlamda figür, Baudrillard'ın (2008: 16) "hipergerçeklik" kavramı çerçevesinde anlamlandırılabilir. Gerçekliğin yerini alan ve simülasyon aracılığıyla daha gerçekmiş gibi algılanan yapılar, bu kavramın temelini oluşturur. *Siren Head* de fiziksel olarak var olmayan, fakat bireyin dijital gözetlenme korkularıyla tamamen örtüşen sembolik bir varlık olarak hipergerçek bir tehdit yaratır. Korkunun artık fiziksel değil, dijital ve simgesel biçimlerde deneyimlenmeye başlaması, bu figürün çağdaş anlam dünyasındaki yerini pekiştirir.

Backrooms Entity, sonsuz ofis koridorlarını andıran sarı duvarlı, floresan ışıklı boş mekânlarda kaybolan isimsiz ve biçimsiz varlıklarla temsil edilir. Bu dijital korku evreni, mimarî tekrara dayalı yapısıyla bireyde klostrofobiye, tekdüzeliğe ve zaman- mekân algısının bozulmasına neden olur. Özellikle modern bireyin yönsüzlük, anlam kaybı ve varoluşsal boşluk gibi kaygılarını sembolleştiren bu anlatı, Jung'un (1969: 20- 21) kolektif bilinçdışı kuramı bağlamında, bireyin karanlıkla, belirsizlikle ve yön kaybıyla karşılaştığı imgeler -örneğin labirent ya da boşluk- bireyleşme sürecinde karşılaşılan kriz anlarının sembolik temsilleri olarak değerlendirilebilir. Labirentin çıkışsız yapısı, bireyin bireyleşme sürecindeki tıkanmışlığını ve yönsüzlüğünü temsil ederken; mekânın anonimliği ve sonsuzluğu, modern

yaşamın bürokratikleşmiş, kimliksizleştirici yönlerini ele verir. Backrooms, bu yönüyle yalnızca dijital bir korku atmosferi değil, aynı zamanda bireyin içsel karmaşasını ve ruhsal çıkmazlarını mimarî bir yapı aracılığıyla yansıtan arketipsel bir anlatıdır.

Smile Dog, sırtıkan yüzüyle korku uyandıran ve bir dijital görsel (JPEG) aracılığıyla kişiyi lanetlediğine inanılan dijital bir figürdür. Bu karakter, bilinçdışına etki eden görsel imgelerin gücünü simgeler. Özellikle dijital çağda bireyin, istemsiz şekilde bilgiye ve görsellere maruz kalması, bilgi fazlalığı, duygusal savunmasızlık ve zihinsel kirlenme gibi çağdaş kaygıları doğurur. *Smile Dog*, bu bağlamda, görsel bir verinin yalnızca bilgi taşıyıcısı değil, aynı zamanda psikolojik tehdit unsuru olabileceği inancının dijital kültürdeki bir tezahürüdür. Freud'un (1919: 10), tekinsizlik kavramı bağlamında değerlendirildiğinde, *Smile Dog*'un sırtışı tanıdık (bir köpek yüzü) ve aynı anda rahatsız edici (insansı ve sabit bir sırtış) oluşuyla bireyin bilinç ile bilinçdışı arasındaki sınırdaki korku üretir. Hillman'ın (1996: 46), psişik imgeler yoluyla ruhsal gerilimin dışavurumu görüşüyle okunduğunda ise bu figür, bireyin içsel huzursuzluklarının dijital imgeler aracılığıyla dış dünyada şekillenen bir yansımasıdır. Görselle temas kurmanın kişiyi deliliğe sürükleyeceği inancı, hem dijital mitlerin etkisini hem de görsel medyanın psikolojik gücüne dair bilinçdışı korkuları gözler önüne serer.

Jeff the Killer, yüzüne sabitlenmiş ürkütücü bir gülümsemeyle yatağın başında beliren genç bir katil figürüdür. Bu dijital karakter, özellikle çocukluk dönemine özgü uyurken saldırıya uğrama korkusunu tetikler. Gecenin karanlığı, yalnızlık hissi ve uykunun savunmasız doğasıyla birleşen bu figür, bireyin bilinçdışında bastırılmış güvensizlik ve zarar görme endişelerini dışavurur. Jung'un (2025: 112), gölge arketipi bağlamında *Jeff the Killer*, bireyin bastırdığı şiddet eğilimlerinin ve korkularının kişileştirilmiş bir simgesidir; yüzüne kazınmış suni gülümseme, toplumsal maskeler ardında gizlenen tehditkâr niyeti sembolize eder. Freud'un (1919: 10) tekinsiz kavramı açısından ele alındığında ise bu figür, tanıdık olan (bir insan yüzü, genç bir beden, gülümseme) ile yabancı olanın (ölümcül tehdit, yüzün deformasyonu) iç içe geçmesiyle ortaya çıkan rahatsız edici bir gerilim üretir. *Jeff the Killer*'ın gecenin en savunmasız anında ortaya çıkması, hem bireysel bilinçdışının hem de kültürel korkuların en derin yerlerine dokunan bir simgesel anlatıya dönüşür.

Bu dijital korku figürlerinin ortak özelliği, hem fiziksel deformasyonları hem de sınırlı ama tehditkâr davranış kalıpları aracılığıyla izleyicide kontrolsüzlük, yalnızlık, gözetlenme ve güvende olamama gibi temel varoluşsal kaygıları tetiklemeleridir. Bu figürler, klasik canavar imgelerinin dijital çağın estetik ve psikolojik dinamiklerine göre yeniden biçimlendirilmiş hâlleridir. Böylece dijital kültürde, güncellenmiş mitolojik semboller dizisi olarak işlev gören yeni korku varlıkları ortaya çıkmıştır. Jung'un (2009: 92) kolektif bilinçdışı ve arketip kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde bu semboller, bireyin bastırdığı korkuların dışsallaştırılmış imgeleri olarak kolektif bilinçdışında yankı bulur. Aynı zamanda bu figürler, dijital folklorun inşa sürecine katkı sağlayarak modern bireyin bilinçdışı korkularını paylaşılabılır ve anlatılabilir bir forma dönüştürür. Bu figürler yalnızca bireysel bilinç düzeyinde değil, toplumsal düzeyde de yeni bir mitolojik repertuarın oluşmasına katkı sağlar. Baudrillard'ın (2008: 11) simülakr kavramı, bu olguyu açıklamak açısından kuramsal bir derinlik sunar. Ona göre modern çağda gerçeklik, yerini yalnızca temsile dayalı olan; ancak gerçekmiş gibi algılanan kopyalara bırakır. *Slenderman*, *Momo*, *Huggy Wuggy* gibi figürlerin tarihsel ya da folklorik bir arka planı bulunmamasına rağmen binlerce kişi tarafından görülmüş ya da

deneyimlenmiş hissi yaratması, bu hipergerçekliğin dijital düzlemde nasıl işlediğini gösterir. Bu figürler, kolektif bilinçdışının dijital çağda oluşturduğu simülakrlardır; hem dijital korkunun arketipik taşıyıcıları hem de çağdaş mitosların öznesidir. Hillman (1996: 10- 36), bu dönüşümü ruhsal düzlemde şöyle açıklar: Arketipler sabit yapılar değil, yaşanan dönemin kültürel ruhuna göre biçimlenen imgesel motiflerdir. Gölge, ölüm ya da tehlike gibi evrensel temalar her çağda farklı yüzlerle karşımıza çıkar; çünkü ruh, korkularını her dönemde yeniden üretir. Bu bağlamda, Slenderman gibi yüz­süz figürler yalnızca estetik bir korku unsuru değil, aynı zamanda dijital çağın gözlenme kaygısı, anonim tehdit ve kişisel kimliğin silinmesi gibi arketipsel korkularının güncel sembolleridir. Bu figürlerin dolaşım biçimi de dijital çağın anlatı dinamiklerine göre yeniden şekillenmiştir. Geleneksel korku anlatıları, kuşaktan kuşağa sözlü kültür aracılığıyla aktarılırken; dijital korku figürleri, algoritmik yönlendirmeler, kısa video içerikleri, forum paylaşımları ve yapay zekâ üretimli uygulamalar yoluyla yayılmaktadır. Henry Jenkins’in (2006: 45) “katılımcı kültür” kuramına göre modern birey, anlatıyı yalnızca tüketmekle kalmaz; onu üretir, yorumlar ve dönüştürür. Bu durum, dijital korku figürlerinin yalnızca pasif birer korku nesnesi olmadığını; aktif olarak yeniden yaratılan ve paylaşılan folklorik öğelere dönüştüğünü göstermektedir. Ayrıca dijital figürlerin sıklıkla “korku üretme” amacıyla bilinçli biçimde tasarlanması, korkunun bir tüketim nesnesine dönüştüğünü gösterir. Özellikle genç kullanıcılar arasında popüler olan “3:00 ritüelleri”, “karanlık yapay zekâ konuşmaları” ya da “cin çağırma videoları”, modern bireyin dinsel bağlamdan kopmuş olsa da hâlen süregelen ritüel arayışını karşılayan, teknolojik araçlarla icra edilen yeni nesil korku pratikleridir. Eliade’nin (2003: 21) kutsalın modern dünyada geri çekilmesine rağmen insan zihninde varlığını başka biçimlerde sürdürdüğüne dair yaklaşımı, mit ve ritüel ihtiyacının yeni anlatı formlarıyla yeniden üretildiğini göstermektedir. Dijital korku figürleri, artık kutsal bir inanç sistemiyle değil; bireysel deneyim, merak ve psikolojik gerilim yoluyla işleyen yeni nesil ritüel formlarının sembolik taşıyıcılarıdır. Bu yönleriyle çağdaş mitolojinin hem bireysel hem kolektif düzeyde yeniden üretimine katkı sunarlar.

Mitolojik korku repertuarı ile dijital çağın figürleri arasındaki bağı kurarken, doğrudan üretimsel bir ilişki aramaktan ziyade arketipsel örüntüler ve işlevsel süreklilik temelinde bir karşılaştırma yapmak gerekir. Bu çalışmada karşılaştırma ölçütlerimiz; eşik durumu (doğum, gece, ölüm gibi), mekân tipolojisi (sınır/ ara mekânlar), failin görünürlüğü (görünmez- anonim), eylem biçimi (musallat/ izleme- takip), hedef kitle (lohusa/ çocuk- ergen) ve toplumsal denetim işlevi (uyarı/ tedbir- ritüelleştirme) olarak belirlenmiştir. Bu ölçütlerle bakıldığında Alkarısı’nın lohusalık eşiğinde kırılğan bedene yönelen dişil ve tekinsiz niteliği, dijital kültürde Momo’nun çocuk ve gençlerin kaygılarına musallat olan dişil–deforme yüzünde güncellenir; Erlik Han’ın yeraltı, ceza ve karanlıkla ilişkili otoriter gölgesi, Slenderman’da yüz­süz, anonim ve sürekli gözetleyen modern otoriteye dönüşür; rüzgârla taşınan görünmez hastalık faili Yel İyesi’nin temassız tehdit mantığı, Siren Head’in işitsel iz sürüşünde ve Backrooms’un yönsüz, floresan ışıklı ara- mekânlarında teknolojik- bürokratik anonimliğe evrilir; geceyle ve bastırılmış gölgeyle bağlantılı Körmös ise Jeff the Killer ve Smile Dog gibi figürlerde tanındık olanın bozulmuş suretine, yani tekinsizliğin dijital imgelerine tercüme edilir. Böylece yerli figürlerin üstlendiği uyarı- koruma- denetim işlevleri, dijital çağda platformlar, algoritmalar ve kullanıcı üretimi pratikler aracılığıyla yeniden dağıtılır; figürlerin adı ve kabuğu değişse de kültürel belleğin arketipsel çekirdeği ve işlevsel omurgası sürekliliğini korur.

Sonuç

Korku figürleri, insanlık tarihinin en eski ve en yaygın anlatı yapı taşlarından biridir. Türk kültüründe bu figürler, doğayla, görünmeyen varlıklarla ve ölümle kurulan ilişkinin sembolik izdüşümü olarak şekillenmiştir. İslamiyet öncesi dönemde Erlik Han, Alkarısı, Yel İyesi ve Körmös gibi mitolojik varlıklar, ölüm, hastalık, doğum ve gece gibi eşik durumları denetleyen ruhani güçler olarak hem bireysel hem de kolektif bilinçdışı düzlemde anlam kazanmıştır. Bu figürler yalnızca dışsal tehditleri değil, aynı zamanda bilinemez olanla kurulan ilişkide yaşanan tedirginliği, ruhsal sınırların aşılmasıyla ortaya çıkan kaygıları da temsil etmektedir. İslamiyet'in kabulüyle birlikte söz konusu figürler dönüşüme uğramış; cin, şeytan, azazil gibi İslami sembollerle bütünleşerek daha içsel, metafizik bir düzleme taşınmıştır. Bu bağlamda korkunun kaynağı yalnızca doğaüstü varlıklar değil, inanç zaafı, günah ve ahlaki çözülme gibi bireyin iç dünyasına ait unsurlar hâline gelmiştir. Modern dönemde ise korku figürleri bir kez daha biçim değiştirerek bireyin karanlık arzularına, cinselliğe, salgın hastalıklara ve öteki korkusuna yönelmiştir. Bu bağlamda özellikle vampir figürü, özellikle de Dracula, hem bastırılmış cinselliği hem de dışlananı temsil eden çok katmanlı bir korku arketipi olarak öne çıkar. Avrupa folklorundaki hortlak inancını bilimsel çağın endişeleriyle birleştiren vampir figürü, ölümsüzlük arzusu ile bastırılmış dürtülerin, özellikle de cinselliğin ve toplumsal dışlanmanın temsil alanında yer alır. Dracula karakteri bu bağlamda, sadece biyolojik ölümsüzlüğü değil, aynı zamanda toplumsal normların dışında kalan arzuların, korkuların ve tehditlerin sembolik bütünlüğünü yansıtır. Türk mitolojisinde yer alan hortlak ya da körmös figürleriyle vampir motifi arasında yapısal ve işlevsel düzeyde benzerlikler gözlemlenebilir.

Dijital çağla birlikte korkunun hem biçimi hem de kaynağı yeniden değişmiş; tehdit artık doğaüstü varlıklardan değil, yapay zekâ, algoritmalar, dijital gözetim sistemleri ve veri akışı gibi soyut ve anonim yapılardan türemeye başlamıştır. Slenderman, Momo, Huggy Wuggy ve Siren Head gibi dijital korku figürleri; gözetlenme, kimliksizlik, yalnızlık ve kontrol kaybı gibi çağdaş psikososyal kaygıların dijital temsilcileri hâline gelmiştir. Dijital korku figürleri, bilinçdışının çağdaş teknolojik koşullar bağlamında yeniden biçimlenmiş temsilleri olarak değerlendirilebilir. Bu figürler yalnızca bireysel düzeyde psişik yansımalar üretmekle kalmaz; aynı zamanda kolektif bellekte de karşılık bularak kültürel korkuların dijital ortamda yeniden inşasına katkı sağlar. Sözlü kültürde cin ve hortlak anlatıları nasıl kuşaktan kuşağa aktarıldıysa, günümüzde dijital korku figürleri sosyal medya, yapay zekâ tabanlı uygulamalar ve video içerikleri aracılığıyla yayılmakta; kullanıcılar tarafından yeniden üretilerek dijital folklorun aktif özneleri hâline gelmektedir.

Korku figürlerinin tarihsel seyri, yüzeydeki biçimsel değişimlere rağmen arketipsel ve simgesel işlevlerini koruduklarını göstermektedir. Zaman içinde farklı biçimlere bürünseler de bu figürler, bireyin içsel çatışmalarını, bilinçdışı korkularını ve kontrol kaybına ilişkin kaygılarını anlamlandıran anlatı yapıları olarak hem bireysel hem de toplumsal düzeyde etkinliğini sürdürmektedir. Kolektif belleği canlı tutmaları, kültürel sürekliliği sağlamaları ve toplumsal tahayyülün biçimlenmesine katkıda bulunmaları bu işlevselliğin en açık göstergesidir. Figürlerdeki dönüşüm yalnızca inanç sistemleri ya da teknolojik araçlarla sınırlı olmayıp, insan zihninin ve duygulanım yapısının evrimiyle de doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda figürlerin değişimi, “Neyden korkuluyor?” sorusunu yeniden gündeme getirmektedir. İlk bakışta korkunun nesnesi doğadan cinlere, cinlerden dijital tehditlere evrilmiş

gibi görünse de özünde değişmeyen şey, bireyin bilinemez olanla, kontrol edilemeyenle ve sınır durumlarla yüzleşme kaygısıdır. Dolayısıyla farklı tarihsel dönemlerde farklı kabuklara bürünen korku figürleri, korkunun özünü değil; yalnızca temsil biçimlerini dönüştürmektedir. Geleneksel figürler sözlü kültür aracılığıyla aktarılırken, dijital figürler sosyal medya, algoritmalar ve kullanıcı üretilmiş içerikler üzerinden dolaşıma girmekte; böylece folklorun aktarım ve yayılma mekanizmaları biçimsel olarak güncellenmektedir. Figürlerin dönüşümü bu anlamda, korkunun kaynağına ilişkin farklı temsil biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açmakta; ancak ölüm, yalnızlık, denetim kaybı ve ötekiyle karşılaşma gibi evrensel düzeyde sürekliliğini koruyan temel korku temaları sabit kalmaktadır.

Kaynakça

- AND, Metin (1983). *Geleneksel Türk Tiyatrosu: Köylü Tiyatrosu Gelenekleri ve Dramatik Köy Seyirlik Oyunları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- BAUDRİLLARD, Jean (2005). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BAUDRİLLARD, Jean (2008). *Tüketim Toplumu: Söylenceler ve Yapılar*. (çev. Hazal Deliceçaylı ve Ferda Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BAYAT, Fuzuli (2016). *Türk Mitolojik Sistemi II*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- BORATAV, Pertev Naili (2003). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2003). *Türk Halk Kültüründe Memoratlar ve Halk İnançları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- DEĞİRMENCİ, Reyhan (2024). “Türk mitolojisinde yüce ana arketipi: Umay üzerine arketipsel bir inceleme”. Yüksek Lisans Tezi, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- DUMAN, Musa (2020). *Türk Halk Anlatmalarında Olumsuz Tipler Mit, Destan, Halk Hikâyesi*. Ankara: Karakum Yayınevi.
- DUNDES, Alan (2007). *The Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*. Logan, UT: Utah State University Press.
- ELİADE, Mircea (2003). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi* (çev. Ali Berktaş). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- FREUD, Sigmund (1919). The “Uncanny”. *Imago*, V. 5(5-6), p. 297–324.
- FREUD, Sigmund (1999). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. (çev. Haluk Barışcan). İstanbul: Metis Yayınları.
- FREUD, Sigmund (2012). *Ket Vurma, Belirti ve Korku*. (çev. Lütfi Yarbaş). İzmir: İlyayayınları.
- FUREDİ, Frank (2014). *Korku Kültürü*. (çev. Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- GUÉNON, René (2024). *Niceliğin Egemenliği ve Çağın Alametleri*. (çev. Ayça Barut). İstanbul: Ketebe Yayınevi.
- GUÉNON, René (2025). *Modern Dünyanın Bunalımı*. (çev. Mahmut Kanık). İstanbul: İnsan Yayınları.
- HİLLMAN, James (1996). *The Soul’s Code: In Search of Character and Calling*. New York: Random House.
- HİLLMAN, James (1997). *The Myth of Analysis: Three Essays in Archetypal Psychology*. Northwestern University Press.
- İNAN, Abdülkadir (1998). *Makale ve İncelemeler*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- JENKİNS, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- JUNG, Carl Gustav (1969). *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Princeton University Press.
- JUNG, Carl Gustav (2003). *Dört Arketip*. (çev. Zehra Aksu Yılmaz). İstanbul: Metis Yayınları.
- JUNG, Carl Gustav (2009). *İnsan ve Semboller*. (çev. Ali Nahit Babaoğlu). İstanbul: Okuyan us Yayınları.
- JUNG, Carl Gustav (2025). *Arketipler ve Kolektif Bilinçdışı*. (çev. Canberk Şeref). İstanbul: PinhanYayınları.
- OCAK, Ahmet Yaşar (2000). *Türkler, Türkiye ve İslam*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- ÖGEL, Bahattin (1993). *Türk Mitolojisi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

- POLAT, İrfan (2020). *Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi*. İstanbul: Selenge Yayınları.
- SARPKAYA, Seçkin (2021). *Türklerin Şeytani Masalları Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar*. Ankara: Karakum Yayınevi.
- ŞENESEN, İbrahim (2016). *Adana Halk İnançlarında Eski Türk İnançlarının İzleri*. Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınları.
- USLU, Bahattin (2016), *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Kamer Yayınları.
- YILMAZ POLAT, Leyla (2021). “Ardahan Merkez Köyleri Örnekleminde Bir Korku Kültü: Hortlak”, *VI. Uluslararası Türk Dili Ve Edebiyatı Öğrenci Kongresi TUDOK 2021 Bildiriler, C. 2*, (ed. Harun Coşkun vd.). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, s: 1647- 1655.

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

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

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

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

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

Yazarın Notu: Bu çalışma daha önce hiçbir yerde yayımlanmamış ve sunulmamış özgün bir çalışmadır.

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

Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları Creative Commons Atıf-Gayriticari 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY-NC 4.0) altında açık erişim olarak yayımlanmaktadır.

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

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

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

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

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

Author’s Note: All sections of this article were prepared by a single author.

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

Licence: Authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published as open access under the CC BY-NC 4.0 license.